

MUJERES EN VG

# TRAYECTORIA TRANSFORMACIONES TENDENCIAS

LATAM 2024



# Índice

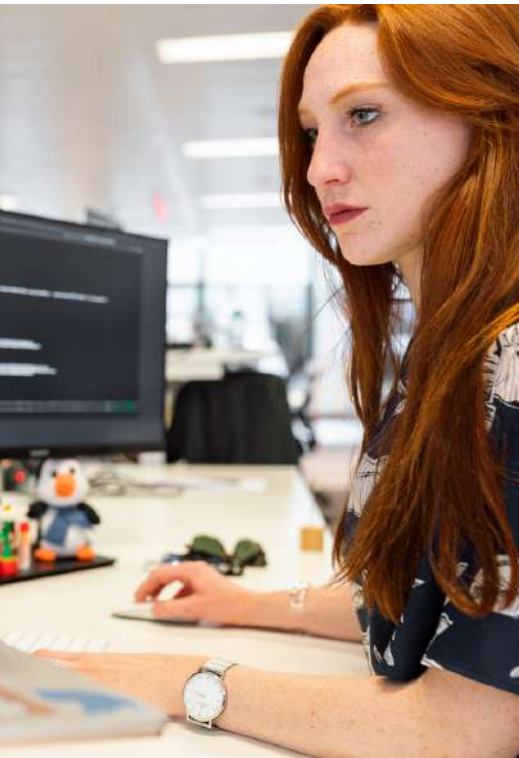
02	Índice
03	¿Quiénes somos?
04	Metodología & Universo
05	Contexto
08	Columna: La participación femenina en el gaming y la tecnología
10	Player One
13	Columna: La Mujer en la Industria de los Videojuegos: Un Camino de Oportunidades
16	El control en las manos
19	Columna: Más mujeres y niñas en la tecnología
22	Un nivel complejo
24	El Poder transformador de los ecosistemas en la industria del videojuego
27	El camino profesional
30	Entrevista: Geraldine Stack
32	El desafío final
34	Entrevista: Daniela Lanas Zárate
37	Columna: Educación y tecnología como herramientas de crecimiento
39	Cuando deja de ser un juego
41	Entrevista: Shirley Romero
43	Nuevos caminos
44	Columna: Nuestros proximos desafios

## ¿Quiénes somos?

Somos una organización sin fines de lucro que reúne a mujeres de toda América Latina en torno a los videojuegos, ya sean jugadoras, entusiastas o profesionales del mundo gaming. A través de actividades, estudios y relacionamiento, buscamos visibilizar y potenciar la presencia de género en la industria.

Uno de nuestros objetivos radica en crear espacios de colaboración para impulsar nuevos talentos y proyectos que aporten en el desarrollo de un ecosistema innovador e inclusivo.

Si quieres participar en nuestras actividades o ser voluntaria en nuestra asociación, puedes visitar [www.mujeresenvg.cl](http://www.mujeresenvg.cl) para conocer los detalles.



Asociación de  
**MUJERES**  
en la Industria de los  
**VIDEOJUEGOS**

# Metodología & Universo

Mujeres en la Industria de los Videojuegos: Trayectorias, Transformaciones y Tendencias 2024 representa el producto de una recopilación y análisis de datos llevados a cabo durante los meses de enero y febrero de 2024.

Este estudio tiene como objetivo principal visualizar la realidad de las mujeres dentro de la industria de los videojuegos en Latinoamérica, brindando información valiosa para los líderes del sector, jugadores y consumidores. Buscamos con esta instancia facilitar la toma de decisiones que impulsen a la industria hacia una mayor inclusión y participación femenina, haciendo de ella un sector económico más equitativo.

Con el objetivo de establecer una perspectiva histórica, hemos comparado los resultados obtenidos en esta encuesta con datos recopilados en ediciones anteriores del estudio, realizadas en los años 2018, 2021, 2022 y 2023.

