

MUJERES Y VIDEOJUEGOS

GUÍA DE REFERENCIA PARA EL HOGAR Y EL AULA



PROMUEVE:



APOYA:



Créditos

Autoría:

Nerea Viejo (PantallasAmigas)
Jorge Flores (PantallasAmigas)
Koldo Gutiérrez

Obra realizada con el apoyo de:

Emakunde-Instituto Vasco de la Mujer

ISBN: 978-84-19247-97-1

www.videojuegosenfamilia.com/mujeresyvideojuegos

Maquetación:

Rafael Ruiz

AVISO:

El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de PantallasAmigas y no refleja necesariamente la opinión de Emakunde-Instituto Vasco de la Mujer.

©2024 PantallasAmigas



Bajo licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual

ÍNDICE

| | | | |
|--|----|---|----|
| OBJETIVOS Y ALCANCE DE LA GUÍA | 5 | Diversidad y Representación | 18 |
| Empoderamiento por medio de la Información | 6 | Roles, Habilidades y Personalidades | 18 |
| Inspiración y Orientación | 6 | Personajes Icónicos y su Impacto | 18 |
| Cultura y Comunidad Gamer | 6 | Estereotipos y Críticas | 19 |
| Herramientas, Educación y Desarrollo Profesional | 6 | Creación y Diseño de Personajes | 19 |
| Material de Referencia y Recurso Educativo | 6 | Influencia en la Audiencia y la Comunidad Gamer | 20 |
| | | Impacto y Futuro | 20 |
| LAS MUJERES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS | 7 | TENDENCIAS Y CAMBIOS EN LA INDUSTRIA | 21 |
| Breve Historia | 8 | Aumento de la Presencia Femenina en el Desarrollo de Videojuegos .. | 22 |
| Estado Actual | 9 | Impacto de las Políticas de Igualdad de Género | 22 |
| Desafíos y Avances | 10 | Demanda de Juegos con Tratamiento Responsable del Género | 22 |
| | | Efecto en la Cultura de los Videojuegos | 23 |
| HISTORIA Y EVOLUCIÓN | 11 | OPORTUNIDADES DE CRECIMIENTO Y DESARROLLO | 24 |
| Primeras Mujeres en la Industria de los Videojuegos | 12 | Influencia y Formulación de Políticas | 25 |
| Desarrollo Histórico y Contribuciones Clave | 13 | Redes de Apoyo e Iniciativas Educativas | 25 |
| Innovaciones Técnicas y Creativas de las Mujeres en Videojuegos | 14 | Educación y Formación | 25 |
| Impacto Cultural y Social en la Industria | 15 | Diversificación de Roles y Géneros | 25 |
| El Papel de las Mujeres en la Expansión de la Audiencia de Videojuegos | 15 | JUEGOS SIGNIFICATIVOS | 26 |
| Desarrollo de Comunidades y Redes de Apoyo Femeninas | 15 | BEHIND EVERY GREAT ONE | 27 |
| Retos y Logros en la Educación y Formación | 16 | DORDOGNE | 28 |
| Perspectivas Futuras | 16 | DYS4IA | 29 |
| PERSONAJES FEMENINOS EN VIDEOJUEGOS | 17 | | |
| Evolución de los Personajes Femeninos | 18 | | |

| | | | |
|--|----|--|----|
| ENDLING - EXTINCTION IS FOREVER | 30 | CRISTINA LÓPEZ "CRISTININI" | 55 |
| GRIS | 31 | ELENA LOREDO "ELESKY" | 56 |
| HORIZON ZERO DAWN | 32 | EURÍDICE CABAÑES | 57 |
| LIFE IS STRANGE | 33 | GINA TOST | 58 |
| LOST WORDS: BEYOND THE PAGE | 34 | IRENE SÁNCHEZ "iRene" | 59 |
| PLANET OF LANA | 35 | JADE RAYMOND | 60 |
| REIGNS: HER MAJESTY | 36 | MARINA AMORES "BLISSY" | 61 |
| THE LAST OF US PART II | 37 | MARINA GONZÁLEZ | 62 |
| TOMB RAIDER (REBOOT SERIES) | 38 | MAYA GARCÍA MAYA PIXELSKAYA" | 63 |
| PROTAGONISTAS ICÓNICAS | 39 | MÓNICA OVES "MONIOVESS" | 64 |
| 2B (NieR: Automata) | 40 | ROBERTA WILLIAMS | 65 |
| Aloy (Horizon Zero Down) | 41 | SASHA HOSTYN "SCARLETT" | 66 |
| Bayonetta (Bayonetta) | 42 | VALERIA CASTRO | 67 |
| Chun-Li (Street Fighter) | 43 | INICIATIVAS Y MOVIMIENTOS | 68 |
| Ellie (The Last of Us) | 44 | FEMDEVs | 69 |
| Faith Connors (Mirror's Edge) | 45 | FEMINIST FREQUENCY | 70 |
| Jill Valentine (Resident Evil) | 46 | FEMLOFT | 71 |
| Lara Croft (Tomb Raider) | 47 | GIRLS MAKE GAMES | 71 |
| Samus Aran (Metroid) | 48 | MY GAME MY NAME | 72 |
| Yuna (Final Fantasy X) | 49 | NERFEADAS | 73 |
| PROFESIONALES DESTACADAS / REFERENTES | 50 | PLAYEQUALL | 74 |
| ALICIA MOROTE "ALI MOROL" | 51 | POWERUP+ | 75 |
| AMY HENNIG | 52 | TODAS GAMERS | 76 |
| ASHLY BURCH | 53 | WOMEN IN GAMES | 76 |
| CAROL SHAW | 54 | MIRANDO HACIA EL FUTURO | 77 |

OBJETIVOS Y ALCANCE DE LA GUÍA

Son diversas las utilidades y potencialidades que se persiguen con el desarrollo del presente material y que pueden organizarse según los apartados descritos a continuación.

Empoderamiento por medio de la Información

Esta guía tiene como objetivo principal proporcionar un recurso informativo y motivador que ilustre el papel integral de las mujeres en el sector de los videojuegos. Al destacar historias de éxito, desafíos superados y la evolución continua del papel de las mujeres, aspiramos a empoderar a las lectoras y lectores con una comprensión profunda y matizada de este tema.

Inspiración y Orientación

A través de personajes, perfiles detallados y ejemplos de mujeres pioneras y lideresas en la industria, la guía busca inspirar a las nuevas generaciones de mujeres para perseguir sus pasiones en el campo de los videojuegos.

Cultura y Comunidad Gamer

La guía también explora el impacto de las mujeres gamers en la cultura del juego. Desde nuestra presencia en comunidades en línea hasta nuestra participación en eventos de eSports, las mujeres estamos redefiniendo lo que significa ser parte de la comunidad gamer, un entorno tradicionalmente masculinizado.

Herramientas, Educación y Desarrollo Profesional

Este documento compila una serie de recursos valiosos, incluyendo redes de apoyo, programas y oportunidades educativas específicas para mujeres en el ámbito laboral de los videojuegos, con el fin de facilitar el acceso y el crecimiento profesional en este campo. Aporta información valiosa sobre oportunidades educativas y trayectorias profesionales en el sector de los videojuegos.

Material de Referencia y Recurso Educativo

Al proporcionar información detallada y ejemplos concretos, aspiramos a que este documento sea utilizado por activistas y profesionales de la educación y la formación como una herramienta para estimular la comprensión y la igualdad de género en el ámbito de los videojuegos.

LAS MUJERES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Breve Historia

La participación de las mujeres en la industria de los videojuegos es una historia de evolución continua y desafíos persistentes. En los inicios, en la década de los 70, nuestra participación era a menudo en roles secundarios y poco reconocidos. Sin embargo, estas primeras contribuciones fueron fundamentales. Mujeres como **Carol Shaw**, una de las primeras diseñadoras de videojuegos, no solo demostraron su habilidad técnica en un ámbito dominado por los hombres, sino que también sentaron las bases para futuras generaciones. **Shaw**, con su trabajo en Atari y juegos como "River Raid", desafió las normas de género y abrió el camino para una mayor inclusión femenina en el campo del desarrollo de videojuegos. Se convirtió en el primer juego de videoconsola prohibido por violencia para menores en países europeos como Alemania.

A medida que avanzaban los años 80 y 90, más mujeres empezaron a trabajar en el sector de los videojuegos, a menudo enfrentándose a entornos de trabajo difíciles y a una cultura que no siempre las valoraba ni las apoyaba adecuadamente. A pesar de estos desafíos, su perseverancia comenzó a dar frutos y su presencia se hizo cada vez más notable. Mujeres como **Roberta Williams**, cofundadora de Sierra Entertainment y creadora de la serie "King's Quest", revolucionaron el género de las aventuras gráficas y demostraron que las mujeres podían liderar y transformar aspectos clave del sector.



King's Quest  (crédito de imagen)

Entrando en el nuevo milenio, la participación de las mujeres en la industria comenzó a reflejarse no solo en su número, sino también en la diversidad de los roles que ocupaban. Desde diseñadoras y programadoras hasta lideresas empresariales y ejecutivas, las mujeres empezaron a dejar su huella en todas las facetas de los videojuegos. Su impacto se extendió más allá de los aspectos técnicos y creativos, influenciando la cultura y la comunidad de los videojuegos en su conjunto.

A lo largo de los años, se ha presenciado un cambio gradual pero significativo en la representación y participación de las mujeres. Este cambio ha sido impulsado no solo por las contribuciones individuales de mujeres talentosas, sino también por un creciente movimiento hacia la igualdad y la diversidad en el espacio de los videojuegos. Las mujeres han pasado de ser una minoría en un ecosistema dominado por hombres a ser clave en la conformación del futuro de los videojuegos. A pesar de los desafíos que todavía existen, el progreso hasta la fecha es un testimonio de tenacidad, creatividad y capacidad para impulsar el cambio en un área en constante evolución.

Estado Actual

En el panorama actual, la presencia de las mujeres en la comunidad de los videojuegos es más importante y diversa que nunca. Representan una parte vital tanto en la creación como en el consumo de videojuegos. Esta participación se extiende desde el desarrollo y diseño de juegos hasta la gestión, la producción y los roles ejecutivos. Diseñadoras de juegos, programadoras, lideresas de equipos, gerentes de proyecto y CEO de empresas de videojuegos son cada vez más abundantes, lo que refleja un cambio positivo en el sector.

Sin embargo, este progreso no está exento de desafíos. Aunque la presencia de las mujeres ha aumentado, la representación en roles de liderazgo y toma

de decisiones sigue siendo desigual en comparación con sus homólogos masculinos. Este desequilibrio se observa tanto en las grandes empresas de videojuegos como en los estudios independientes. Además, las mujeres a menudo enfrentamos estereotipos de género y una cultura que puede ser excluyente o incluso hostil, lo que puede reflejarse, entre otras cosas, en casos de acoso y discriminación.

