

Nota de prensa

‘JUEGA COMO CHICA’ SE CENTRA EN LA PRESENCIA FEMENINA EN LOS DEPORTES ELECTRÓNICOS (ESPORTS)

- Los videojuegos es una industria que mueve US\$190.000 millones anualmente y se estima que de los 2.900 millones de jugadores que hay en el mundo, el 45 % son mujeres.
- Los esports (deportes electrónicos de competición) están dominados por los hombres, pero las mujeres trabajan en diversas áreas. Es necesaria una mayor inclusión.
- El quinto evento de Juega como Chica, que contará con mujeres del ámbito de los esports en Costa Rica, se desarrollará el próximo jueves, 26 de mayo, a las 3 pm y se podrá seguir de manera gratuita a través de las distintas redes sociales de Ticas Poderosas y OEI.

San José, 20 de mayo de 2022 – Los videojuegos ayudan al interés por la enseñanza en STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, por sus siglas en inglés), estos juegos fomentan la confianza que puede conducir a una carrera en las TIC.

El quinto evento de ‘Juega como Chica’ mostrará a las niñas y jóvenes costarricenses cómo funcionan los deportes electrónicos de competición (esports) y en qué áreas de los mismos se desenvuelven las mujeres de manera profesional.

Y es que las jóvenes tienen toda la potencialidad para incorporarse a un mundo que les gusta.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos
ayleen.marin@oei.int
(+506) 8426 0707
(+506) 2100 9126

Nombre del contacto

Cargo del contacto
Correo electrónico del contacto
Móvil del contacto
Teléfono del contacto

La industria de los videojuegos movió en 2020 US\$179.100 millones, US\$192.700 millones en 2021 y se estima que en 2022 superará los US\$203.000 millones, estima la consultora Newzoo. Los esports es apenas una parte minúscula de esta industria, pero está en constante crecimiento. Los ingresos anuales de este subsector ascendieron a US\$1.384 millones en 2021.

La streamer costarricense Marianela Quirós, conocida como 'Cyanide' en el mundo gamer, apunta que "las mujeres llevan bastantes años en los esports haciendo de todo tipo de papeles, ya sea producción, como talento al aire -bien como casters, o hosts- o incluso de vez en cuando las hemos visto también en roles de jugadoras profesionales". Para Cyanide "es algo muy emocionante porque están abriendo puertas a otras mujeres a que se inspiren y que traten de vivir de algo tan hermoso como son los esports".

"Si casi la mitad de las video jugadoras son mujeres, conquistar el alto nivel les supone recorrer un camino largo y plagado de obstáculos. A escala mundial, representan solamente entre el 5 y el 10% de los competidores. Las mujeres disponen de menos oportunidades, se enfrentan a prejuicios y barreras sociales como el desigual acceso a las consolas de juegos que limitan sus aspiraciones. Esta masculinidad latente en el sport tiene que desarraigarse para favorecer una inclusión plena y efectiva de todos los segmentos que componen nuestras sociedades iberoamericanas", explica Roberto Cuéllar, representante en Costa Rica de la Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), entidad que coorganiza 'Juega como Chica', junto a la Embajada de España en Costa Rica y Ticas Poderosas.

Por su parte, Cristina Pérez, embajadora de España en Costa Rica, incide en que "España está comprometida con la igualdad y la participación de la mujer en el deporte. Los esports no pueden ser una excepción, y desde nuestras instancias deportivas se están poniendo en marcha iniciativas innovadoras para apoyar una mayor presencia femenina en este ámbito. Afortunadamente, cada vez es mayor la presencia de mujeres y el porcentaje de jugadoras españolas es superior a la media europea. En esta nueva cita de 'Juega como Chica', aprovechamos para reiterar el compromiso de España con

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos
ayleen.marin@oei.int
(+506) 8426 0707
(+506) 2100 9126

Nombre del contacto

Cargo del contacto
Correo electrónico del contacto
Móvil del contacto
Teléfono del contacto

la igualdad de género y, muy particularmente desde la Embajada, con una acción exterior feminista”.

La tecnológica Cisco organiza cada año el programa Women Rock-IT, donde muestra mujeres a nivel global “que han desafiado los estereotipos y han convertido su pasión por la tecnología en carreras gratificantes y exitosas”. La edición 2022 del Día Internacional de las Niñas en las TIC (que tuvo lugar el pasado 28 de abril y tendrá un segundo evento en vivo el 1 de junio) se centró en cómo las competidoras de esports pueden hacer la transición de las habilidades que están aprendiendo en línea, hacia la exploración de carreras relacionadas con ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM, por sus siglas en inglés).

Sana Sheikh, ingeniera de redes de Riot Games y exalumna de Cisco Networking Academy fue una de las ponentes del citado evento, quien explicó que hay videojuegos que exigen ciertas habilidades que pueden trasladarse a carreras tecnológicas, uno de ellos es la resolución de problemas, tanto en juegos de escape, de ingenio y de mesa: “Son juegos que requieren planificación, adaptabilidad y experimentación, donde mientras más juegas, mejor lo haces. Lo mismo aplica en un trabajo o carrera, porque hay dificultades, obstáculos y debes encontrar la forma de resolverlos”.

