



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**  
Cambios y persistencias en un contexto de pandemia

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

## **Grupo Temático N°: 7: Juventudes y trabajo**

**Coordinadoras:** María Eugenia Martín, Ada Freytes Frey y Verónica Millenaar

### **Los Videojuegos en la formación y el trabajo de los jóvenes**

**Autores/as:** Ivana Bachmanovky

ivibach@hotmail.com

Centro de Investigaciones Sociales (CIS)-Instituto de Desarrollo Económico y Social (IDES)-  
Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

**Palabras clave:** videojuegos, formación, trabajo

#### Introducción

La presente ponencia forma parte de la investigación doctoral que he iniciado recientemente, en el marco del Proyecto de Investigación Científica y Tecnológica (PICT) titulado El género en los vínculos de educación-formación-trabajo. Desigualdades, estrategias institucionales y nuevas demandas. Los temas de investigación que indago, se centran en dos sectores: el de informática y el de gestión cultural. Específicamente en sus dispositivos de formación para el trabajo dirigidos a jóvenes, desde una perspectiva de género.

Por ser un punto de unión entre ambos sectores, me interesa indagar en el campo de los videojuegos, que son desarrollados a través de la programación y otras áreas de la informática, y que a su vez han sido declarados hacia el año 2011 como parte de las industrias culturales, reguladas y gestionadas por políticas culturales. En este sentido es posible observar cómo la informática y la gestión cultural se conjugan.

En esta ponencia me propongo indagar, desde una perspectiva de género, qué relaciones se dan entre les<sup>1</sup> jóvenes, la informática y los videojuegos, poniendo en foco la

---

<sup>1</sup> Utilizo el lenguaje inclusivo por considerar que representa la forma más apropiada de desarrollar una investigación con perspectiva de género. Si bien la utilización de la “e” puede resultar informal o incómoda en ámbitos académicos, en distintas instituciones se ha comenzado a aprobar su uso en



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

formación que reciben en escuelas medias técnicas de la Ciudad de Buenos Aires. A su vez, el objetivo es analizar cómo esto incide en sus futuras elecciones laborales y de formación.

En relación a esto, es importante tener en cuenta la baja participación de mujeres en el sector de informática: representan tan sólo un 18% de les estudiantes, según datos de la Secretaría de Políticas Universitarias del Ministerio de Educación correspondientes al año 2010.

A su vez, entre los usos que realizan les jóvenes sobre las computadoras, los juegos complejos<sup>2</sup> presentan la asimetría más importante: los varones los eligen 7 veces más que las mujeres como primera opción. De esta manera, según plantea el Primer estudio de la Fundación Dr. Manuel Sadosky sobre la baja presencia femenina en informática, resulta claro que hay una fuerte asociación entre la elección de juegos complejos como primer uso de las computadoras y la elección del estudio de informática en ambos géneros.

A través de una metodología exploratoria cualitativa, analizo entrevistas en profundidad<sup>3</sup> a dos profesores de escuelas medias de la especialidad de informática y computación (una de gestión privada y otra pública) de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, a un trabajador de la industria de videojuegos que cursó sus estudios en una secundaria técnica privada con orientación en informática, y utilizo la conversación informal con un joven jugador de videojuegos, estudiante de la Licenciatura en Análisis de Sistemas y formado en una escuela media técnica pública con orientación en computación.

En el siguiente apartado caracterizaré el sector informático en el ámbito laboral, para luego en el segundo adentrarme en la industria de los videojuegos, siempre desde una perspectiva de género. En el tercer apartado, procederé al análisis de las entrevistas para observar qué percepciones hay entre los entrevistados respecto al acceso de les jóvenes a la

---

los últimos tiempos, con el fin de cuestionar el binarismo de género al que nos remite nuestra lengua, y a su vez como forma de intervenir políticamente sobre esta. Es el caso, por ejemplo, de la casa de estudios en la que me he graduado, la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, que aprobó en 2019, a través del Consejo Directivo, el uso del lenguaje inclusivo. Puede consultarse en <http://novedades.filo.uba.ar/novedades/el-consejo-directivo-de-la-facultad-aprob%C3%B3-el-uso-de-lenguaje-inclusivo>

<sup>2</sup> Este tipo de videojuegos requiere instalación de software y la comprensión de un conjunto de reglas que dan cuenta de ciertas habilidades y conocimientos informáticos, a diferencia de los videojuegos casuales y sociales.