A pesar de estos obstáculos, las mujeres continuamos haciendo contribuciones significativas y transformadoras en el campo de los videojuegos. Nuestro trabajo no solo está definiendo nuevos estándares de creatividad y calidad en el diseño de juegos, sino que también está impulsando la presencia de una mayor diversidad en los personajes y narrativas de los juegos. Las desarrolladoras femeninas están creando juegos que abordan temas sociales importantes y ofrecen perspectivas únicas, enriqueciendo la experiencia de juego.

Además, las mujeres estamos desempeñando un papel crucial en la expansión de la audiencia de los videojuegos. Como jugadoras, representamos una parte significativa del mercado, desafiando la noción anticuada de que los videojuegos son principalmente para hombres. Nuestra participación activa en comunidades de juegos, como streamers y creadoras de contenido en plataformas como Twitch o YouTube, ha contribuido a crear una comunidad más inclusiva y diversa.

Desafíos y Avances

Un desafío considerable es el acoso en línea. Las mujeres en la comunidad de videojuegos, ya seamos desarrolladoras, jugadoras o creadoras de contenido, con frecuencia sufrimos comentarios y comportamientos sexistas y hostiles. Esta forma de violencia no solo ocurre en plataformas de juegos y redes sociales, sino también en eventos y conferencias, lo que puede desalentar la participación femenina y afectar el bienestar y progreso profesional.

La falta de representación en roles de liderazgo y toma de decisiones es otro obstáculo crítico. Aunque hay más mujeres en la industria que nunca, nuestra presencia en posiciones de alto nivel sigue siendo limitada. Este desequilibrio impacta no solo las oportunidades de carrera para las mujeres, sino también la dirección y la cultura del sector de los videojuegos en general.

A pesar de estos desafíos, se han logrado avances significativos en el campo de los videojuegos gracias al creciente reconocimiento y a las intervenciones

específicas sobre estos problemas como son programas educativos y becas destinadas específicamente a mujeres, así como políticas de igualdad de género y medidas antiacoso en las empresas de videojuegos.

Las comunidades y redes de apoyo para mujeres en el ámbito de los videojuegos también han crecido, proporcionando plataformas para compartir experiencias, consejos y oportunidades. Estos grupos no solo ofrecen apoyo y recursos, sino que también fomentan la solidaridad y la acción colectiva para abordar problemas sistémicos.

Además, hay un esfuerzo continuo para mejorar la representación y la diversidad en los propios videojuegos. Muchas mujeres desarrolladoras están creando juegos con personajes y narrativas más inclusivas y equitativas, y las empresas están reconociendo la importancia de una representación diversa en sus equipos de desarrollo y en sus productos.

HISTORIA Y EVOLUCIÓN

Primeras Mujeres en la Industria de los Videojuegos

La historia de las mujeres profesionales en el sector de los videojuegos se remonta a los primeros días de este medio. Una de las pioneras más destacadas es **Carol Shaw**, frecuentemente citada como la primera mujer diseñadora de videojuegos. **Shaw** comenzó su carrera en Atari en la década de 1970, donde desarrolló juegos clásicos como "3D Tic-Tac-Toe" y "River Raid". Su trabajo no solo demostró la capacidad técnica y creativa de las mujeres en un campo dominado por hombres, sino que también sentó las bases para la futura participación femenina en el diseño y desarrollo de videojuegos.

Otra figura notable de esta época es **Roberta Williams**, cofundadora de Sierra On-Line. **Williams** fue pionera en el género de aventuras gráficas, creando juegos icónicos como "King's Quest" y "Mystery House". Su enfoque en la narrativa y el diseño de juegos innovadores transformó la manera en que se creaban y jugaban los videojuegos, ampliando las posibilidades del medio.



River Raid  (crédito de imagen)



Mystery House  (crédito de imagen)

Desarrollo Histórico y Contribuciones Clave

A lo largo de las décadas de 1980 y 1990, más mujeres comenzaron a llamar a la puerta de este sector. Aunque todavía enfrentaban barreras significativas, su participación en diversos roles, desde la programación y el diseño hasta la gestión y la producción, contribuyó al crecimiento y la diversificación del campo.

En los años 2000, el mundo de los videojuegos experimentó una expansión significativa, y con ella, un aumento en la diversidad de roles ocupados por mu-

eres. Esta época vio el surgimiento de mujeres en roles de liderazgo, como **Jade Raymond**, quien jugó un papel crucial en el desarrollo de franquicias exitosas como "Assassin's Creed" o "Watch Dogs". Al mismo tiempo, comenzaron a aparecer más personajes femeninos fuertes y multidimensionales en los videojuegos, reflejando un cambio gradual en la representación de género dentro del medio.



Jade Raymond  (crédito de imagen)

La última década ha sido testigo de un mayor enfoque en la igualdad y la diversidad en el medio. Las mujeres no solo están ocupando más posiciones de poder dentro de las empresas de videojuegos, sino que también están liderando movimientos para abordar problemas como la igualdad de género, el acoso

en línea y la representación en los juegos. Iniciativas como “Women in Games” o “Girls Who Code” son ejemplos de cómo se está fomentando y apoyando la participación femenina en el campo.

Innovaciones Técnicas y Creativas de las Mujeres en Videojuegos

Las mujeres hemos sido fundamentales en el impulso de innovaciones técnicas y creativas. Desde la programación y el diseño de gráficos hasta la creación de narrativas complejas, hemos ampliado los límites de lo que se puede lograr en este medio. Un ejemplo emblemático es el trabajo de **Mabel Addis Mergardt**, quien creó el primer juego de rol basado en texto, “The Sumerian Game”, sentando las bases para el género de juegos de estrategia y simulación. Otro ejemplo es **Brenda Laurel**, que lideró el equipo de Purple Moon, un estudio pionero en el desarrollo de videojuegos destinados a niñas, desafiando los estereotipos de género en los juegos y abriendo nuevas avenidas para audiencias femeninas.



Mabel Addis Mergardt  (crédito de imagen)

Impacto Cultural y Social en la Industria

El impacto cultural y social de las mujeres en los videojuegos es considerable. Han influido en la forma en que se narran las historias, promoviendo una representación más inclusiva y diversa. Un ejemplo destacado es “Celeste”, desarrollado por Maddy Makes Games, con **Maddy Thorson** a la cabeza, que se centra en temas de salud mental y autoaceptación. Este juego ha sido elogiado por su enfoque empático y su narrativa profunda. Otro ejemplo importante es “Tacoma”, desarrollado por Fullbright, donde **Nina Freeman** trabajó como diseñadora de niveles. En “Tacoma”, los personajes están excepcionalmente bien elaborados, destacando por su complejidad y desarrollo, con una buena historia de fondo de principio a fin. La manera en que este juego aborda todo tipo de temas con naturalidad y sensibilidad es un testimonio de la habilidad de las mujeres en la industria para contar historias intimistas, ricas y matizadas.

El Papel de las Mujeres en la Expansión de la Audiencia de Videojuegos

Mujeres jugadoras y desarrolladoras han ayudado a diversificar los géneros y estilos de juegos, atrayendo a un público más amplio y variado. La creciente popularidad de los juegos casual y para móviles, muchos de los cuales están dirigidos y diseñados por mujeres, ha sido un factor clave en este cambio. Además, la presencia de mujeres como streamers y creadoras de contenido en plataformas como Twitch y YouTube ha contribuido a una mayor visibilidad y aceptación de las mujeres en la comunidad de videojuegos.



Equipo femenino VALORANT de G2 en 2022, G2 Gozen, Julia “juliano” Kiran, Michaela “Mimi” Lintrup, Zainab “zAAz” Turkie, Petra “Petra” Stoker y Cecilie “Cilli” Kallio.  (crédito de imagen)

Desarrollo de Comunidades y Redes de Apoyo Femeninas

Las comunidades y redes de apoyo para mujeres han crecido significativamente. Estos grupos ofrecen espacios seguros para la colaboración y el apoyo mutuo. Ejemplos notables incluyen “Women in Games”, un grupo que promueve la igualdad de género en la comunidad, y “Girls Who Code”, que fomenta la educación en programación y desarrollo de juegos entre las jóvenes. Estas comunidades también organizan eventos y conferencias que proporcionan oportunidades de networking y desarrollo profesional.

Retos y Logros en la Educación y Formación

En el campo de la educación y la formación, las mujeres hemos superado importantes retos y alcanzado logros significativos. Hemos liderado programas educativos en universidades y hemos creado recursos en línea para fomentar el aprendizaje en campos relacionados con los videojuegos. Son claros ejemplos iniciativas como “Code Liberation Foundation”, que ofrece clases gratuitas de programación de videojuegos para mujeres, y la presencia de mujeres como profesoras y conferenciantes en programas académicos relacionados con el diseño y desarrollo de juegos.

Perspectivas Futuras

Mirando hacia el futuro, las mujeres estamos bien posicionadas para continuar influenciando y modelando el mundo de los videojuegos. Se espera que lideremos en áreas emergentes como la realidad virtual, la inteligencia artificial y los juegos móviles. Además, nuestro rol en la promoción de la equidad y la igualdad será cada vez más importante. Las mujeres estamos desafiando los límites tradicionales y se espera que desempeñemos un papel crucial en la definición de la próxima ola de innovación en videojuegos.

PERSONAJES FEMENINOS EN VIDEOJUEGOS

Evolución de los Personajes Femeninos

La evolución de los personajes femeninos en los videojuegos ha sido enorme desde sus primeros días. Inicialmente solían ser damiselas en apuros o meras recompensas para los jugadores masculinos. Sin embargo, con el tiempo estos personajes han evolucionado para ser protagonistas complejas y empoderadas. El cambio se aceleró en las décadas 1990 y 2000, con la aparición de personajes como Lara Croft de "Tomb Raider" que, a pesar de ser cuestionada por su sexualización inicial, representó un cambio hacia personajes femeninos que eran el centro de sus propias historias.

Diversidad y Representación

En la industria de los videojuegos, estamos presenciando un cambio significativo hacia la representación más diversa y realista de las mujeres. Esta evolución trasciende las apariencias físicas tradicionales, enfocándose en la creación de personajes femeninos con una amplia gama de personalidades, identidades, habilidades y antecedentes. Los equipos de desarrollo están incorporando mujeres de diversas edades, etnias, orientaciones sexuales y capacidades físicas, reflejando la diversidad del mundo real.

Esta tendencia se extiende a la inclusión de personajes femeninos más variados en términos de raza y sexualidad, destacándose juegos como "Life is Strange" y "The Last of Us" por su representación de personajes femeninos

LGBTQ+. Este enfoque no solo enriquece la narrativa y profundidad de los personajes, sino que también contribuye a una experiencia de juego más inclusiva, orientándose hacia una audiencia global más amplia. La industria del videojuego, al abrazar esta diversidad, promueve un entorno más acogedor y representativo para las jugadoras.

Roles, Habilidades y Personalidades

Los videojuegos están comenzando a explorar roles más variados para las mujeres, desafiando los estereotipos tradicionales de género. Las mujeres en los videojuegos ya no estamos relegadas solo a meros roles de soporte o cuidado, sino que también nos presentamos como líderes, guerreras, científicas o estrategas. Esta expansión de roles no solo enriquece la experiencia de juego, sino que también sirve como inspiración para las jugadoras y los jugadores, mostrando que las mujeres podemos ser cualquier cosa queelijamos en el mundo virtual y más allá.