Las participantes en esta encuesta son mujeres con vínculos directos o indirectos con el mundo de los videojuegos, incluyendo jugadoras, desarrolladoras y otros roles, en toda América Latina.

## Datos:

**2.075**

PARTICIPANTES

**11**

PAÍSES

**+36%**

AUMENTO DE PARTICIPACIÓN  
VERSUS EL AÑO 2023

**6**

SEMANAS ESTUVO LA  
ENCUESTA ONLINE

**2**

TERRITORIOS

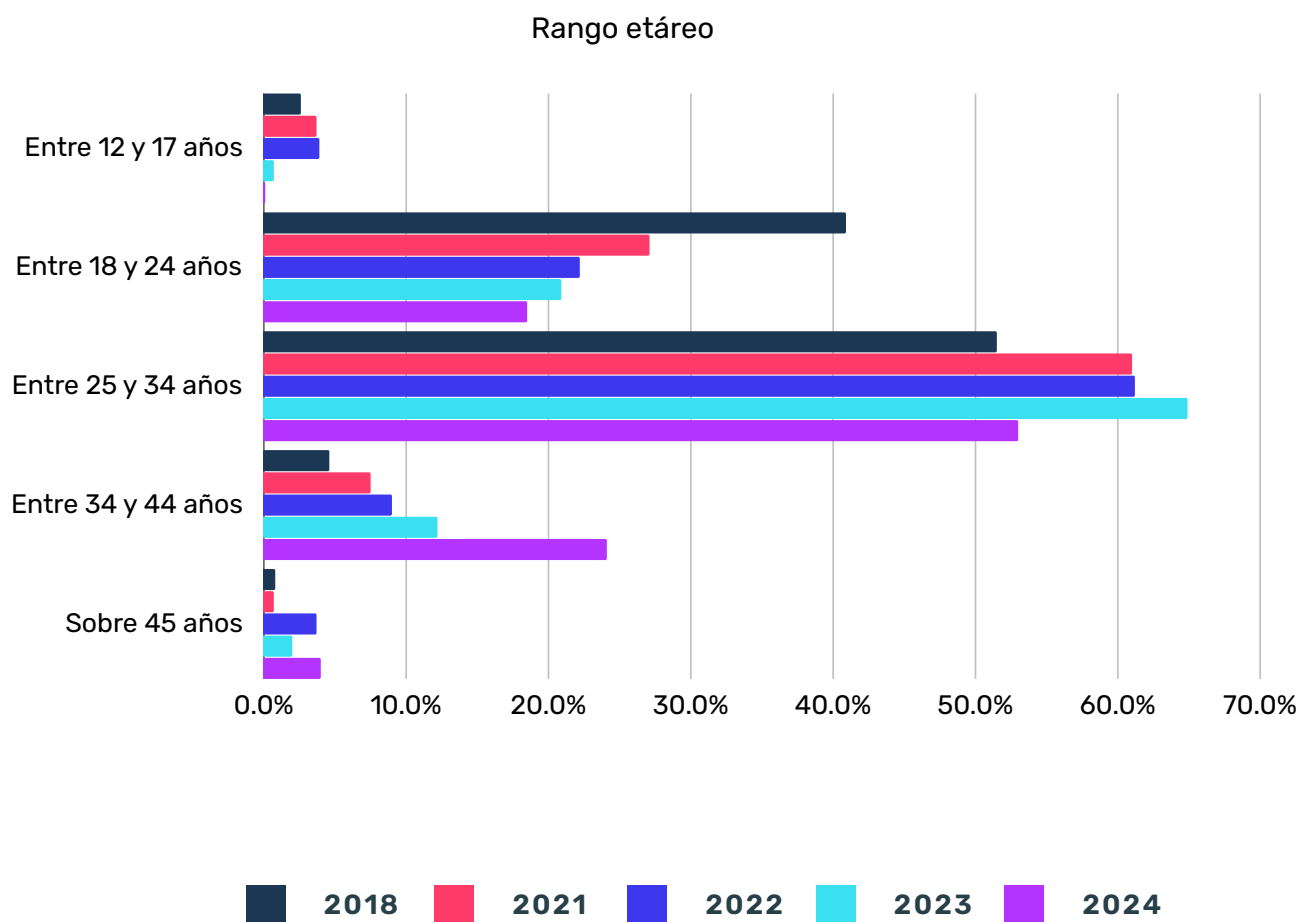
**5TA**

EDICIÓN DEL ESTUDIO

# Contexto

La edición 2024 del estudio marca otro hito en su continuo crecimiento y expansión. En esta ocasión, la encuesta se extendió a mujeres de toda América Latina, permitiendo su participación a través de un cuestionario en línea con identificación mediante correo electrónico. Esto significó un aumento del 36% en la participación, alcanzando a más de 2.000 mujeres procedentes de diversos países de la región, incluyendo a México, Colombia, Ecuador, Perú, Argentina, Venezuela, Chile, Uruguay, Costa Rica, Panamá y Guatemala. Además, se contó con la participación de mujeres de otros territorios, como “resto del mundo” y “Estados Unidos y Canadá”.

Consistente con los estudios previos, el mayor volumen de respuestas provino del rango etario entre 25 y 34 años, seguido por el grupo de entre 18 y 24 años. Esta distribución demográfica se mantuvo como una tendencia transversal entre las participantes encuestadas.



## Perfil jugadoras

### Primer juego

**76.9%**

Jugó su primer videojuego antes de los 10 años

### Educación

**46.3%**

Realizó o se encuentra realizando estudios y capacitaciones entorno a los videojuegos

### Formato

**50.9%**

Consume juegos digitales. Solo un 13.5% prefiere el formato físico actualmente

### Plataforma

**55%**

Indica que su primer juego fue en una consola de Nintendo

### En familia

**64.8%**

Dedica tiempo a jugar videojuegos en familia

### Actualidad

**61.1%**

Juega en PC como principal plataforma

Otro dato relevante para el contexto del estudio es que casi el 77% de las mujeres encuestadas jugaron su primer videojuego antes de los 10 años. Dentro de los títulos que iniciaron a las mujeres se encuentran Super Marios Bros, Pokemon, The Legend of Zelda y Principe de Persia. Nintendo además figura como una de las primeras consolas donde pudieron jugar.

Los videojuegos se han convertido en una parte integral del desarrollo y la socialización de varias generaciones y solamente de las más jóvenes como se podría pensar. Hoy los videojuegos no solo proporcionan entretenimiento que puede ser personal o en familia, sino que también oportunidades para desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