<sup>3</sup> Presento de manera anónima a todos los entrevistados para asegurar la confidencialidad que toda investigación debe garantizar. Las entrevistas fueron realizadas a lo largo del mes de octubre del corriente año.



formación en videojuegos y cómo operan las relaciones de género en esto. Por último, finalizo con algunas líneas de reflexión en las que me gustaría seguir indagando.

### El Sector Informático

El sector de la informática resulta un ámbito privilegiado donde se concentran trabajadores de niveles educativos mínimos de secundario completo (Sosa, 2018; Jacinto et al., 2020). La demanda insatisfecha de trabajadores, las elevadas tasas de rotación y la competencia entre firmas por la contratación de les mismas empleades, obliga a las empresas a poner en práctica diferentes estrategias con el fin de atraer y mantener a les empleades, salarios superiores en promedio a les trabajadores de otros sectores, y muchos beneficios apreciados por les jóvenes (Sosa, 2018; Jacinto et al., 2020).

En los últimos años, han crecido las investigaciones que ponen el foco en la brecha de género presente en el sector de la informática. En base a estas, es posible afirmar que la inserción de las mujeres en el sector informático responde a una constante revelada en los estudios sobre segregación laboral: cuanto más cerca está un trabajo técnico relacionado con el proceso de producción y cuanto mayor sea su valor social, menos probable es que sea realizado por una mujer. De esta manera, las mujeres representan solo el 28% de les ocupades en el sector de informática. (Sosa, 2018; Jacinto et al., 2020).

En relación a esto, una amplia bibliografía señala que la formación de una identidad de género se construye desde una etapa muy temprana de la vida (Rubin, 1986; Butler, [1990] 2007; Bonder, 1998). De esta manera, la familia, la escuela y los medios de comunicación, entre otros, contribuyen a sostener los estereotipos de género. Estos se observan, por ejemplo, en los intereses y/o en la elección de opciones escolares, donde las niñas tienden a alejarse de las disciplinas científicas. A su vez, estas aspiraciones educativas derivan en futuros compromisos profesionales, lo que da por resultado una reducción del rango de posibilidades para las mujeres (Jacinto et al., 2020).

En el caso de la Informática, se ha señalado que las diferencias en el acceso se vinculan con que la matemática, el pensamiento lógico, la hiper-competencia y el carácter menos social de la formación, entre otras, son características atribuidas a los varones (Morgade, 2009). De esta forma, la relación entre las mujeres y las tecnologías ha estado históricamente reducida a una imagen tecnofóbica, que las ubica como contrarias al uso de



las tecnologías (González Ramos *et al.*, 2017). Esto da por resultado que muchas veces las reglas, costumbres y códigos de los entornos laborales puedan resultar hostiles a las mujeres. Es por esto que se detectan fenómenos de masculinización e invisibilización en el sector (Jacinto *et al.*, 2020).

### La Industria de los Videojuegos

La industria local de videojuegos no cuenta aún con estadísticas sistematizadas, por lo que los datos no son del todo precisos. Puede que esto esté relacionado a que es un campo que se ha conformado hace sólo dos décadas: a fines del 90 aparece una serie de trabajos dispersos que en el nuevo milenio habrían de conformar el campo de los *game studies*. Por primera vez, el juego y el videojuego cuentan con un territorio académico propio en el que indagar problemas específicos para los que se deben diseñar nuevas herramientas conceptuales (Maté, 2020). De esta forma, a partir del año 2000 se hace visible la emergencia de un nuevo campo de estudios que habría de crecer y estabilizarse con el paso de los años gracias a la aparición de publicaciones, espacios de enseñanza y eventos académicos dedicados a indagar teóricamente el fenómeno de los videojuegos (Kirkpatrick, 2013). A diferencia de lo que ocurrió al comienzo de su constitución, actualmente es sumamente interdisciplinario.