Personajes Icónicos y su Impacto

Personajes femeninos icónicos como Samus Aran de "Metroid" han tenido un impacto significativo en la historia de los videojuegos. Han roto las expectativas tradicionales al demostrar que los personajes femeninos pueden liderar franquicias exitosas. Además, han servido como modelos a seguir para las jugadoras y han ayudado a desafiar los roles de género en los videojuegos.

En la actualidad existen ejemplos notables como Aloy en “Horizon Zero Dawn” y Ellie en “The Last of Us Part”, que no solo lideran sus respectivas narrativas, sino que también presentan complejidades emocionales y profundidad psicológica.



Ejemplos de personajes femeninos en videojuegos  (crédito de imagen)

Estereotipos y Críticas

A pesar de los avances, los estereotipos y la representación sesgada de las mujeres en los videojuegos continúan siendo un problema. Estos estereotipos a menudo perpetúan percepciones obsoletas sobre las mujeres y pueden contribuir a una cultura de exclusión y sexismo. Las desarrolladoras han sido desafiadas a reflexionar sobre cómo los personajes femeninos son retratados y a trabajar hacia representaciones más realistas y respetuosas.

Creación y Diseño de Personajes

El proceso de creación y diseño de personajes femeninos está evolucionando, con más mujeres involucradas en el desarrollo de juegos. Esta participación está llevando a la creación de personajes femeninos más auténticos y multidimensionales. Los diseñadores están considerando factores como la historia de fondo, la personalidad y la apariencia de estos personajes para asegurar que presenten una gama más amplia de experiencias e identidades femeninas.

Influencia en la Audiencia y la Comunidad Gamer

Los personajes femeninos en los videojuegos tienen una influencia significativa en la audiencia y la comunidad gamer. Estos personajes pueden inspirar y empoderar a las jugadoras, proporcionando ejemplos de fortaleza, inteligencia y complejidad. Además, la presencia de personajes femeninos fuertes y bien desarrollados puede desafiar los prejuicios de género y fomentar una comunidad de juego más inclusiva y acogedora.

Impacto y Futuro

Este cambio en la representación de las mujeres en los videojuegos tiene un impacto muy importante en la percepción cultural de los videojuegos como medio. Al presentar personajes femeninos ricos y variados, los videojuegos pueden jugar un papel crucial en el desafío a los estereotipos y en la promoción de la igualdad de género. Mirando hacia el futuro, se espera que esta tendencia hacia una representación más equitativa, justa y diversa de las mujeres continúe, abriendo nuevas posibilidades para la narrativa y el diseño de personajes.

TENDENCIAS Y CAMBIOS EN LA INDUSTRIA

El ecosistema de los videojuegos está experimentando cambios significativos en relación con la igualdad de género, tanto en las personas trabajadoras del medio como en el contenido de los juegos, impulsados por un reconocimiento creciente de la importancia de la diversidad, la equidad y la inclusión.

Aumento de la Presencia Femenina en el Desarrollo de Videojuegos

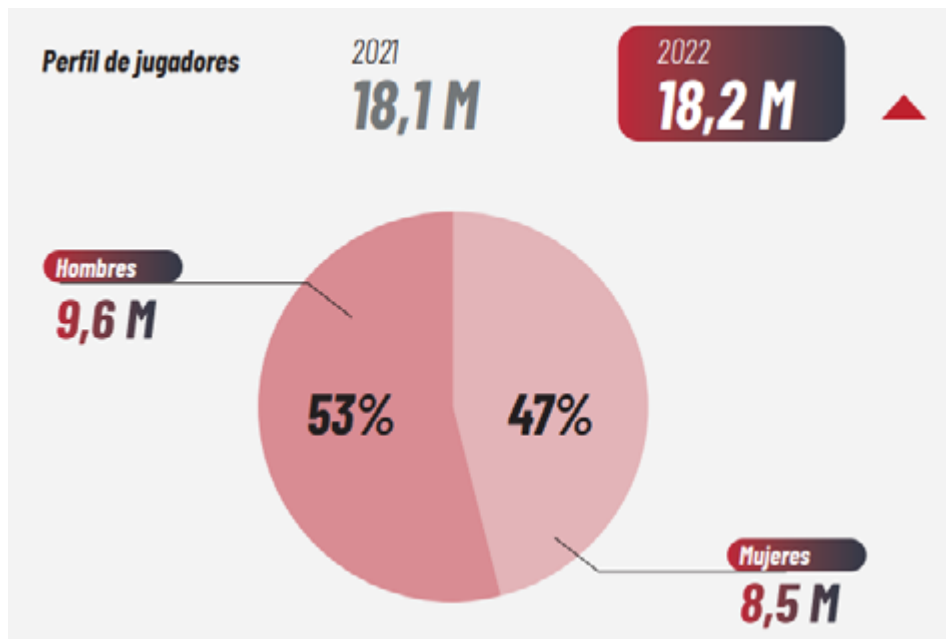
Una de las tendencias más alentadoras es el aumento constante de mujeres involucradas en el desarrollo de videojuegos. Esto incluye no solo roles en programación y diseño de juegos, sino también en gestión de proyectos, dirección artística y liderazgo ejecutivo. Este cambio está contribuyendo a una mayor diversidad de perspectivas y experiencias en el proceso de creación de juegos, lo que a su vez está llevando a la producción de juegos más variados e inclusivos. Las mujeres están trayendo nuevas ideas y enfoques al diseño de juegos, lo que enriquece el medio y amplía su alcance y relevancia.

Impacto de las Políticas de Igualdad de Género

Las empresas de videojuegos están implementando cada vez más políticas de igualdad de género, que incluyen desde iniciativas de contratación equitativa hasta programas de desarrollo profesional para mujeres. Estas políticas no solo buscan abordar la brecha salarial y mejorar la representatividad de las mujeres en todos los niveles, sino también crear un entorno de trabajo más inclusivo, competente y acogedor. Las empresas que adoptan activamente estas políticas están viendo beneficios tangibles.

Demanda de Juegos con Tratamiento Responsable del Género

Hay una creciente demanda de juegos que observan la igualdad de **género de manera responsable y madura**. Quienes juegan están buscando experiencias que reflejen una variedad más amplia de perspectivas y que traten temas como la identidad de género, la igualdad y la inclusión con sensibilidad y profundidad. Esto está llevando a los equipos de desarrollo a la creación de juegos que no solo entretienen, sino que también informan y educan.



Efecto en la Cultura de los Videojuegos

Estas tendencias están teniendo un impacto profundo en la cultura de los videojuegos en su conjunto. Con una mayor diversidad en el desarrollo de juegos y un enfoque más inclusivo en el diseño de personajes y narrativas, la cultura del juego se está volviendo más acogedora y accesible para un público más amplio. Además, la comunidad de jugadores está evolucionando, con una mayor participación y visibilidad de las mujeres, así como una mayor conciencia y rechazo del acoso y el comportamiento sexista en los entornos de juego en línea.

Anuario 2022 AEVI: La industria del videojuego en España 2022

 (crédito de imagen)

OPORTUNIDADES DE CRECIMIENTO Y DESARROLLO

A pesar de los desafíos existentes, el panorama actual ofrece oportunidades significativas de crecimiento y desarrollo profesional para las mujeres. Estas oportunidades se derivan tanto de un cambio en la conciencia colectiva como de iniciativas concretas diseñadas para fomentar la inclusión y la igualdad de género.

Influencia y Formulación de Políticas

La creciente conciencia sobre la importancia de la diversidad y la equidad está abriendo nuevas puertas para las voces femeninas. Las mujeres tenemos ahora oportunidad de influir en la sociedad no solo a través del desarrollo de juegos, sino también participando activamente en la toma de decisiones estratégicas y en la formulación de políticas. Nuestra presencia en puestos de liderazgo puede ayudar a dirigir el futuro del sector hacia una mayor equidad y representación.

Redes de Apoyo e Iniciativas Educativas

Las iniciativas educativas y las redes de apoyo están desempeñando un papel crucial en el empoderamiento de las mujeres en el ámbito de los videojuegos. Proporcionan recursos esenciales como asesoramiento profesional, oportuni-

dades de networking y apoyo emocional, fundamentales para prosperar en un campo tradicionalmente dominado por los hombres. Al conectar a mujeres con mentoras y lideresas experimentadas estas redes fortalecen su presencia.

Educación y Formación

Un número creciente de becas y programas educativos están siendo diseñados específicamente para apoyar a las mujeres interesadas en carreras relacionadas con videojuegos. Estos programas no solo se enfocan en habilidades técnicas, sino también en áreas como liderazgo y gestión de proyectos, preparando a la próxima generación de mujeres para una amplia variedad de roles.

Diversificación de Roles y Géneros

La demanda de una representación más diversa y realista en los videojuegos está creando oportunidades para que las mujeres exploren nuevos roles y géneros en el desarrollo de juegos. Esto incluye no solo el diseño y la programación, sino también áreas creativas y estratégicas como la narrativa de juegos, el arte, el marketing y la gestión de la comunidad. Al diversificar los roles que las mujeres ocupan, se amplía el alcance y la influencia de sus contribuciones, enriqueciendo la diversidad y calidad de los videojuegos.

JUEGOS SIGNIFICATIVOS

BEHIND EVERY GREAT ONE



- **Creación:** Deconstructeam, España, 2018.
- **Género:** Aventura gráfica.
- **PEGI:** A partir de 14 años. (No tiene entrada en www.pegi.info).
- **Duración estimada:** 30 minutos.
- **Plataforma:** PC.
- **Precio de referencia:** [Gratis en su web.](#)
- **Idiomas:** Castellano, inglés y francés.
- **Requiere internet:** No.
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Manejas a la mujer de un famoso artista, que se ocupa diariamente de todos los cuidados del hogar. Todo parece ir bien en casa hasta que poco a poco vas perdiendo tu sitio.

Información

Creado para un concurso con la premisa "quedarte sin espacio", el título alude a la expresión "detrás de cada gran hombre siempre hay una gran mujer". Aunque vive una vida aparentemente apacible, la protagonista empieza a sentirse desplazada, a sufrir ansiedad y angustia al permanecer siempre a la sombra de su egocéntrico marido.

Qué valores aporta

Ofrece una mirada feminista, crítica y descarnada sobre las relaciones de pareja tóxicas. Esta obra nos enseña a salir de la zona de confort, a enfrentarnos al patriarcado y a luchar por una vida mejor cuando nos encontramos insatisfechas. Se trata de una protesta contra el sometimiento y la sumisión, que nos anima a apreciar la perspectiva de género en el hogar y valorar la empatía y la salud mental.

DORDOGNE



- **Creación:** Un Je Ne Sais Quoi y Umanimation, Francia, 2023.
- **Género:** Aventura y puzzles.
- **PEGI:** 3 años.
- **Duración estimada:** 3 horas.
- **Plataforma:** Consolas y PC.
- **Precio de referencia:** 14,99 €.
- **Idiomas:** Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Revive los momentos que compartiste con tu abuela en los bellos parajes de la Dordoña. A medida que el pasado y el presente se encuentran, tendrás que hacer frente a las decisiones de tu adultez mientras recuerdas con cariño la infancia, para así descubrir los secretos perdidos de tu familia.

