

Nota de prensa

‘Sexualización de las protagonistas de videojuegos en el foco de ‘Juega como Chica 3’

- Tercer evento de ‘Juega como Chica’, una serie de seis conversatorios sobre mujer y videojuegos, se centra en la sexualización de la imagen de las protagonistas. ¿Puede cambiar, en caso de que más mujeres trabajen en la industria? La cita, el jueves 17 de marzo (3 pm).
- Las protagonistas femeninas de los videojuegos suelen ser mujeres con grandes pechos, escotes prominentes, caderas generosas y ropas ajustadas. ¿Por qué se da una imagen sexualizada de la mujer en los juegos?
- Serie de seis eventos en línea busca acercar a las niñas y jóvenes costarricenses al mundo del gaming, hablando desde el ocio, la industria, la educación o el machismo que sufren a diario las videojugadoras.

San José de Costa Rica, 15 de marzo de 2022 - Desde siempre, los personajes protagonistas femeninos en los videojuegos se han ajustado a una visión machista: desde 1981, cuando apareció la primera protagonista mujer en un videojuego [‘Ms. Pacman’](#), una versión jugable con pestañas, tacones, pintalabios y lacito del personaje de Pacman. En los años noventa llegó [Lara Croft](#) y su cuerpo curvilíneo con escasa ropa o la atribución en múltiples juegos de elementos asociados a las mujeres desde una visión machista como el color rosa, la ropa ajustada o los tacones y labiales.

Este tema no es accesorio. El estudio [‘Efecto de los videojuegos sexualizados en el acoso sexual en línea’](#) (Jonathan Burnay -Universidad de Lieja-, Brad J. Bushman -Universidad Estatal de Ohio- y Frank Laroi -Universidad de Bergen-, que data de 2019, con 211 participantes que jugaron a [Ultra Street Fighter 4](#) con personajes femeninos sexualizados y otros con personajes femeninos no sexualizados) muestra que que el acoso sexual hacia una pareja femenina fue más común entre los participantes que jugaron el juego con personajes femeninos sexualizados en comparación con los que no lo hicieron.

El estudio [‘La imagen de las mujeres en los videojuegos’](#) de la española Verónica Fernández expone que la gran mayoría de mujeres que aparecen en las carátulas de los videojuegos están profundamente sexualizadas, tanto en su aspecto físico como en sus actitudes. La principal característica de todas ellas es su carácter "sumiso" e "indefenso" y en la gran mayoría de casos se presentan "como un trofeo" que el jugador ha de conseguir tras "pelearse contra los malos".

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

Roberto Cuéllar, Representante en Costa Rica de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), comenta: “A pesar de que se espera que iniciativas similares a ‘Juega como Chica’ contribuyan a sensibilizar, posicionar y promover una mayor inserción y participación en espacios tecnológicos de las mujeres jóvenes adolescentes, el esfuerzo que se requiere y el respeto debido a su dignidad y derechos son aún en mayor grado de compromiso, ética y derechos. Más allá de su invisibilidad en los videojuegos, el cuerpo de la mujer sigue siendo el objeto de una sexualización pronunciada. A veces, sus vestidos no tienen vínculo con las acciones que están realizando y vehiculan ideas preconcebidas en cuanto al ideal del cuerpo femenino. Es pues crucial acuerpar y respaldar cambios estructurales en la sociedad tecnológica para afrontar la repudiable intensidad de la desigualdad en representación y acceso a la ciencia como tecnología por parte de jóvenes mujeres y mostrar su pasión por la creatividad y el ingenio en la dimensión tecnológica de ‘Juega como Chica’ en el arte de la diversión al futuro de Iberoamérica”.

Necesitamos más mujeres en la industria de los videojuegos

¿Podría cambiarse aún más esa imagen sexualizada, en caso de que hubiera más mujeres dentro de la industria, desde el inicio del desarrollo de todo el proceso? Esa es la pregunta que planteamos en el ‘Juega como Chica 3’, que tendrá lugar el próximo jueves, 17 de marzo, a las 3 pm (lo podrán seguir a través de los canales de **Youtube** o **Facebook** de Ticas Poderosas).

Las cifras dentro de la industria están muy alejadas de la paridad. Según el Balance de Equilibrio de Género de 20-First, apenas el [16 % de puestos ejecutivos en compañías desarrolladoras de videojuegos](#) estaban ocupados por mujeres, en 2020; mientras que en 2021 aproximadamente [el 30 % de puestos en desarrollo de videojuegos son para mujeres](#), inciden los datos de Statista.

A inicios de año, Costa Rica tenía contabilizadas 35 empresas desarrolladoras de videojuegos, de las que 20 ya forman parte activamente de la exportación. El sector nacional genera unos 700 empleos directos (entre videojuegos y animación digital), a los que hay que sumar los aproximadamente 1.000 empleos de las multinacionales instaladas en el país que ofrecen trabajos relacionados con el sector.