Entre las principales líneas de investigación que dan cuenta en el presente de esta apertura del campo, encontramos, por un lado, los estudios queer, que ganan visibilidad poniendo el foco en la representación del colectivo LGBTTTIQ+ y problematizando lo queer en tanto modo de uso, político, desestructurador, de las convenciones lúdicas del medio (Krampe, 2018; Ruberg y Shaw, 2017). La agenda queer a su vez suele estar en diálogo con la de los abordajes feministas, que extienden su campo de acción al lugar marginal de las mujeres en una industria atravesada históricamente por una notoria desigualdad de género, además de señalar el “machismo” que parece haber caracterizado durante mucho tiempo al estereotipo del gamer (Pozo, 2018; Meagan, 2018; Maté, 2020).

En el ámbito académico local, Gala y Samaniego (2021) nos proporcionan un valioso y necesario análisis desde una perspectiva de género, de los datos disponibles hasta el momento. Las autoras recuperan una encuesta realizada en 2016 en conjunto entre la Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) y la Universidad Tres de Febrero a 286



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

desarrolladores independientes de videojuegos a nivel nacional. El resultado fue que de cada diez trabajadorxs, menos de uno es mujer. A su vez, el informe del 2020 publicado por la Universidad de Rafaela y el Observatorio de la Industria Argentina de Desarrollo de Videojuegos de la Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos (ADVA) da cuenta de que sólo el 21% de trabajadorxs en relación de dependencia en 55 empresas encuestadas es mujer. A su vez, en casi todas, las trabajadoras mujeres no superan el 25% del staff total. Por último, el 18% de las empresas encuestadas tienen únicamente trabajadores masculinos, mientras que para las trabajadoras mujeres esto corresponde tan sólo al 3%.

No obstante, pese a la presencia desigual de mujeres y hombres en el campo de los videojuegos argentino, la participación de las mujeres se remonta a sus inicios, ya que en 1985, Naomi Marcela Nieva publicó uno de los primeros juegos nacionales (Esnaola et al., 2015).

Otro ámbito de esta joven industria es el mundo de los deportes electrónicos (los esports), en donde también es posible observar una marcada desigualdad de género. Gala, Samaniego y Álvarez (2019) realizaron un primer acercamiento a partir de un relevamiento preliminar de equipos argentinos de E-Sports según género de sus propietaries y de jugadores, dando cuenta que, de los equipos reseñados, prácticamente la totalidad eran propiedad de hombres. Sólo 1 de los 13 equipos tenía una mujer como copropietaria. En cuanto a los jugadores, casi la totalidad de las escuadras estaban conformadas exclusivamente por varones excepto una, con totalidad de jugadoras mujeres. Es decir que ningún equipo contaba entonces con una escuadra mixta, pese a que las características de los deportes electrónicos no suponen ninguna necesidad de establecer ligas y escuadras femeninas y masculinas por separado.

Creo importante aclarar que, actualmente, Argentina se posiciona entre las economías latinoamericanas de mayor crecimiento en la industria de los videojuegos, región que solo representa el 4% del mercado global (Newzoo, 2020).

En este escenario, y en consonancia a la creciente visibilidad que ha cobrado el movimiento feminista en nuestro país y en latinoamérica, en 2019 surge la agrupación *Women in Games Argentina*, que nuclea a mujeres y disidencias de la industria de videojuegos en argentina. En su página web, se presentan de esta manera: “Nuestra misión principal es trabajar por una industria de videojuegos más inclusiva, a partir de varias acciones concretas:



visibilizar, educar y crear oportunidades de acceso y trabajo para grupos y minorías tradicionalmente en desventaja”<sup>4</sup>.

En base a todo lo expuesto, creo que es posible afirmar que el sector de los videojuegos, al igual que el informático, se encuentra fuertemente masculinizado. Y también la imagen tecnofóbica (anteriormente mencionada) hace mella en relación a las mujeres con los videojuegos. En cuanto a esto, cabe recuperar algunos estudios que analizan la representación de género en los videojuegos. Esta bibliografía coincide en señalar la preponderancia de personajes masculinos dominantes frente a las escasas figuras femeninas protagonistas o en roles activos. Además, los valores que se asocian a los personajes masculinos suelen asociarse a la fuerza, el poder, la valentía, el honor, etc. Mientras que lo femenino es asociado a la debilidad, la cobardía, el conformismo y la sumisión (Levis, 1997; Fernández Vara, 2014, Gala y Samaniego, 2021).