Información

Un preciosista juego con entornos pintados a mano con acuarelas donde recorres espléndidos paisajes de la campiña francesa. Una historia humana e intimista.

Qué valores aporta

Una mirada nostálgica a la infancia, a los veranos en el pueblo acompañados por la abuela y rodeados de aventuras y secretos por descubrir.

DYS4IA



- **Creación:** Anna Anthropy, Estados Unidos, 2012.
- **Género:** Arcade.
- **PEGI:** A partir de 11 años. (No tiene entrada en www.pegi.info).
- **Duración estimada:** 10 minutos.
- **Plataforma:** PC.
- **Precio de referencia:** [Gratis en su web](#)
- **Idiomas:** Inglés.
- **Requiere internet:** No.
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Breve colección de minijuegos donde la desarrolladora Anna Anthropy narra su experiencia personal con la terapia hormonal para cambiar de sexo.

Información

Cada juego se centra en diferentes aspectos de los problemas derivados de la terapia hormonal: el rechazo al propio cuerpo, el proceso hormonal y las críticas recibidas por personas cercanas, incapaces de comprender una decisión como esta.

Qué valores aporta

Una visión personal, delicada y sensible de una persona que tuvo que superar la disforia de género, sus dudas y temores hasta dar el paso definitivo. Genera empatía en el público y ayuda a luchar contra la transfobia.

ENDLING - EXTINCTION IS FOREVER



- **Creación:** Herobeat Studios, España, 2022.
- **Género:** Aventura y puzzles.
- **PEGI:** 16 años, Violencia.
- **Duración estimada:** 3 horas.
- **Plataforma:** Consolas y PC.
- **Precio de referencia:** 29,99 €.
- **Idiomas:** Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Eres la última madre zorro en la Tierra y tus cachorros necesitan todo tu cuidado para sobrevivir en un mundo despiadado al borde de la destrucción. Explora lo que queda de naturaleza y defiende a tu familia de todas las amenazas.

Información

Un bello y emotivo juego con mensaje ecologista que ha obtenido muchos premios y nominaciones gracias a su impacto social y reivindicativo.

Qué valores aporta

Aunque se centra en la lucha contra la extinción y la contaminación, Endling también trata sobre la protección y los cuidados a la familia, en este caso de animales.

GRIS



- **Creación:** Nomada Studio, España, 2018.
- **Género:** Plataformas 2D.
- **PEGI:** 7 años, Miedo.
- **Duración estimada:** 3 horas.
- **Plataformas:** iOS, Android, Switch, PS4 y PC.
- **Precio de referencia:** 14,79 €.
- **Idiomas:** Castellano, inglés, francés, italiano, alemán y portugués.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Gris es una muchacha llena de esperanzas y perdida en su propio mundo, enfrentada a una experiencia dolorosa de su vida. Una experiencia serena y evocadora, libre de peligros, frustración y muerte. Los jugadores explorarán un mundo diseñado meticulosamente que cobra vida gracias a unos gráficos delicados, una animación detallada y una elegante banda sonora original. Según las distintas partes del mundo de Gris se vuelvan accesibles, durante el juego se presentarán puzzles sencillos, secuencias de plataformas y desafíos opcionales basados en la habilidad.

Información

Las bellas ilustraciones del artista catalán [Conrad Roset](#) cobran vida en uno de los juegos más preciosos jamás creados. Su impresionante estilo visual atrapó a miles de personas e hizo que ganara infinidad de premios.

Qué valores aporta

Ofrece una mirada positiva al trauma que la protagonista ha sufrido y lanza un potente mensaje de superación y resiliencia sin necesidad de texto ni palabras. Las sencillas mecánicas y pequeños puzzles permiten avanzar con facilidad mientras la chica recobra su voz literal y metafóricamente. Se puede interpretar como un canto a favor de la salud mental y del empoderamiento femenino ante un mundo adverso.

HORIZON ZERO DAWN



- **Creación:** Guerrilla Games, Países Bajos, 2017.
- **Género:** Acción-Aventura / RPG.
- **PEGI:** 16 años, Violencia.
- **Duración estimada:** Aproximadamente 40-60 horas.
- **Plataforma:** PlayStation 4, PC.
- **Precio de referencia:** Entre 19,99 € (PS4) y 49,99 € (Pc).
- **Idiomas:** Múltiples idiomas incluyendo Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Es una aventura de acción en un mundo abierto postapocalíptico, protagonizada por Aloy, una cazadora hábil y curiosa. El juego combina la exploración de un mundo exuberante y peligroso, repleto de máquinas robóticas, con una narrativa profunda centrada en los misterios de civilizaciones antiguas, la naturaleza de la tecnología y la supervivencia. A lo largo del juego, Aloy descubre su propio pasado y desentraña los secretos del mundo que la rodea.

Información

Fue alabado por su impresionante diseño visual, historia envolvente y gameplay innovador. Es particularmente conocido por su combinación única de entornos naturales y elementos mecánicos, así como por su enfoque en la estrategia y el sigilo durante el combate. Tiene una secuela llamada: "Horizon Zero Dawn: Forbidden West".

Qué valores aporta

Destaca por presentar una fuerte protagonista femenina que es tanto física como emocionalmente compleja. Aloy se ha convertido en un icono para muchas jugadoras por su independencia, inteligencia y capacidad para enfrentar desafíos. El juego aborda temas relevantes como la identidad, la relación entre la naturaleza y la tecnología, y el impacto ambiental, animando a quienes juegan a reflexionar sobre estos asuntos importantes.

LIFE IS STRANGE



- **Creación:** Dontnod Entertainment, Francia, 2015.
- **Género:** Aventura 3D.
- **PEGI:** 16 años, Violencia, Lenguaje soez, Drogas.
- **Duración estimada:** 12 horas.
- **Plataformas:** Consolas, PC y móviles.
- **Precio de referencia:** 19,99 €.
- **Idiomas:** Castellano, inglés, francés, italiano, alemán...
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Max Caulfield es una joven estudiante de fotografía que puede rebobinar el tiempo para salvar a su mejor amiga Chloe de un violento altercado. Ambas se ven envueltas en la investigación de la misteriosa desaparición de su compañera de instituto Rachel Amber, que acabará revelando el lado oscuro de Arcadia Bay. Max tendrá que aprender rápido que cambiar el pasado a veces puede conducir a un futuro devastador.

Información

Inspirado en clásicos del cine independiente americano, en películas como Chicas Malas o el mítico libro El Guardián entre el Centeno, Life is Strange supuso una gran sorpresa que caló especialmente entre el público más joven gracias a su historia de misterio en una academia y su residencia de estudiantes.

Qué valores aporta

Se trata de un relato de paso a la madurez donde una chica joven y tímida debe afrontar problemas de bullying y salud mental además de ayudar a su entorno cercano. La relación de amistad entre Max y Chloe es íntima, profunda y emotiva, y el juego se atreve a lidiar con temas serios como el acoso, las diferencias de clase e incluso el suicidio.

LOST WORDS: BEYOND THE PAGE



- **Creación:** Sketchbook Games, Inglaterra, 2020.
- **Género:** Plataformas y puzzles 2D.
- **PEGI:** 7 años, Miedo.
- **Duración estimada:** 4 horas.
- **Plataforma:** Consolas, PC y móviles.
- **Precio de referencia:** 15 €.
- **Idiomas:** Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Interactúa con las palabras inscritas en las páginas del diario de una niña para resolver puzzles desafiantes, abordar segmentos de plataformas únicos y descubrir un cuento emocional en el vibrante mundo de Estoria.

Información

Izzy trata de superar un trauma familiar y para ello se refugia en un mundo fantástico que inventa en su diario. Las palabras que escribe van cobrando vida y se convierten en un escenario real por el que debemos movernos para superar diferentes obstáculos.

Qué valores aporta

En la creación de este título se contó con el asesoramiento de profesionales de la psicología infantil y trataron de representar las cinco etapas del duelo (negación, ira, negociación, depresión y aceptación) de una manera esperanzadora y optimista. El resultado es original, divertido y emotivo. Además está escrito por **Rhianna Pratchett**, una de las mejores guionistas de videojuegos.

PLANET OF LANA



- **Creación:** Wishfully Studios, Suecia, 2023.
- **Género:** Plataformas y puzles 2D.
- **PEGI:** 12 años. (No tiene entrada en www.pegi.info).
- **Duración estimada:** 4 horas.
- **Plataforma:** Xbox y PC.
- **Precio de referencia:** 20 €.
- **Idiomas:** Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Una joven y su leal amigo se embarcan en una misión de rescate a través de un mundo lleno de colores, máquinas sin corazón y criaturas extrañas. Una aventura cinematográfica de acción lateral llena de puzles y saltos con una historia épica de ciencia ficción.

Información

Un colorido mundo de fantasía inspirado por el cine del estudio Ghibli y la saga Zelda. La historia se desarrolla sin textos ni diálogos, pero es fácil de entender lo que ocurre en todo momento. Sus sencillos puzles no resultan frustrantes en ningún momento.

Qué valores aporta

Hemos vivido muchas aventuras salvando el mundo, pero pocas veces con una niña como protagonista absoluta. Gracias a su habilidad, a nuestra inteligencia y a su gato, lograrán superar todos los obstáculos sin violencia.

REIGNS: HER MAJESTY



- **Creación:** Nerial, Inglaterra, 2017.
- **Género:** Estrategia.
- **PEGI:** 12 años. (No tiene entrada en www.pegi.info).
- **Duración estimada:** 3 horas.
- **Plataforma:** Consolas, PC y móviles.
- **Precio de referencia:** 3 €.
- **Idiomas:** Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

Un renacimiento cultural ha brindado al mundo una nueva era de conocimientos e iluminación, pero la avaricia y la envidia siguen conspirando contra la benévola reina. Supera en ingenio y sobrevive a cuantos quieren derrocaros a tu marido y a ti deslizando hacia la izquierda o la derecha, y tomando así decisiones justas (o injustas) en todo tipo de asuntos de la corte.

Información

Se trata de la secuela del exitoso Reigns, que en 2016 sorprendió gracias a una sencilla mecánica de gestión de un reino basada en Tinder: debes deslizar a izquierda o derecha para tomar decisiones según tus asesores reales te recomiendan.

Qué valores aporta

Siendo lo habitual interpretar a reyes, en esta secuela manejamos a la reina en el poder. Un matriarcado donde debemos tomar todo tipo de decisiones a nivel político, económico, social y religioso. Cada partida es aleatoria y las situaciones contienen mucho sentido del humor. Además está escrito por **Leigh Alexander**, una de las mejores periodistas y guionistas de videojuegos.