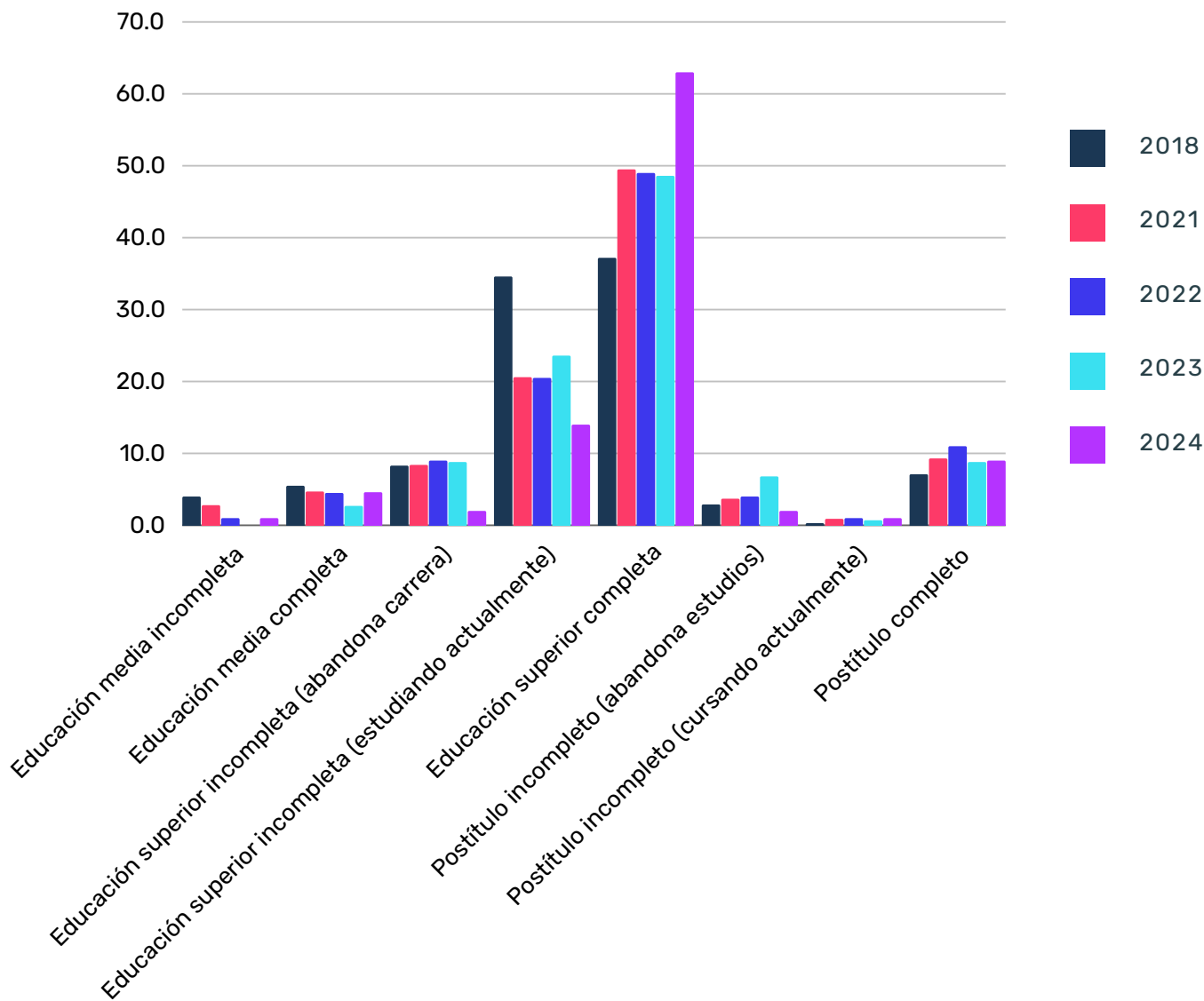
En cuanto a las preferencias de plataforma, el 50.9% de las participantes indicaron que prefieren los juegos digitales, mientras que el 61.1% juega principalmente en PC. Si bien las consolas de última generación también son populares, representando el 26.9% de las preferencias, es evidente que la flexibilidad y la accesibilidad de los juegos digitales y que la "master race" continúa dominando en mundo de los videojuegos.





El 63% de las mujeres encuestadas han completado su educación superior. Además, un 9.3% ha finalizado sus estudios de postgrado. La educación complementaria también está presente en quienes respondieron la encuesta 2024 y un 38.9% ha realizado algún tipo de diplomado. Asimismo, el 46.3% ha participado en cursos o capacitaciones relacionados directamente con los videojuegos.

Nivel educacional

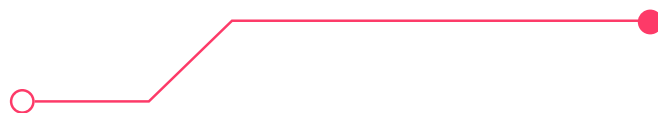


**38.9%**

Ha realizado diplomados

**46.3%**

Ha realizado cursos o capacitaciones relacionados con videojuegos



# La participación femenina en el gaming y la tecnología

Si de perspectiva de género se trata, el gaming y la tecnología tienen un aspecto en común: en sus orígenes fueron sectores con gran predominancia masculina, que les costó abrirse un espacio en la sociedad, siendo catalogados como un nicho muy especializado y acotado.