Los autores explican que las mujeres son representadas desde parámetros masculinos: de esta manera no resulta sorprendente que los contenidos producidos se relacionen con preferencias de consumo masculinas.

¿Cómo opera este contexto a la hora de que les jóvenes elijan formarse en videojuegos? Y a su vez ¿cuáles son las condiciones en las que se da la formación, que deriva en esta constante masculinización en los sectores de informática y de videojuegos? Para intentar pensar posibles respuestas, recurriremos al análisis de las entrevistas realizadas.

### Videojuegos: un acercamiento a su formación en escuelas medias técnicas en la Ciudad de Buenos Aires

Las entrevistas fueron realizadas a través de la plataforma Zoom. Los dos profesores entrevistados tienen más de cincuenta años y se desempeñan como docentes sólo en una escuela, complementando sus labores profesionales con otros trabajos. Cabe aclarar que ambas escuelas, tanto la pública como la privada, cuentan con mucho renombre entre las secundarias técnicas. Por otro lado, ambos profesores estudiaron en la escuela en la cual dan clases en la actualidad: una es pública y otra privada. Ambos continuaron sus estudios luego de la secundaria y cuentan con estudios superiores. Por último, ambos hicieron referencia a que les interesa más “lo pedagógico” que lo tecnológico, y ambos asignan mucho valor al

---

<sup>4</sup> Puede consultarse en <http://www.womeningamesar.com/>



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

vínculo con los alumnos desde su rol docente. Por otro lado, el trabajador de la industria de videojuegos tiene 31 años y se encuentra trabajando actualmente en el exterior como programador de videojuegos. Cursó sus estudios medios en una escuela privada técnica eligiendo la orientación de programación. Cuenta con un título superior en Ingeniería Civil de la Universidad de Buenos Aires. Por último, el joven con quien mantuve una conversación informal, tiene 20 años, realizó sus estudios de nivel medio en una secundaria pública técnica, eligiendo la orientación de computación, y actualmente se encuentra estudiando la Licenciatura en Análisis de Sistemas en la Universidad de Buenos Aires.

Es posible observar que los cuatro informantes (todos hombres sólo por una cuestión de posibilidades de acceso al campo), más allá de sus diferencias, cuentan, en mayor o menor medida, con formación en programación. Además, considero necesario aclarar que los dos más jóvenes juegan habitualmente videojuegos, mientras que los dos mayores no.

La propuesta es seguir entrevistando informantes clave del sector. Esta ponencia constituye un primer acercamiento al campo, por lo que el siguiente análisis no propone ideas acabadas ni tajantes, sino un esbozo de algunas cuestiones sobre la formación de jóvenes en videojuegos y su vinculación con las desigualdades de género.

Para organizar el análisis de algunos temas que considero relevantes, procederé a dividirlo en dos ejes principales. Uno que tiene que ver con la formación en videojuegos, y otro en relación al género.

Respecto a la formación, los entrevistados aportan algunas ideas interesantes para continuar indagando. Cabe aclarar que en ninguna de estas escuelas medias (ni en la privada ni en la pública) cuentan con una orientación ni materia específica sobre videojuegos. La opción más emparentada es la orientación en “computación” (en la escuela pública) o en “informática” en la escuela privada. Al preguntarle a los docentes acerca de por qué creían que los alumnos elegían las orientaciones<sup>5</sup>, el de la escuela pública contestó que en gran medida tenía que ver con presión de los padres y madres, al pensar en “algo que tenga salida laboral”. En cambio, el profesor de la escuela privada, me contó que en la escuela habían analizado datos en relación a esto, llegando a la conclusión de que los jóvenes elegían en

---

<sup>5</sup> En ambas escuelas, los alumnos deben elegir una orientación a partir de cuarto año, compartiendo los primeros tres años con la educación secundaria general.