THE LAST OF US PART II



- **Creación:** Naughty Dog, Estados Unidos, 2020.
- **Género:** Aventura / Acción-Survival.
- **PEGI:** 18 años, Violencia, Lenguaje Soez.
- **Duración estimada:** Aproximadamente 25-30 horas.
- **Plataforma:** PlayStation 4.
- **Precio de referencia:** Sólo en Play Station. Precio en la web oficial 39,99 €.
- **Idiomas:** Disponible en múltiples idiomas incluyendo Castellano.
- **Requiere internet:** No.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

“The Last of Us Part II” continúa la historia de Ellie, quien ahora es una joven adulta, en un mundo postapocalíptico devastado por una pandemia. El juego profundiza en temas como el ciclo de venganza, el perdón y las consecuencias morales de las decisiones en un entorno brutal. La narrativa se desarrolla a través de dos perspectivas principales, Ellie y Abby, presentando personajes femeninos complejos y multifacéticos con sus propios motivos y luchas internas.

Información

Lanzado en 2020, el juego fue aclamado por su narrativa emocional, personajes bien desarrollados, y el tratamiento maduro de temas complejos. “The Last of Us Part II” ha sido destacado por su jugabilidad inmersiva, diseño de niveles detallado y gráficos realistas.

Qué valores aporta

El juego es notable por su representación de personajes femeninos fuertes y realistas, desafiando estereotipos comunes en los videojuegos. La historia de Ellie y Abby aborda la humanidad en condiciones extremas y explora la complejidad de las emociones y relaciones humanas. Ha sido elogiado por su enfoque en la diversidad de personajes y por tratar temas sensibles como la orientación sexual, el trauma y la ética en tiempos de crisis.

TOMB RAIDER (REBOOT SERIES)



- **Creación:** Crystal Dynamics, Estados Unidos, 2013.
- **Género:** Acción-Aventura.
- **PEGI:** 18 años, Violencia, Lenguaje soez.
- **Duración estimada:** Aproximadamente 15-20 horas por juego.
- **Modo de control:** Mando o teclado y ratón.
- **Plataforma:** PC, PlayStation 4, Xbox One.
- **Precio de referencia:** Varía según la plataforma y el título.
- **Idiomas:** Disponible en múltiples idiomas incluyendo Castellano.
- **Requiere internet:** No para la campaña principal.
- [Tráiler](#)
- [Gameplay](#)
- [Web](#)

Descripción

En el reboot de "Tomb Raider", se experimenta la transformación de Lara Croft de una joven inexperta a una sobreviviente endurecida. A través de una serie de eventos dramáticos y un entorno hostil, Lara debe confiar en su ingenio y habilidades básicas de supervivencia para desentrañar la historia de una isla misteriosa. El juego combina exploración, resolución de puzles y combate en un entorno rico y detallado.

Información

Reiniciada en 2013, esta serie ofrece una narrativa más profunda y un desarrollo de personaje más complejo para Lara Croft en comparación con las series anteriores. Los juegos son conocidos por su narrativa cinematográfica, su impresionante apartado gráfico y su emocionante gameplay. La serie ha sido elogiada por redefinir el personaje de Lara Croft y modernizar la franquicia de "Tomb Raider".

Qué valores aporta

El reboot de "Tomb Raider" es aclamado por su representación de una protagonista femenina fuerte y multidimensional. Ofrece una perspectiva fresca sobre cómo enfrentar y superar desafíos físicos y emocionales. La evolución de Lara a lo largo de la serie sirve como un poderoso ejemplo de crecimiento personal y empoderamiento femenino, inspirando a las jugadoras a ver en Lara no solo una aventurera, sino también una figura con la que pueden identificarse y de la que pueden aprender.

PROTAGONISTAS ICÓNICAS

2B (NIE R: AUTOMATA)

- 1. Descripción:** 2B, protagonista de "NieR: Automata", es un personaje que ha capturado la atención de la audiencia por su complejidad narrativa y profundidad emocional, a pesar de ser un androide. En el juego, 2B se embarca en una historia llena de emociones y giros inesperados, explorando temas filosóficos como la identidad, la moralidad y la existencia. Su diseño visual distintivo, habilidades de combate y la exploración de estos temas profundos hacen de 2B un personaje fascinante y tridimensional en el mundo de los videojuegos modernos.
- 2. Juegos en los que aparece:** "NieR: Automata" (2017).
- 3. Año de Creación:** 2017.
- 4. Desarrolla/Edita:** PlatinumGames / Square Enix.
- 5. Importancia Cultural:** 2B ha sido elogiada por romper con los estereotipos convencionales de personajes femeninos en videojuegos. Su representación como una androide con emociones y conflictos internos ha desafiado

las nociones tradicionales de personalidad y humanidad en los videojuegos, aportando una nueva dimensión a la narrativa y el desarrollo de personajes.

- 6. Características Únicas:** 2B destaca por su habilidad en combate cuerpo a cuerpo y a distancia, utilizando una variedad de armas y técnicas. Su relación con otros personajes, en particular con 9S, añade complejidad a su carácter, mostrando su evolución a lo largo del juego desde una perspectiva emocional y psicológica.



2B  (crédito de imagen)

ALOY (HORIZON ZERO DAWN)

- 1. Descripción:** Aloy es la protagonista del videojuego "Horizon Zero Dawn" y su secuela. Es conocida por su carisma, inteligencia y habilidades excepcionales de combate y supervivencia. Criada en un mundo postapocalíptico dominado por máquinas, Aloy se embarca en un viaje para descubrir su origen y el destino de la civilización caída. Su personaje combina una fuerte voluntad con una gran empatía, convirtiéndola en una heroína única en un universo de ciencia ficción y naturaleza.
- 2. Juegos en los que aparece:** "Horizon Zero Dawn" (2017) y "Horizon Forbidden West" (2022).
- 3. Año de Creación:** 2017.
- 4. Desarrolla/Edita:** Guerrilla Games / Sony Interactive Entertainment.
- 5. Importancia Cultural:** Aloy es reconocida por su papel como una fuerte protagonista femenina en un género dominado tradicionalmente por personajes masculinos. Su historia y el mundo en el que vive abordan temas de

ecología, tecnología y descubrimiento de identidad, haciendo de "Horizon Zero Dawn" un juego no solo entretenido sino también reflexivo y relevante.

- 6. Características Únicas:** Las habilidades de Aloy en el rastreo, la caza y el combate, combinadas con su uso de tecnología y estrategias para derrotar a las máquinas gigantes, son elementos centrales de su personaje. Además, su capacidad para interactuar con diferentes culturas en su mundo y su búsqueda constante de conocimiento y verdad destacan en su personalidad.



Aloy  (crédito de imagen)

BAYONETTA (BAYONETTA)

- 1. Descripción:** Bayonetta, la protagonista de la serie de juegos "Bayonetta", es una bruja con un estilo único y una personalidad audaz. Es conocida por su impresionante habilidad en el combate, utilizando una combinación de magia, armas de fuego y ataques físicos. Su diseño de personaje es distintivo y llamativo, combinando elementos góticos y elegancia, lo que la convierte en una de las heroínas más icónicas y reconocibles en los videojuegos de acción.
- 2. Juegos en los que aparece:** "Bayonetta" (2009), "Bayonetta 2" (2014) y "Bayonetta 3" (2022).
- 3. Año de Creación:** 2009.
- 4. Desarrolla/Edita:** PlatinumGames.
- 5. Importancia Cultural:** Bayonetta es notable por su representación de una mujer poderosa y segura de sí misma, al margen de las convenciones típicas de los personajes femeninos en los videojuegos. Su personaje combina sensualidad con fuerza y agilidad, desafiando las normas y estereotipos de género. Ha sido tanto elogiada como objeto de debate, lo que refleja su impacto en la discusión sobre la representación de las mujeres en los videojuegos.

- 6. Características Únicas:** Bayonetta destaca por su estilo de lucha acrobático y dinámico, que incluye el uso de "Wicked Weaves" para invocar demonios y realizar ataques devastadores. Sus "Pistolas de Tacón" y su habilidad para manipular el tiempo, conocida como "Witch Time", son elementos clave de su estilo de combate, proporcionando una experiencia de juego intensa y visualmente espectacular.



Bayonetta  (crédito de imagen)

CHUN-LI (STREET FIGHTER)

- 1. Descripción:** Chun-Li, uno de los personajes más icónicos de la serie "Street Fighter", es reconocida como la primera mujer luchadora en un videojuego de lucha. Con sus poderosas patadas y su historia como agente de Interpol, Chun-Li no solo es una luchadora formidable, sino también un personaje con una historia rica y un trasfondo interesante. Se ha convertido en un modelo a seguir y una inspiración para muchas jugadoras.
- 2. Juegos en los que aparece:** Aparece en "Street Fighter II" y en numerosas secuelas y spin-offs de la serie "Street Fighter".
- 3. Año de Creación:** 1991 (con la salida de "Street Fighter II").
- 4. Desarrolla/Edita:** Capcom.
- 5. Importancia Cultural:** Chun-Li apareció rompiendo barreras de género en los videojuegos, especialmente en el género de lucha, que estaba dominado por personajes masculinos. Su introducción en "Street Fighter II" marcó un momento importante en la historia de los videojuegos, demostrando que los personajes femeninos pueden ser tan fuertes y carismáticos como sus homólogos masculinos, y siendo el único personaje femenino en un plantel de 8 personajes seleccionables y 4 jefes finales. Su influencia se extiende

más allá de los videojuegos, convirtiéndose en un ícono cultural reconocible en todo el mundo.

- 6. Características Únicas:** Chun-Li es conocida por su estilo de lucha ágil y sus rápidas y potentes patadas. Su movimiento característico, el "Spinning Bird Kick", y su habilidad para ejecutar ráfagas de patadas, conocida como "Hyakuretsukyaku", son elementos distintivos de su estilo de combate. Además, su traje y peinado tradicionales chinos han contribuido a su identidad única y memorable.



Chun-Li  (crédito de imagen)

ELLIE (THE LAST OF US)

- 1. Descripción:** Ellie es un personaje central en la serie de videojuegos "The Last of Us". Reconocida por su complejidad y profundidad emocional, su historia es una de supervivencia, madurez y humanidad en un mundo postapocalíptico. A través de los juegos, quienes juegan experimentan su crecimiento, desde una adolescente valiente hasta una joven adulta enfrentada a desafíos morales y emocionales.
- 2. Juegos en los que aparece:** "The Last of Us" (2013) y "The Last of Us Part II" (2020).
- 3. Año de Creación:** 2013.
- 4. Desarrolla/Edita:** Naughty Dog / Sony Computer Entertainment.
- 5. Importancia Cultural:** Ellie es significativa por su representación de personajes LGBTQ+ en videojuegos y por abordar temas complejos como el amor, la pérdida y la moralidad. Su personaje ha sido elogiado por su realismo y la emotiva interpretación de **Ashley Johnson**, la actriz que le da voz.

- 6. Características Únicas:** La habilidad de Ellie para sobrevivir en entornos peligrosos, junto con su capacidad para establecer conexiones humanas profundas en circunstancias extremas, la hacen un personaje excepcionalmente memorable y querido por sus fans.