Una de esas empresas es Headless Chicken Games, que ha demostrado apostar por el talento femenino dentro de su organización. En el evento estarán presentes tanto su CEO, José Pablo Monge, como su responsable de Recursos Humanos, Diana Masís, quienes nos explicarán por qué se han atrevido a apostar por mujeres en una industria tan masculina.

La embajadora de España en Costa Rica, Cristina Pérez, apunta que “la conmemoración del 8-M y el mes de la mujer es el momento más oportuno para retomar ‘Juega como Chica’, nuestro proyecto conjunto con la OEI y Ticas Poderosas para fomentar las vocaciones STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas, por sus siglas en inglés) entre las niñas y jóvenes costarricenses desde la pujante e innovadora industria de los videojuegos. España trabaja activamente para eliminar la desigualdad de género desde todas sus perspectivas y, como demuestra esta iniciativa, actúa conjuntamente con otros organismos, ONGs, sector privado y centros de pensamiento en el planteamiento de iniciativas que aportan un enfoque de género a nuestra acción exterior”.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

Quienes lo deseen, podrán recibir los enlaces para disfrutar el evento llenando este [Formulario de Inscripción a Juega como Chica](#).

NUESTRAS PONENTES

Valeria Castro

CEO de Platonic Games y Presidenta de la Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos
Valeria Castro es co-fundadora de [Platonic Games](#), estudio de videojuegos fundado en Madrid en 2015 con más de 20 millones de jugadores en todo el mundo, y actual Presidenta de la [Asociación Española de Desarrolladores de Videojuegos](#).

Sofía Parra Hernández

Embajadora de Women In Games (WIG) en Costa Rica. Máster en administración de empresas, Ingeniera en Materiales.

Es la actual embajadora de [Women In Games](#) en Costa Rica y parte de la comunidad de eSports desde el año 2016 al ingresar a Liga Tica de Leyendas como parte del staff operativo como árbitro de torneos. A lo largo de su estadía en Liga Tica desde el año 2016 hasta el año 2020 realizó diferentes tareas como preparación logística de eventos presenciales, arbitraje de torneos y durante los últimos años se desempeñó como comentarista y anfitriona de los torneos oficiales de League of Legends para Costa Rica.

Durante el año 2021 y hasta la actualidad se encuentra realizando un podcast de eSports con contenido para la región centroamericana y caribe y es anfitriona de Elements League, liga oficial para centroamérica y caribe realizada por la empresa LVP (Liga de Videojuegos Profesional).

Parte de su trabajo fuera de los torneos se enfoca en buscar que las personas aprendan sobre la importancia del desarrollo de una industria de los eSports con la estructura administrativa adecuada y dónde además las mujeres tengan una participación relevante y en aumento.

Material Supply Manager: P&G 2018-presente.

Embajadora para Women in Games 2018-presente.

Host Elements League, League of Legends: 2022.

Diana Masís

Encargada de RR HH Headless Chicken Games

Diana Masís es una profesional con 10 años de experiencia en Reclutamiento y Selección de Personal. Siempre enfocada en aprender cosas nuevas y diversificar sus conocimientos profesionales, ha aceptado muchos retos en diferentes áreas (Proyectos de RRHH, Contabilidad, Formación, Marketing, etc.) Su reto más reciente fue incursionar en la Industria de los Videojuegos y tener la oportunidad de desarrollarse como Productora Junior en [Headless Chicken Games](#), abriendo sus posibilidades a un mundo nuevo y particular, en este momento se encuentra aprendiendo en un

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126

ambiente de trabajo único, rodeada de talentosos profesionales dispuestos a enseñarle sobre este maravilloso mundo.

José Pablo Chaves

CEO y Fundador de Headless Chicken Games

En 2011 decidí que quería perseguir mi sueño de desarrollar juegos y el primer paso fue crear una industria de juegos en Costa Rica que fuera accesible, diversa y alentadora. Fundé el capítulo local de IGDA, reavivé el movimiento global de jams de juegos e involucré al gobierno nacional para comenzar a tomarnos en cuenta como una industria real y en crecimiento.

En 2013 llegó el momento de comenzar mi propia aventura y nació [Headless Chicken Games](#), un estudio de juegos que sería el lugar para aquellos a los que les decían "no puedes hacer juegos".

Sobre la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI)

Bajo el lema "Hacemos que la cooperación suceda", la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) es, desde 1949, el primer organismo intergubernamental de cooperación Sur-Sur del espacio iberoamericano.

En la actualidad, forman parte del organismo 23 Estados miembros y cuenta con 18 oficinas nacionales, además de su Secretaría General en Madrid. Con más de medio millar de convenios activos junto a entidades públicas, universidades, organizaciones de la sociedad civil, empresas y otros organismos internacionales, la OEI representa una de las mayores redes de cooperación de Iberoamérica. Entre sus resultados, la organización ha contribuido a la drástica reducción del analfabetismo en Iberoamérica, alfabetizando y proporcionando educación básica a cerca de 2,3 millones de jóvenes y adultos, así como formación a más de 100.000 docentes iberoamericanos.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos OEI Costa Rica
prensa.cri@oei.int
(+506) 2100-9126