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**  
Cambios y persistencias en un contexto de pandemia

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

primer lugar “porque van a donde va el amigo”, algo que producía luego algunos casos de deserción, ya que se encontraban con que no les gustaba la especialidad, me explicó.

En cuanto a los dos más jóvenes, el trabajador de la industria de videojuegos me contó que eligió la especialidad de informática porque le interesaba aprender sobre programación, ya que siempre le gustaron los videojuegos y quería aprender a programarlos. Sin embargo, me contó que -en aquel entonces, hace más de una década- la especialidad no tenía ninguna vinculación con la formación en videojuegos. De hecho, como proyecto final, quiso programar un videojuego y no lo dejaron. En relación a esto, me explicó que había terminado muy frustrado, ya que había elegido la especialidad por eso, evitando ir a otra orientación con relación a la arquitectura (a la que habían ido sus hermanos, todos provenientes de una familia de ingenieros civiles). Fue en base a esto que finalmente terminó volcándose hacia la Ingeniería Civil a la hora de elegir una carrera, y si bien se recibió, no quiso ejercerla. En cambio, decidió abrirse paso en la industria de videojuegos: se bajó de internet un curso que pagó para aprender a programar videojuegos. En cuanto a esto, puso mucho énfasis en la importancia de la “autoformación” en el sector de videojuegos, ya que es un sector muy dinámico en donde “todo el tiempo aparecen cosas nuevas (...) si no te gusta estar aprendiendo constantemente, no es para vos”, me explicaba. Por otro lado, el más joven de los entrevistados, me contó que eligió la orientación en computación en base a sus intereses personales, pues si bien al principio estaba más interesado en la orientación de construcciones, en las charlas orientativas de la escuela lo convencieron por computación, según me relató, dado que “pasaba muchas horas delante de la computadora, y me dije quiero entenderlo cien por ciento, quiero saber lo que estoy usando, no sólo saber usarlo, saber el trasfondo que tiene”.

Siguiendo con el eje de la formación, el docente de la escuela pública me contó que él enseñaba a desarrollar programas de juegos simples, como puede ser un juego de cartas en la computadora: “es una buena forma de enseñar, a través del juego, los chicos se enganchan más”. Ante esto, le pregunté por qué sólo enseñaba “juegos simples” y no otros videojuegos más complejos, a lo que me respondió que se debía a una cuestión de infraestructura. Los videojuegos necesitan computadoras más sofisticadas, “que se banquen otro tipos de programas”. Me contó la experiencia con un alumno, que estaba muy interesado en aprender a programar videojuegos, que investigaba mucho por cuenta propia en su casa, y que “era





ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

muy inteligente”. Pero tenía el mismo problema: su computadora era una limitación. “Hice todo lo que pude para ayudarlo (...) averigüé sobre distintos programas que tal vez le podían servir, me fijé si podía conseguirle algún acceso a una computadora mejor, pero no logré hacer mucho”, me contó. “Creo que, entre otras cosas, por eso no se enseña mucho videojuegos en las escuelas, porque necesitás otra tecnología”. Puede verse cómo las condiciones materiales aparecen en su discurso como una gran limitación a la hora de formar a los jóvenes en temas relacionados específicamente a los videojuegos. “Además, son pocos los profesores que saben sobre videojuegos (...) podemos tener cierto conocimiento básico, pero no es que tengamos formación sobre el tema”, explicaba. De esta manera, deja entrever otra limitación: la propia formación de los formadores, a la hora de formar a los jóvenes.