Ellie  (crédito de imagen)

FAITH CONNORS (MIRROR'S EDGE)

- 1. Descripción:** Faith Connors es la protagonista del juego "Mirror's Edge", conocida por su agilidad excepcional y habilidades de parkour. En un mundo distópico donde la comunicación es rigurosamente controlada por un régimen totalitario, Faith trabaja como "runner", transportando mensajes mientras navega por los techos de la ciudad. Su personaje es un símbolo de resistencia y libertad, y su historia es una mezcla de acción intensa y narrativa emotiva.
- 2. Juegos en los que aparece:** "Mirror's Edge" (2008) y "Mirror's Edge Catalyst" (2016).
- 3. Año de Creación:** 2008.
- 4. Desarrolla/Edita:** DICE / Electronic Arts.
- 5. Importancia Cultural:** Faith Connors rompe con los estereotipos tradicionales y ofrece una experiencia de juego única, centrada en el movimiento fluido y la evasión más que en el combate directo. Faith ha sido elogiada por

su diseño de personaje distintivo y por ofrecer una perspectiva fresca en el género de acción-aventura.

- 6. Características Únicas:** Lo que distingue a Faith es su habilidad para realizar movimientos de parkour de manera fluida, lo que permite experimentar una sensación de velocidad y libertad inigualables. Su destreza en el salto entre edificios, correr por paredes y deslizarse por obstáculos, junto con su determinación y valentía, la hacen un personaje único y memorable.



Faith Connors  (crédito de imagen)

JILL VALENTINE (RESIDENT EVIL)

- 1. Descripción:** Jill Valentine es una de las protagonistas originales de la serie "Resident Evil". Conocida por su valentía, inteligencia y habilidades excepcionales en situaciones de supervivencia, Jill es un icono en el género de horror de supervivencia. Como miembro del equipo especial S.T.A.R.S., se enfrenta a zombis y otras amenazas biológicas creadas por la corporación Umbrella. Su personaje ha sido elogiado por su fortaleza y capacidad para superar situaciones extremas, convirtiéndose en un modelo a seguir para muchas jugadoras.
- 2. Juegos en los que aparece:** Varios juegos de la serie, incluyendo "Resident Evil" (1996), "Resident Evil 3: Nemesis" (1999), "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" (2007) o "Resident Evil 5" (2009).
- 3. Año de Creación:** 1996.
- 4. Desarrolla/Edita:** Capcom.
- 5. Importancia Cultural:** Jill Valentine es una de las primeras heroínas en el género de horror de supervivencia y ha sido una figura clave en el éxito y la longevidad de la serie "Resident Evil". Su personaje ha influido en la representación de mujeres en videojuegos de acción y horror, demostrando que pueden ser protagonistas fuertes y capaces.

- 6. Características Únicas:** Jill es conocida por su capacidad de resolver puzles bajo presión, su destreza en combate y su habilidad para manejar una variedad de armas. Su evolución a lo largo de la serie, desde una agente de policía a una sobreviviente experimentada, refleja su adaptabilidad y resiliencia.



Jill Valentine  (crédito de imagen)

LARA CROFT (TOMB RAIDER)

- 1. Descripción:** Lara Croft es conocida por ser una arqueóloga aventurera y valiente, protagonista de la serie "Tomb Raider". Destaca por su inteligencia, habilidades físicas y resiliencia.
- 2. Juegos en los que aparece:** Serie "Tomb Raider" (desde "Tomb Raider" en 1996 hasta "Shadow of the Tomb Raider" en 2018).
- 3. Año de Creación:** 1996.
- 4. Desarrolla/Edita:** Originalmente desarrollado por Core Design, publicado por Eidos Interactive; actualmente desarrollado por Crystal Dynamics y Square Enix.
- 5. Importancia Cultural:** Lara Croft fue una de las primeras protagonistas femeninas en un videojuego y se ha convertido en un icono cultural, rompiendo barreras de género en la historia de los videojuegos.
- 6. Características Únicas:** Sus habilidades de combate, destreza en la exploración y solución de rompecabezas, y el uso de una variedad de armas y herramientas.

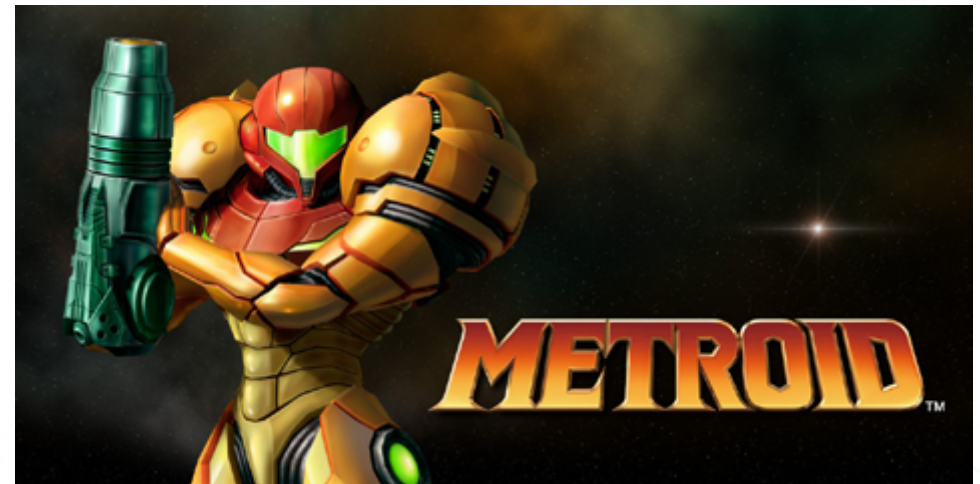


Lara Croft  (crédito de imagen)

SAMUS ARAN (METROID)

- 1. Descripción:** Samus Aran, protagonista de la serie "Metroid", es una de las primeras heroínas en el mundo de los videojuegos. Es conocida por ser una cazarecompensas intergaláctica fuerte, independiente y hábil. Armada con un traje de poder avanzado y una variedad de armas, Samus se enfrenta a amenazas alienígenas y desentraña misterios en distintos planetas.
- 2. Juegos en los que aparece:** Serie "Metroid", incluyendo títulos como "Metroid" (1986), "Super Metroid" (1994), "Metroid Prime" (2002), y otros juegos como la serie "Super Smash Bros".
- 3. Año de Creación:** 1986.
- 4. Desarrolla/Edita:** Nintendo.
- 5. Importancia Cultural:** Samus Aran es muy conocida no sólo por ser una de las primeras protagonistas femeninas en videojuegos, sino también por cómo su revelación como mujer al final del primer juego desafió las expectativas sobre los roles de género en los videojuegos. Su personaje ha inspirado a generaciones de jugadoras y ha establecido un estándar para personajes femeninos fuertes en el medio.

- 6. Características Únicas:** Las habilidades de Samus incluyen un arsenal de armas de alta tecnología, la capacidad de rodar en una esfera para acceder a espacios reducidos y la habilidad para ejecutar saltos acrobáticos. Su traje, que puede ser actualizado con diversas mejoras a lo largo de sus aventuras, es un elemento distintivo de su personaje.



Samus Aran  (crédito de imagen)

YUNA (FINAL FANTASY X)

- 1. Descripción:** Yuna es un personaje clave en "Final Fantasy X", conocida por su serenidad, fortaleza y dedicación a su misión como invocadora. Su viaje a través del mundo de Spira para derrotar a la entidad conocida como Sin es tanto una aventura física como una exploración profunda de su carácter y creencias. La historia de Yuna es una de sacrificio, crecimiento y resiliencia, lo que la ha hecho una de las favoritas entre los fans de la serie "Final Fantasy".
- 2. Juegos en los que aparece:** "Final Fantasy X" (2001) y "Final Fantasy X-2" (2003).
- 3. Año de Creación:** 2001.
- 4. Desarrolla/Edita:** Square Enix (originalmente Square).
- 5. Importancia Cultural:** Yuna es una lideresa compasiva y poderosa. En "Final Fantasy X-2", su evolución como personaje desafía las convenciones tradicionales de las heroínas en los videojuegos, presentándola como una figura más independiente y aventurera. Su papel en ambos juegos ha sido aclamado por profundizar la representación femenina en los videojuegos y por romper el molde de la damisela en apuros.

- 6. Características Únicas:** La habilidad de Yuna como invocadora, capaz de convocar poderosas entidades llamadas Eones, es central en "Final Fantasy X". Además, su capacidad para conectar emocionalmente con otros personajes y su evolución personal a lo largo del juego resaltan su complejidad y profundidad como personaje.



Yuna  (crédito de imagen)

PROFESIONALES DESTACADAS / REFERENTES

ALICIA MOROTE, “ALI MOROL”



Alicia Morote  (crédito de imagen)

Profesión: Cofundadora y Directora de Operaciones.

Nacimiento: España.

Empresa: Team Queso.

Redes: [Twitter](#), [Instagram](#).

Perfil: Alicia Morote, más conocida como “Ali Morol”, es una figura prominente en los eSports españoles, cofundadora de “Team Queso”. Se encarga de las operaciones, comunicación y marketing del club. Su trabajo en “Team Queso” ha contribuido significativamente al crecimiento del equipo en la escena de los eSports, abarcando varios videojuegos competitivos.

Morol es conocida por su capacidad de liderazgo y su enfoque innovador en la gestión de equipos de eSports, ayudando a “Team Queso” a convertirse en uno de los nombres más reconocidos en la escena de los deportes electrónicos en España.

AMY HENNIG



Amy Hennig  (crédito de imagen)

Profesión: Directora y guionista de videojuegos.

Nacimiento: Estados Unidos, 1954.

Empresa: Naughty Dog y otros estudios.

Redes: [Twitter](#), [Linkedin](#).

Perfil: Amy Hennig es conocida por su trabajo en la serie “Uncharted” con Naughty Dog, donde su habilidad para contar historias le valió el reconocimiento crítico y varios premios, incluyendo un BAFTA. Antes de “Uncharted” trabajó en otros proyectos innovadores para consolas como la Super Nintendo. Su carrera en el sector le ha permitido convertirse en una desarrolladora y directora versátil y respetada.

ASHLY BURCH



Ashly Burch  (crédito de imagen)

Profesión: Actriz y guionista.

Nacimiento: Estados Unidos, 1990.

Redes: [Instagram](#).

Perfil: La actriz de doblaje más famosa de los videojuegos ha puesto voz a los personajes míticos como Aloy (Horizon Zero Dawn), Chloe Price (Life Is Strange), Mel (The Last of Us Part II), Tiny Tina (Borderlands), Viper (Valorant) o Parvati Holcomb (The Outer Worlds). También es una de las actrices principales y guionista de la serie Mythic Quest (Apple TV), centrada en un estudio de videojuegos.

CAROL SHAW



Carol Shaw  (crédito de imagen)

Profesión: Diseñadora y programadora de videojuegos.

Nacimiento: Estados Unidos, 1955.

Empresa: Trabajó para Atari y Activision.

Perfil: Carol Shaw es reconocida como una de las primeras diseñadoras de videojuegos. Comenzó su carrera en Atari, donde creó títulos como "3D Tic-Tac-Toe" y "Video Checkers". Su trabajo más famoso es "River Raid" para Activision, que fue un éxito comercial en los años 80. Shaw es considerada una pionera en la industria de los videojuegos.