Asimismo, el estudio de la británica Anesa Hosein (Universidad de Surrey) muestra una gran correlación entre las chicas que son grandes jugadoras de videojuegos, y la probabilidad de que estas continúen su carrera enfocadas a obtener títulos en el ámbito del STEM.

Hosein escribió un artículo sobre Computadoras en el comportamiento humano encuestando a 481 mujeres y 333 hombres.

La formación en STEM es fundamental para la ruptura del techo de cristal por parte de las mujeres, dentro de las organizaciones, ya que les da herramientas para acceder a los puestos ‘duros’, donde está la capacidad de análisis y toma de decisión de la empresa.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos
ayleen.marin@oei.int
(+506) 8426 0707
(+506) 2100 9126

Nombre del contacto

Cargo del contacto
Correo electrónico del contacto
Móvil del contacto
Teléfono del contacto

El análisis demuestra que las chicas que actualmente estaban estudiando un título de STEM tenían más probabilidades de ser jugadoras y participar en partidas multijugador; e incide en que, cuanto más juegue una niña, más probable será que sea un factor positivo para alentarlos a obtener un título STEM. Las jugadoras femeninas tenían más probabilidades de obtener un grado STEM en comparación con los niños. Independientemente del tipo de juego que prefirieran jugar

Mucho camino por recorrer

Según cifras publicadas por Newzoo, en el mundo más de mil millones de mujeres consumen, juegan o pasan el tiempo con videojuegos. Mientras tanto, un estudio de Nielsen publicado en 2019 [indicaba que el 22% de los gamers o aficionados son mujeres](#), pero en la competición profesional las cifras bajan aún más. De acuerdo con Sports Earnings, [en el top 500 de jugadores con mayores ganancias en esports solo hay una mujer](#), la canadiense Scarlett, en el puesto 396.

Queda mucho camino por recorrer, pero “sí hay apertura hacia el talento femenino”, indica Nicolás Lescano, socio y director de comunicación de [Infinity Esports](#), la principal organización de deportes electrónicos latinoamericana, que tiene bandera costarricense, donde están sus cuarteles generales. “A nivel latinoamericano tal vez un poco más lento -continúa Lescano-, pero sí se está viendo una profesionalización del sport femenino poco a poco en algunos juegos, principalmente apoyada por los *publishers* (las empresas que publican los juegos, como Riot, etc), que es lo que le va a dar la relevancia final”.

El club costarricense de esports cuenta con [Infinity FEM](#), un equipo femenino de Free Fire que compite de manera amateur (no existe liga profesional femenina en este juego) para que las chicas “tengan la posibilidad estar en un club, con su infraestructura que las pueda apoyar para poder participar en diferentes torneos, para que tengan los recursos tanto de indumentaria como tecnológicos para poder jugar de la mejor manera posible”, concluye Lescano.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos
ayleen.marin@oei.int
(+506) 8426 0707
(+506) 2100 9126

Nombre del contacto

Cargo del contacto
Correo electrónico del contacto
Móvil del contacto
Teléfono del contacto

Del millón de fans con que el club tico cuenta en redes, aproximadamente el 25 % son mujeres. En 2019, el [22 % de las audiencias globales de las audiencias](#) de los deportes electrónicos eran mujeres. En 2022, la audiencia mundial de esports crecerá un 8,7 %, hasta alcanzar los 532 millones de espectadores, [según datos de Newzoo](#).

“En Costa Rica hay una escena bastante importante de mujeres que poco a poco va adquiriendo relevancia, no solo en el mundo esports sino en el gaming en general. No solo en el competitivo o en el amateur de algún juego, sino en todo lo que rodea ese universo: creadoras de contenido, casters, árbitros...”, cuenta el socio de Infinity Esports.

Gaby Obando, asesora comercial de Infinity, es una de esas mujeres que trabajan en el mundo de los deportes electrónicos. Ella se encarga del desarrollo creativo de nuevos proyectos y seguimiento de actuales patrocinadores. Obando relata que “en esports y *gaming* en general a las chicas se las encuentra habitualmente como *host* o creadoras de contenido. Eso no quiere decir que no existan como profesionales en comunicación o relaciones públicas, tecnología o cualquier área que se pueda tratar en el mundo de los deportes electrónicos. Ya hablando de esports, no hay una distinción entre si un equipo puede tener chicas o chicos dentro del *rooster*. Ahora se están trabajando algunas ligas femeninas para incentivar a las mujeres a que comiencen su carrera como profesionales. No existe ninguna regla que diga que los *roosters* no puedan tener algún miembro que sea femenino. Ahora, lo único que falta y en lo que se ha estado trabajando en la industria es en empoderarlas para incluirlas dentro de los equipos principales”.

[En este enlace puedes inscribirte en el evento, a desarrollar el jueves 26 de mayo, a las 3 pm.](#) Es totalmente gratuito y se podrá seguir a través de las redes sociales de Ticas Poderosas y OEI.

En esta ocasión también nos acompañarán en línea jóvenes de diversos Colegios Técnicos Profesionales del Ministerio de Educación Pública (MEP), en los que han trazado una estrategia de STEM.

CONTACTO

Ayleen Marín
Técnica de proyectos
ayleen.marin@oei.int
(+506) 8426 0707
(+506) 2100 9126

Nombre del contacto

Cargo del contacto
Correo electrónico del contacto
Móvil del contacto
Teléfono del contacto