En relación a esto, la limitación en cuanto a la infraestructura no fue un problema esbozado por el profesor de la escuela privada. De hecho, todo lo contrario: me dijo que en la escuela contaban con toda la tecnología necesaria. Además, me contó que durante la pandemia, ni un sólo alumno eligió hacer como proyecto final (se hace en el último año de la orientación, a modo de cierre de todo lo aprendido) un videojuego, a diferencia de lo que pasaba años anteriores, en los que muchos alumnos lo elegían. Él lo atribuía a que “en pandemia todos quisieron hacer lo más sencillo” y me explicaba que, usualmente en años anteriores, muchos alumnos se ponían a probar cosas que no habían aprendido, como lenguajes de programación de videojuegos que no habían visto durante los años anteriores, pero que durante la pandemia recurrieron a lenguajes que sí habían visto para desarrollar el proyecto final. En parte lo atribuía a que como no tenían a los profesores en forma presencial para preguntarle cosas, decidieron no ponerse a investigar por cuenta propia. Y se podría pensar que las condiciones materiales propias de la escuela, también pueden haber influido, ya que al no tenerlas necesariamente en sus casas, pueden no haberse visto estimuladas a intentarlo.

En cuanto a la relación entre la formación y el trabajo, les pregunté si sabían de alumnos que hubieran seguido estudiando videojuegos y que trabajaran en el tema, y ambos me dijeron que sí. Por otro lado, entre los dos entrevistados más jóvenes, uno trabaja actualmente como programador de videojuegos, y el otro me dijo que quisiera hacerlo.

En cuanto al segundo eje, el género, en las entrevistas con los profesores, ambos estuvieron de acuerdo en que hay muchos más varones que mujeres en las especialidades de



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

informática y computación. Cuando les pregunté por qué creían que esto era así, uno me respondió que no sabía, y el otro me dijo que “en las escuelas técnicas siempre hubo pocas mujeres (...) las chicas prefieren otras cosas, como química por ejemplo, que es la especialidad en donde hay más mujeres”. Incluso me contó el caso de una alumna que está en la especialidad de informática pero que “le cuesta un montón”. Me relató que cuando habló con ella, le contó que en realidad “odiaba la programación” pero que su papá había elegido esa especialidad para que pudiera trabajar.

El profesor de la escuela privada, me contó que en los últimos años, en la especialidad de informática habían decidido ampliar la diversidad de materias para que no se centrara sólo en programación: han agregado materias que tienen que ver con el diseño y el arte en la informática. A partir de esto, me explicaba, más chicas se han interesado por la especialidad de informática. En relación a esto, el trabajador de la industria de videojuegos me contaba que el área de la empresa en la que había más mujeres era justamente en la de arte. De esta forma, vemos que la masculinización propia de los sectores de informática y los videojuegos, se encuentra presente en estos relatos. Por otro lado, el informante más joven, me expresó claramente que para él en los videojuegos no había desigualdad de género, ya que son muchas las jugadoras mujeres y que los contenidos “ya no son sexistas”. Sin embargo, en el Informe del 2018 del Sistema de Información Cultural de la Argentina, dependiente del Ministerio de Cultura de la Nación, se establece que el 65,5% de los varones tienen predilección por el consumo cultural de videojuegos, frente al 34,5% de las mujeres (Ministerio de Cultura, 2018).

#### A modo de cierre: algunos puntos para continuar profundizando

A lo largo de esta ponencia, el objetivo ha sido caracterizar el sector de la informática y luego la industria de los videojuegos desde una perspectiva de género. En ambos es posible observar una marcada masculinización. Pese a la falta de datos precisos del conjunto del sector de videojuegos, su consumo y producción en el escenario local evidencian una marcada desigualdad en torno al acceso, uso y aprovechamiento de los videojuegos entre los varones y las mujeres (Gala y Samaniego, 2021). En este sentido, me propuse ver qué sucedía en cuanto al acceso de jóvenes en los niveles educativos medios, desde una perspectiva de género, en cuanto a las orientaciones de informática, y específicamente dentro de ellas,



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

respecto de los videojuegos. Las explicaciones proporcionadas por los docentes y los más jóvenes no resultan novedosas: apelaron, por ejemplo, a explicar que es algo que siempre sucedió. De todas maneras, es destacable el hecho de que no recurrieran a explicaciones biologicistas ni esencialistas. En cambio, uno de los docentes respondió que no sabía a qué se debía esa desigualdad en la elección entre los jóvenes hombres y mujeres. Mi respuesta fue, entre risas, que no se preocupara, que para responder eso estábamos los científicos sociales. Y en este sentido, para algunos investigadores, los videojuegos deben ser tomados en cuenta a la hora de pensar los itinerarios que llevan a las chicas a estudiar carreras tecnológicas (Gil-Juárez et al., 2010), algo con lo que acuerdo totalmente, por lo que seguiré profundizando en esto en próximos trabajos.