CRISTINA LÓPEZ, “CRISTININI”



Cristina López  (crédito de imagen)

Profesión: Presentadora, streamer y reportera de esports.

Nacimiento: Tarragona, 1989.

Redes: [Twitter](#), [Twitch](#), [Instagram](#).

Perfil: Cristinini es una de las streamers **más influyentes de España y se posicionó como la cuarta** streamer femenina más vista del mundo durante 2021. Su contenido variado, que incluye juegos, interacciones con seguidores y entretenimiento general, la ha catapultado al éxito en las plataformas de streaming. Esta popularidad le facilitó el salto a la televisión, participando en programas como “Zapeando”, “Vodafone yu” y, especialmente, “Grand Prix”.

Antes de su éxito en streaming Cristinini ya mostraba un profundo interés en los videojuegos. Ha sido una figura prominente en eventos de eSports, actuando como reportera, presentadora y comentarista.

Además, ha recibido varios reconocimientos por su influencia en la comunidad de gaming y ha colaborado con diversas marcas y organizaciones. Conocida por su contribución a temas sociales y por fomentar una comunidad inclusiva y positiva en el espacio de los videojuegos, Cristinini sigue siendo una voz destacada y respetada en la industria del gaming y más allá.

ELENA LOREDO, "ELESKY"



Elena Loredo  (crédito de imagen)

Profesión: Pianista y streamer.

Nacimiento: Gijón, 1995.

Redes: [Twitter](#), [Twitch](#), [Instagram](#).

Perfil: Elesky es graduada en Piano y en Artes Escénicas. En 2017 empezó a interpretar con su piano bandas sonoras de series, películas o videojuegos en Twitch. Ahí comenzó a ganar muchos seguidores y sus directos de unas cuatro horas llegan a miles de personas.

Elena acepta peticiones, improvisa, responde dudas y charla de diversos temas sobre videojuegos con sus fans. Su éxito le ha llevado a actuar en conciertos y festivales ante un amplio público, así como a colaborar con Sony o participar en varios eventos relacionados con el Gaming como la "Gamergy" de 2024.

EURÍDICE CABAÑES



Eurídice Cabañes  (crédito de imagen)

Profesión: Codirectora de ArsGames, ponente y profesora.

Nacimiento: Valencia, 1983.

Empresa: [ArsGames](#).

Redes: [Twitter](#), [LinkedIn](#).

Perfil: Licenciada en Filosofía de la Tecnología, tiene un máster en Lógica y Filosofía de la Ciencia y otro en Experto en Neurociencias. Es codirectora de ArsGames, colectivo que lleva quince años estudiando los videojuegos como medio artístico. Es comisaria de exposiciones entre las que destaca [Videojuegos, los dos lados de la pantalla](#) de Fundación Telefónica, Madrid 2019, con más de 200.000 visitantes entre España y México. También destaca [CTRL ALT PLAY. Alternativas lúdicas al control](#), en Zaragoza. Eurídice fue elegida como una de las 100 Game Changers en 2020 por GamesIndustry.

GINA TOST



Gina Tost  (crédito de imagen)

Profesión: Periodista y Secretaria de Políticas Digitales de la Generalitat de Catalunya.

Nacimiento: Barcelona, 1985.

Redes: [Twitter](#), [LinkedIn](#).

Perfil: Gina está graduada en diseño, pero ha ejercido su carrera como periodista y comunicadora en medios como “Televisa México”, “NHK Japón”, “RTVE”, “Onda Cero”, “TV3”, “Expansión”, “IGN”, “MarcaPlayer”, “Catalunya Radio” o el “Diario Ara”.

En 2022 fue nombrada Secretaria de Políticas Digitales de la Generalitat de Catalunya. Es autora del libro “[Vida extra: Los videojuegos como no los has visto nunca](#)”, donde aborda la influencia y el impacto cultural de los videojuegos. Su carrera multifacética la posiciona como una figura influyente en la intersección de los medios, la tecnología y la política digital.

IRENE SÁNCHEZ, “IRENE”



Irene Sánchez  (crédito de imagen)

Profesión: Jugadora profesional de eSports.

Nacimiento: España.

Juego: Counter-Strike.

Perfil: Irene Sánchez, más conocida como “iRene” en el mundo de los esports, es una jugadora ya retirada que destacó en la escena de Counter-Strike.

A lo largo de su trayectoria ha jugado para varios equipos y ha participado en numerosos torneos. Algunos de los equipos para los que ha jugado incluyen “Team Alternate” y “Fnatic Ladies”.

Entre sus logros en torneos, “iRene” ha participado en eventos prestigiosos como el “Copenhagen Games”, “Intel Challenge Katowice”, “ESWC” (“Electronic Sports World Cup”) y “GameGune”. Logró el primer lugar en el “Intel Challenge Katowice 2015” y en el “GameGune” 2014. Además ha tenido participaciones significativas en el ESWC 2014 y 2013, así como en el “Copenhagen Games” en varios años.

Su dedicación y éxito en el juego la han convertido en una embajadora para las mujeres en los videojuegos y un modelo a seguir en la comunidad de eSports.

JADE RAYMOND



Jade Raymond  (crédito de imagen)

Profesión: Desarrolladora y productora.

Nacimiento: Canadá, 1975.

Empresa: Haven Studios.

Redes: [Twitter](#), [Instagram](#).

Perfil: Desempeñó gran parte de su carrera en Ubisoft como productora de sagas exitosas como "Assassin's Creed" y "Watch Dogs". Después pasó por compañías como "Electronic Arts" y "Google", hasta que en 2021 fundó su propio estudio: "Haven Studios".

Aunque aún no ha lanzado ningún juego, la empresa ha sido adquirida por Sony. En 2023 ha anunciado el juego "Fairgame\$", un shooter multijugador cooperativo (PvE) basado en robos a multimillonarios que se publicará probablemente en 2024.

MARINA AMORES, “BLISSY”



Marina Amores  (crédito de imagen)

Profesión: Periodista y escritora.

Nacimiento: Mallorca, 1991.

Redes: [Twitter](#), [Instagram](#), [YouTube](#), [Web](#), [Twitch](#), [TikTok](#), [LinkedIn](#).

Perfil: Marina lleva una década luchando por la igualdad y el feminismo en la industria del videojuego en medios digitales como “Eurogamer”, “Zehngames” o “FSGamer”, en revistas impresas como “EDGE”, en webs generalistas como “PlayGround” y en televisiones locales, entre otros.

También ha trabajado como community manager para varios estudios de videojuegos y como traductora. Además, ha dirigido varios documentales analizando la presencia de mujeres en la industria española: [“Mujeres+Videojuegos”](#); [“Hombres+Videojuegos”](#) y [“Nerfeadas”](#).

Fue la organizadora del evento “Gaming Ladies” en Barcelona y ha publicado varios libros: [¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género](#), [Un mes en Tinder siendo mujer gamer](#) o [Play like a Girl](#).

MARINA GONZÁLEZ



Marina González  (crédito de imagen)

Profesión: Artista y diseñadora gráfica.

Nacimiento: Valencia.

Empresa: [Deconstructeam](#).

Redes: [Twitter](#), [Instagram](#), [Tumblr](#), [Itchio](#).

Perfil: Marina es licenciada en Bellas Artes y es una de las tres personas que forma Deconstructeam, uno de los estudios más creativos, originales y personales de España. Ella se encarga del pixelart, el reconocible estilo visual pixelado de todos sus juegos y que le ha convertido en una de las mejores artistas de esa disciplina.

El estudio es responsable de juegos como "The Cosmic Wheel Sisterhood", "The Red Strings Club", "Essays on Empathy" o "Gods Will Be Watching".

Con una década de experiencia en el sector y un puñado de juegos a sus espaldas, Marina ha ido madurando como artista, tanto en el diseño de personajes y escenarios, como en la animación.

MAYA GARCÍA, "MAYA PIXELSKAYA"



Maya García  (crédito de imagen)

Profesión: Ilustradora y presentadora.

Nacimiento: Madrid, 1985.

Redes: [Twitter](#), [Instagram](#).

Perfil: Maya Pixelskaya es una artista y presentadora conocida por su trabajo centrado en los videojuegos retro de los años 80 y 90. Como ilustradora y diseñadora, ha creado una variedad de joyas y prendas de vestir inspiradas en estos clásicos juegos.

Además de su trabajo artístico, Maya se destaca en el ámbito mediático, colaborando como presentadora en programas como "Zapeando" y participando en el podcast "Yo Interneto". Su enfoque único en la cultura pop y los videojuegos retro la ha convertido en una figura influyente tanto en el mundo del arte como en el de los medios relacionados con los videojuegos.

MÓNICA OVES, “MONIOVRESS”



Mónica Oves  (crédito de imagen)

Profesión: Jugadora profesional de eSports.

Nacimiento: España.

Juego Principal: VALORANT.

Redes: [Twitch](#), [Twitter](#), [Instagram](#).

Perfil: **Mónica Oves** Silva, mejor conocida en el mundo de los esports como “monio vess”, es una prominente jugadora española en la escena de VALORANT. Como exmiembro clave del equipo “MAD Lions Laurè”, “monio vess” ha mostrado habilidades excepcionales y una notable presencia competitiva en este juego en rápido crecimiento.

Su equipo, un conjunto completamente femenino, ha competido en “VALORANT Game Changers”, destacando entre otras organizaciones en el escenario. La participación de “monio vess” en estos torneos ha contribuido significativamente a su reputación como una jugadora hábil y una figura inspiradora en el mundo de los eSports.

Su dedicación y éxito en VALORANT no solo la han establecido como una competidora formidable, sino también como una inspiración y modelo a seguir para las futuras generaciones de jugadoras profesionales.

ROBERTA WILLIAMS



Roberta Williams  (crédito de imagen)

Profesión: Diseñadora de videojuegos.

Nacimiento: Estados Unidos, 1953.

Empresa: Cofundadora de Sierra On-Line.

Perfil: Roberta Williams, cofundadora de Sierra On-Line junto a su marido Ken Williams, es una figura clave en el desarrollo de los juegos de aventura gráfica. Creó títulos icónicos como "King's Quest" y "Mystery House". Su innovación en el uso de secuencias de vídeo de acción real en "Phantasmagoria" marcó un hito en la industria.

SASHA HOSTYN, “SCARLETT”



Sasha Hostyn  (crédito de imagen)

Profesión: Jugadora profesional de Esports.

Nacimiento: Canadá, 1993.

Juego Principal: StarCraft II.

Redes: [Twitch](#), [Twitter](#).

Descripción: Es una de las jugadoras más exitosas en la escena de StarCraft II. Ha ganado múltiples torneos y es reconocida por su habilidad táctica y estratégica en el juego.

Scarlett ha sido una pionera para las mujeres en los eSports, destacándose en un campo dominado principalmente por hombres. Ha representado a Canadá y a equipos internacionales en competiciones globales, obteniendo reconocimiento y admiración en la comunidad de eSports. Figura en el libro Guinness de récords como la jugadora profesional de videojuegos con más ganancias del mundo.