Con los años eso cambió. Y no solo en la percepción que actualmente un universo cada vez más amplio y diverso de consumidores tiene de los videojuegos, y de todo lo que esté ligado a la tecnología.

En ese andar, el sector también fue abriéndose poco a poco al talento de las mujeres, y hoy somos cada vez más quienes hemos podido desarrollar nuestras carreras en este ámbito, aprendiendo y entregando lo mejor de lo nuestro, teniendo siempre nuestra mirada en los millones de consumidores y consumidoras alrededor del mundo.





Particularmente, desde en el sector de memoria y almacenamiento, en el que me desenvuelvo, el camino ha sido muy desafiante, pero también muy enriquecedor. Se trata de un área eminentemente técnica, en que el grado de especialización es muy relevante, aunque también existe el espacio para el sentido común, para la necesaria comprensión de un mercado que es cada vez más diverso, con necesidades que cambian con frecuencia, y que exigen a las compañías y sus talentos dar lo máximo.

Es muy desafiante. Pero hoy no hay vuelta atrás y el talento femenino no solo ha llegado para quedarse, sino que también está presente incluso en los más altos niveles de toma de decisiones de las compañías.

Porque hay que tener en cuenta que no solo estamos presentes en la industria a nivel profesional. También somos madres que compartimos gustos en común con nuestros hijos, que son nativos digitales; y somos consumidoras de tecnología y gamers -así lo ha podido demostrar este mismo estudio en años anteriores-, por lo que nuestra perspectiva realmente importa y es de gran valor para la definición de las nuevas tendencias.

La energía de nuestro género es tal que no solo ha logrado ganar terreno en un sector inicialmente liderado por hombres, que se caracteriza por ser cada vez más dinámico, sino que también cuenta con muchas exponentes que pudieron abrirse fronteras y triunfar en el extranjero. No se trata solo de ejecutivas de importantes compañías, sino que también de jugadoras profesionales, streamers y creadoras de contenido, que han sabido ganar audiencia en base a su talento y generar nuevos espacios de interacción en torno a las más diversas preferencias, con sello femenino.

En el contexto de este estudio de Mujeres en Videojuegos, es importante hacer un llamado a todas, y decirles con fuerza que este sector las necesita más que nunca. El espacio existe y los límites los pone cada una de nosotras.



**Geraldine Stack**  
**Gerente de Desarrollo de Negocio para Flash y SSD de Kingston para América Latina**



## Player one



Romina recibió a los 12 años, un regalo de Navidad que desencadenó una pasión que cambiaría su vida para siempre: un Nintendo que compartía con su hermano menor, quien estaba más interesado en actividades deportivas. Este acto desató una fascinación por los videojuegos que trascendía más allá de rescatar princesas o construir bloques.

Cuando llegó el momento de elegir su camino académico, Romina anhelaba una carrera que le permitiera explorar el mundo de los bits con mayor profundidad, y optó por estudiar informática. Lejos de casa y en busca de nuevos amigos, encontró una pasión en el estudio de software y hardware, lo que eventualmente le brindó ingresos adicionales.

Aunque inicialmente carecía de muchas amigas con intereses similares, con el tiempo Romina fue conociendo a personas afines y formando vínculos que han durado toda su vida.

**48.1%**

Ha logrado viajar tanto dentro de su país como al extranjero gracias a los videojuegos

**51.9%**

De las encuestadas se considera entusiasta del mundo gamer, pero no trabaja en la industria