Otro punto interesante para seguir indagando, surge de las condiciones materiales como factor fundamental en la formación de videojuegos en escuelas medias, como esbozó el profesor de la escuela pública. Esto le agrega una complejidad que enriquece el análisis, la relación entre género y clase.

A su vez, la mayor presencia de trabajadores varones en las empresas del sector refuerza el alejamiento de las mujeres del campo de los videojuegos, en tanto el diseño de los juegos no expresa los gustos y/o preferencias de las jugadoras, sino todo lo contrario: genera representaciones con las que muchas mujeres no se sienten representadas ni incluidas.

De esta manera, resulta necesario avanzar hacia una construcción más igualitaria y equitativa del sector, libre de discriminaciones que refuerzan el alejamiento de las mujeres de los videojuegos.

Algo que no he abordado en esta ponencia, pero que es un interrogante que se me ha generado durante el proceso de su escritura, tiene que ver con la falta de regulación que hay en el sector de los videojuegos (algo que demandan los propios agentes del sector). Y si no hay regulación, difícilmente se logren relaciones de género más igualitarias. Sin embargo, estas desigualdades motorizan que trabajadorxs de los sectores de informática y videojuegos, se agrupen para demandar derechos, como por ejemplo en *Women in Games*. Es decir que, a partir de estas desigualdades, les trabajadorxs de informática y videojuegos comienzan a gestionar. Y de este cruce surge, por ejemplo, la convocatoria Crear Videojuegos con Perspectiva de Género y Diversidad, de la Secretaría de Medios y Comunicación Pública



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

conjuntamente con el Ministerio de Mujeres, Género y Diversidad de la Nación<sup>6</sup>, propuesta en la que también participó la agrupación *Women in Games*. En este sentido, se me abren dos interrogantes para futuros trabajos: por un lado me pregunto cómo influye este tipo de políticas públicas en los jóvenes. Y por otro, me parece pertinente seguir indagando en cuanto a la vinculación de los dos sectores que me convocan: el de informática y gestión cultural.

Por último, en futuros trabajos quisiera indagar en estas temáticas desde una perspectiva de género que no se limitara únicamente al binarismo de género, sino que también pusiera el foco en las disidencias propias de estos sectores.

---

<sup>6</sup> Puede consultarse en <https://www.argentina.gob.ar/noticias/convocatoria-para-desarrollar-videojuegos-con-perspectiva-de-genero-y-diversidad>



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

## Bibliografía

Asociación Argentina de Desarrolladores de Videojuegos (ADVA) y UNRaf (2020). Datos Relevantes Informe 2020. Recuperado de [https://www.unraf.edu.ar/images/INVESTIGACION/OBSERVATORIO\\_VideoJuegos/PDFs/OIAGVAR\\_informe\\_2020\\_ESP.pdf](https://www.unraf.edu.ar/images/INVESTIGACION/OBSERVATORIO_VideoJuegos/PDFs/OIAGVAR_informe_2020_ESP.pdf)

Bonder, Gloria (1998): “Género y subjetividad: avatares de una relación no evidente”, en S. Montecino y A. Obach (eds.), *Género y Epistemología. Mujeres y disciplinas*, Santiago, Universidad de Chile, 9-46.

Butler, Judith ([1990] 2007): *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Buenos Aires: Paidós.

Esnaola, Graciela; Iparraguirre, Alejandro.; Averbuj, Guillermo y Oulton, María Luján. Capítulo: Argentina. En Wolf, M. (ed.). *Videogames around the world*. Mit Press. Traducción a cargo de lo-as autores. Recuperado de <https://es.slideshare.net/graes/videogames-around-the-worldcapitulo-publicado-castellanoargentina>

Fernández Vara, Clara. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de Estudios de Juventud*, 106, 93-108.