VALERIA CASTRO



Valeria Castro  (crédito de imagen)

Profesión: Desarrolladora, expresidenta de DEV y profesora.

Nacimiento: Montevideo, 1988.

Empresa: [Platonic Games](#). Cofundadora y CEO de Platonic Games desde 2014.

Redes: [Twitter](#), [Linkedin](#), [YouTube](#).

Perfil: Licenciada en publicidad, se especializó en diseño gráfico y empezó a trabajar en la industria de los videojuegos en China. Volvió a España para estudiar un Máster de Informática gráfica, juegos y realidad virtual, lo que le permitió trabajar como productora en Bitoon Games, una de las empresas de videojuegos más grandes del país. Con 26 años decidió crear su propia empresa: Platonic Games.

Su objetivo es hacer juegos para móviles, con una estética kawaii y colorida, dirigidos al público infantil y casual como "Sailor Cats", "Cocina Kawaii", "Symmetry", "Sweet Sins" o "Happy Hop"...

INICIATIVAS Y MOVIMIENTOS



 (enlace a web)

FemDevs es una asociación sin ánimo de lucro cuya labor es promover el interés, la participación y la presencia de las mujeres en la cultura del desarrollo de videojuegos. Sus objetivos son:

- **Promover la igualdad de género:** Conseguir la igualdad de oportunidades para las mujeres que se dedican a la industria del videojuego.
- **Visibilizar el trabajo de las desarrolladoras:** Dar a conocer la creación de videojuegos por parte de mujeres, así como hacer visible su papel.
- **Colaborar y proporcionar recursos:** Fomentar la colaboración y participación.

FEMINIST FREQUENCY



 (enlace a web)

Plataforma creada en 2009 por la crítica cultural estadounidense **Anita Sarkeesian** con el objetivo de analizar la representación de las mujeres en la cultura popular, especialmente en los videojuegos. Su gran contribución a este medio fue la serie [Tropes vs. Women in Video Games](#), disponible en YouTube, que mostraba muchos de los tópicos, clichés y estereotipos presentes en esta industria, a través de personajes femeninos pasivos e hipersexualizados.

La gran labor de esta organización sin ánimo de lucro supuso un cambio de perspectiva en muchos juegos, especialmente independientes, cuyos creadores abrieron los ojos ante una problemática que llevaba arraigada desde los inicios de la industria. Gracias a ello, muchos equipos de desarrollo decidieron contratar sus servicios de asesoría para mejorar el papel de los personajes femeninos y LGTB. Todo esto también supuso que tanto la empresa como su fundadora recibieran numerosos ataques y amenazas.

FEMLOFT



 (enlace a web)

Un nuevo evento que ha tenido lugar en septiembre de 2023, dedicado a mujeres y personas no binarias de la industria del videojuego. Organizado por la asociación de desarrolladoras FemDevs y la empresa Gameloft Barcelona.

El foro nace para promover la diversidad y reducir la brecha de género en la industria. A través de varias charlas y una mesa redonda, todas centradas en proporcionar herramientas que fortalezcan la confianza de las personas participantes. El evento fue exclusivamente online a través de Discord, pero se podrán ver todas las ponencias a su canal de [YouTube](#).

GIRLS MAKE GAMES



 (enlace a web)

Girls Make Games es una organización que realiza campamentos y talleres donde las niñas aprenden a diseñar y programar videojuegos. Sus metas principales son:

- **Educación y capacitación en diseño de juegos:** Ofrece talleres y campamentos donde las niñas pueden aprender a diseñar, programar y crear videojuegos.
- **Fomento de la creatividad y habilidades técnicas:** Anima a las niñas a explorar su creatividad y desarrollar habilidades técnicas en un ambiente de apoyo.
- **Inspiración y empoderamiento:** Busca inspirar y empoderar a las niñas para que consideren carreras en el desarrollo de videojuegos y tecnología.

MY GAME MY NAME




 (enlace a web)

Coincidiendo con la celebración del Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer, el 25 de noviembre, Movistar ha organizado este evento online con el objetivo de concienciar a los jóvenes en general y a los amantes del gaming en particular sobre la importancia del respeto y de la eliminación de los prejuicios que pueden tener ante una jugadora por el simple hecho de ser mujer.

La campaña pretende poner fin a las agresiones verbales hacia las mujeres a través de las plataformas sociales tanto en los videojuegos, como en su vertiente profesional, los eSports, así como transmitir los valores de igualdad del deporte y el uso responsable en la tecnología.

NERFEADAS



 (enlace a web)

“Nerfeadas” es una serie documental creada por **Marina Amores “Blissy”**, conocida periodista y activista española especializada en videojuegos. Esta serie, disponible en YouTube, se centra en exponer y debatir sobre el machismo en la industria y la comunidad de los videojuegos, especialmente en lo que respecta a la experiencia de las mujeres. A través de entrevistas con desarrolladoras, jugadoras profesionales, streamers y otras profesionales del sector, “Nerfeadas” arroja luz sobre cómo los prejuicios de género y el machismo afectan la participación y representación de las mujeres en este ámbito.

Los temas abordados incluyen la representación de género en los juegos, las experiencias de las mujeres en la industria, su acogida en la comunidad gamer, y las barreras y oportunidades de carrera que enfrentan. La serie es un recurso valioso para comprender los desafíos específicos que enfrentan las mujeres en el mundo de los videojuegos y resalta la necesidad de un cambio hacia una mayor igualdad e inclusión en la cultura del juego. La disponibilidad de “Nerfeadas” en YouTube facilita su acceso a un público amplio, promoviendo la sensibilización y el debate sobre estos importantes temas.



 (enlace a web)

Iniciativa creada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), la organización que representa a todos los agentes implicados en la cadena de valor del videojuego: desarrolladores, distribuidores, editores, comercializadores, universidades, centros académicos, así como a las principales ligas y equipos de esports.

A través de su proyecto The Good Gamer, PlayEquall surge de la necesidad de promocionar el sector del videojuego con los valores de la igualdad, la diversidad y la inclusión.



Incuba con perspectiva de género

 (enlace a web)

PowerUp+ es una iniciativa avanzada que se desarrolló tras el éxito del programa Fempowerup, reconocido por ser la primera incubadora gratuita en España con una perspectiva de género. Este proyecto está orientado a mejorar la inserción profesional de personas de colectivos marginados, como mujeres, personas trans, no binarias y miembros del colectivo LGBTQIA+, en el ámbito profesional de los videojuegos.

El programa se caracteriza por estar compuesto íntegramente por personas de géneros marginalizados o del colectivo LGBTQIA+, tanto en roles de mentoría como en los de mentorizados. Ofrece un ambiente seguro y formación continua por profesionales destacados en España. Su objetivo es brindar confianza y seguridad a los equipos para que desarrollen sus ideas y las transformen en productos de calidad, aptos para presentar a editores o autopublicar, o incluso para utilizarlos como portafolio en la búsqueda de empleo al concluir el programa.

TODAS GAMERS



 (enlace a web)

Web que realiza críticas, artículos y reportajes de videojuegos con perspectiva de género. Su plantilla está formada íntegramente por mujeres de perfiles muy diversos, para aportar una mirada amplia al sector. Desde 2016, Todas Gamers se dedica a analizar este medio para orientar especialmente al público femenino que trata de huir de las propuestas habituales. Cuenta también con un [podcast mensual](#), un [canal de Twitch](#) y [Patreon](#).

WOMEN IN GAMES



 (enlace a web)

Women in Games es una organización internacional dedicada a fomentar la diversidad de género en el mundo de los videojuegos. Entre sus objetivos principales se encuentran:

- **Promoción de la Diversidad y la Inclusión:** Se centra en incrementar la representación y participación femenina a todos los niveles del sector.
- **Desarrollo Profesional:** Proporciona programas educativos y oportunidades de desarrollo para apoyar las carreras de las mujeres en distintas áreas del ámbito de los videojuegos.
- **Colaboración y Eventos:** Realiza eventos, conferencias y talleres para promover la colaboración y el networking entre profesionales femeninas en esta área.

MIRANDO HACIA EL FUTURO

La industria de los videojuegos, como sector dinámico y en constante cambio, presenta tanto oportunidades únicas como desafíos significativos para las mujeres. A medida que emergen nuevas tecnologías y géneros, también lo hacen nuevas vías para la representación, la participación y el liderazgo femenino. Sin embargo, estos avances van acompañados de retos como la necesidad de una mayor inclusión y la superación de estereotipos arraigados. Mirar hacia el futuro en este contexto implica no solo reconocer y aprovechar estas oportunidades emergentes, sino también enfrentar y superar obstáculos, con el fin de construir entorno más equitativo y representativo.

Las nuevas tendencias como la realidad virtual y aumentada, los juegos en la nube y los eSports, están transformando radicalmente cómo experimentamos y participamos en el mundo del juego. Estas tecnologías no solo ofrecen nuevas formas de juego y narrativa, sino que también abren puertas para la igualdad. La realidad virtual y aumentada, por ejemplo, permiten experiencias inmersivas y personalizadas, mientras que los juegos en la nube facilitan un acceso más amplio. En los eSports, hay un creciente reconocimiento y apoyo para las jugadoras y equipos femeninos, creando así más oportunidades para las mujeres tanto en el juego competitivo como en roles profesionales relacionados.

Para aquellas interesadas en adentrarse en este campo, es esencial mantenerse actualizadas con las últimas tendencias y tecnologías. La adquisición de habilidades relevantes, ya sea a través de la educación formal o el aprendizaje autodidacta, es fundamental. Además, construir una red sólida de contactos profesionales puede abrir puertas y facilitar oportunidades de crecimiento. Participar activamente en comunidades de juegos y eventos, así como buscar mentorías experimentadas, son pasos valiosos que pueden proporcionar orientación, apoyo y conocimientos prácticos. Estas acciones no solo enriquecen el conocimiento profesional, sino que también fomentan la integración en la comunidad de videojuegos.

Animamos a las lectoras y los lectores para que se involucren activamente en apoyar iniciativas y movimientos que fomenten la diversidad y la igualdad de género en el mundo de los videojuegos. Desde respaldar juegos desarrollados por mujeres hasta participar en foros y campañas por un cambio positivo, estas acciones enriquecen la variedad de voces y perspectivas, contribuyendo a crear un entorno más inclusivo, igualitario, equitativo y justo para todas las personas integrantes de esta vibrante comunidad.

Las mujeres en el mundo de los videojuegos, al igual que viene ocurriendo en otras muchas facetas de la vida cultural, económica y social, han tenido que vencer fuertes obstáculos para ir consiguiendo una presencia, representación y visibilización más justas y equitativas. El presente documento recoge, previa contextualización, cuatro tipos de referentes que pueden ser de utilidad para una educación por y para la igualdad en el hogar y en el aula. Por un lado, juegos y personajes que incluyen una visión empoderada de las mujeres. Por otro, diversas profesionales destacadas e inspiradoras en diferentes facetas del gaming. Por último, varias iniciativas para la promoción de las mujeres en la industria de los videojuegos.

www.videojuegosenfamilia.com/mujeresyvideojuegos

PROMUEVE:



APOYA:

