

Cerca del 90% de las mujeres gamers en Latinoamérica han sido acosadas

09/03/2023



Las **mujeres** representan el 40% del público gamer en el mundo, según datos de Digital Market Outlook, una cifra que demuestra que aunque históricamente los videojuegos han sido asociados a los hombres, este es un producto cultural que va más allá de los géneros y las jugadoras llevan mucho tiempo en la industria, aunque no con el mismo trato.

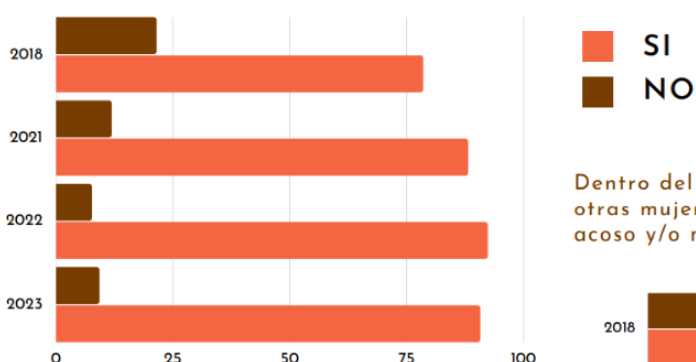
Un estudio realizado en países latinoamericanos y liderado por la **Asociación de Mujeres en la Industria de los Videojuegos de Chile**, dio un panorama sobre lo que está pasando en el ecosistema gamer de ese país además de Colombia y Argentina.

En total fueron 1.518 participantes, de las cuales el 65.5% se

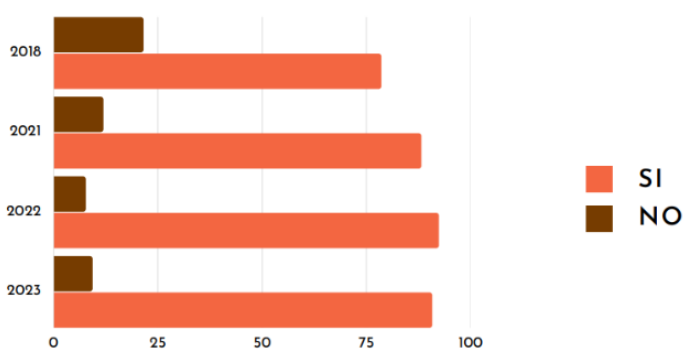
consideraba gamer aficionada y el 34.5% como profesional de la industria, ya sea desarrolladora o creadora de contenido.

De este grupo de mujeres que tiene una relación casual con los videojuegos, el 90% aseguró haber sido víctima de **acoso o discriminación de género**, una cifra que poco ha cambiado frente a los años anteriores en los que se realizó el estudio, ya que en 2022 estuvo también en el 90% y en 2021

Como aficionada a los videojuegos, ¿has vivido personalmente situaciones de discriminación, acoso y/o malos tratos por ser mujer, de parte de otros aficionados?



Dentro del mundo de los videojuegos, ¿Has presenciado que otras mujeres aficionadas sean víctimas de discriminación, acoso y/o malos tratos?



Las mujeres representan el 40% del mercado de videojuegos a nivel mundial. (Mujeres en VG)

Una industria discriminatoria

Las jugadoras han estado presentes en el ecosistema gamer desde siempre, una muestra de eso es que el 85% asegura haber empezado a jugar desde los 10 años de edad, muchas poniendo a Super Mario 3 como su primer título, aunque otras mencionan a **Prince of Persia, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Ice Climbers, Monkey Island y Crazy Taxi**.

Esto ha motivado a muchas a querer entrar en la industria para trabajar. El estudio de Mujeres en VG encontró que el 51%

desea trabajar en este ecosistema y gran parte de ellas en una empresa ya constituida.

Todo esto a pesar de las difíciles condiciones que pueden encontrar, porque quienes ya está laborando en el sector aseguran que la discriminación, el **acoso laboral** y el **sexual** siguen presentes. Una medida que según la encuesta bajó en un año del 85% al 80%, pero que se ha mantenido sobre esos valores desde 2018.

Al mirar sobre la **discriminación de género**, la investigación encontró una tendencia evidente porque el 45% de quienes no trabajan en la industria gamer aseguran haber sido rechazadas por ser mujeres en sus empresas, mientras que el 55% de las que sí lo hacen, dicen haber sufrido una situación así en su trabajo. Siendo este el principal problema que ellas ven para el desarrollo de su carrera.

El tercer punto crítico que evidencian al estar trabajando en videojuegos es la **desigualdad salarial**, aunque en este aspecto las cifras cambiaron radicalmente respecto a los años anteriores, porque en 2023 la diferencia frente a los hombres fue vista como un problema por el 30% de las mujeres, mientras que en 2022, por cerca del 70% y en 2021, por el 65%.

A pesar de todo este panorama, el estudio encontró que el acoso y la discriminación ha ido disminuyendo, porque para este año la cifra de quienes nunca han vivido una situación así fue del 24%, en comparación con los dos años anteriores, que fue de 14% y 18%.

Además, de los países encuestados, Chile fue el que tuvo la tasa más alta de acoso, porque el 20% dijo que nunca lo sufrió, mientras que Colombia fue la más alta con un 28%.



Las mujeres representan el 40% del mercado de videojuegos a nivel mundial. (Unsplash)

Cómo cambiar esta situación

Con las evidentes cifras de acoso y discriminación a la mujer, ya sea como gamer casual o como trabajadora, las soluciones deben empezar a construirse.

Un primer paso es inspirar a las niñas y a las colegas, porque según Ana Guajardo, parte del directorio de Mujeres en VG, hay que “creerse el cuento”, porque hay mujeres que han estudiado y se han preparado para estar en la industria y llegar al área que les gusta.

“Hoy puedes pedir más si sabes que tu trabajo lo vale, más aún cuando está comprobado que el aporte de un grupo diverso, en edad, género, raza o nacionalidad, mejora la creatividad y los espacios”, afirmó a Infobae.

Pero luego, frente a los temas de acoso, hay mayores retos.

“Necesitamos legislaciones con perspectiva de género, sanciones acorde, etc. Es importante hacerse responsable cuando vemos acciones que resultan en conductas sexistas, lograr frenarlas a tiempo, ya que es muy probable que eso vaya desencadenando en cosas mayores”, dijo Guajardo.

A todo esto se suma la necesidad de los estudios que desarrollan juegos para brindar entornos seguros a las jugadoras, empezando por sus mismas instalaciones de trabajo hasta llegar a los chats y redes sociales, porque todos merecen disfrutar de los videojuegos sin importar cuál sea el género de quien tiene el control en sus manos.

Fuente: Infobae