Fundación Argentina de Videojuegos (FundAV) y UNTREF (2016). Estado de la Industria Independiente. Informe Ejecutivo. Recuperado de <http://fundav.com/wp-content/uploads/2017/05/FundAV-Encuesta-2016.pdf>

Fundación Sadosky (2013): *Y las mujeres... ¿Dónde están? Primer estudio de la Fundación Dr. Manuel Sadosky sobre la baja presencia femenina en informática*. Buenos Aires: Fundación Sadosky, Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva (en línea). <http://www.fundacionsadosky.org.ar/wp-content/uploads/2015/05/resumen-mujeres-y-computacion-2013.pdf>

Gala, R.; Samaniego, F. y Álvarez, A. (2019). El género en juego. Ponencia presentada en las IXIII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de: <https://cdsa.aacademica.org/000-023/619>



Gil-Juárez, A.; Feliu, J. y Vitores González, A. (2010). Performatividad Tecnológica de Género: Explorando la Brecha Digital en el mundo del Videojuego. *Quaderns de Psicologia*, 12 (2), 209-226.

González Ramos, Ana *et. al.*, (2017): “Las mujeres en el mercado de trabajo de las tecnologías”. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 159, 73-90.

Jacinto, Claudia; Millenaar, Verónica; Roberti, Eugenia; Burgos, Alejandro y Sosa, Mariana (2020): Mujeres estudiantes en Programación: entre la reproducción y las nuevas construcciones de género. El caso de la formación en el nivel medio técnico en la Ciudad de Buenos Aires. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 13 (3), 432-450. <http://dx.doi.org/10.7203/RASE.13.3.16605>.

Kirkpatrick, Graeme (2013): *Computer games and the social imaginary*. Cambridge, Polity Pres.

Krampe, Theresa (2018): “No straight answers: queering hegemonic masculinity in Bioware’s Mass Effect”, en *Game Studies*, número 2, volumen 18. Web: <http://gamestudies.org/1802/articles/krampe>

Levis, Diego. (1997): *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*. Barcelona: Paidós.

Meagan, Marie (2018): *Women in gaming: 100 professionals of play*. California, Prima Games.

Newszoo (2017). *The Argentinean gamer. Key consumer insights*. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/infographics/the-argentinean-gamer-2017>

Pozo, Teddy. (2018): “Queer Games After Empathy: Feminism and Haptic Game Design Aesthetics from Consent to Cuteness to the Radically Soft”, en *Game Studies*, número 3, volumen 18. Web: <http://gamestudies.org/1803/articles/pozo>

Ruberg, Bonnie. y Shaw, Adrienne. (eds) (2017): *Queer Game Studies*. Minnesota, University of Minnesota Press.

Rubin, Gayle (1986): “El tráfico de mujeres: notas sobre la "economía política" del sexo”; *Nueva Antropología*; vol. VIII; núm. 30; pp. 95-145.

SINCA (2018). *Mujeres en la cultura. Notas para el análisis del acceso y la participación cultural en el consumo y el mercado de trabajo*. Recuperado de [https://www.cultura.gob.ar/media/uploads/mujeres\\_en\\_la\\_cultura\\_pdf.pdf](https://www.cultura.gob.ar/media/uploads/mujeres_en_la_cultura_pdf.pdf)



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE ESPECIALISTAS EN ESTUDIOS DEL TRABAJO

CONGRESO NACIONAL DE ESTUDIOS DEL TRABAJO

**LXS TRABAJADORXS, LA PRODUCCIÓN Y LA REPRODUCCIÓN DE LA VIDA SOCIAL EN CRISIS.**

**Cambios y persistencias en un contexto de pandemia**

Buenos Aires, 1 al 3 de diciembre de 2021

Sosa, Mariana (2018): “Inserción laboral de egresados técnicos en dos sectores contrastantes: construcción e informática” en Claudia Jacinto (coord.): *El secundario vale. Saberes, certificados y títulos técnicos en la inserción laboral de jóvenes*. Buenos Aires: Miño y Dávila.

Upton, Brian (2015): *The aesthetic of play*. Cambridge, MIT Press.

Wolf, Mark (2001): *The medium of the video game*. Austin, University of Texas Press.