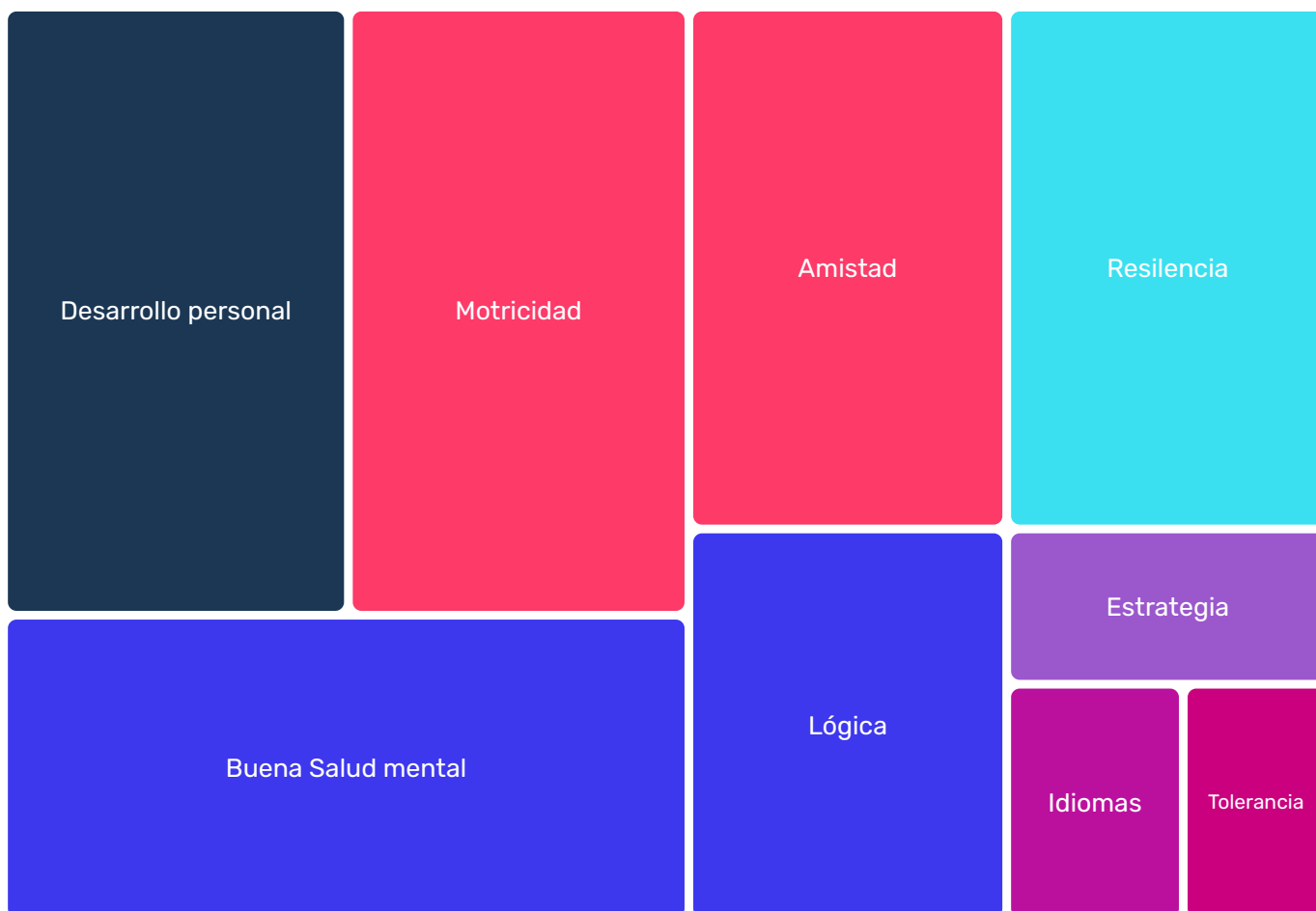


Hoy en día, lidera un equipo internacional en una empresa tecnológica de renombre, presentando avances en múltiples países. A pesar de sus responsabilidades profesionales, Romina siempre encuentra tiempo para jugar con sus hijos los fines de semana, ya sea en el parque, armando rompecabezas o explorando nuevos mundos digitales.

La historia de Romina ejemplifica cómo los videojuegos pueden formar parte integral de nuestras vidas, brindando oportunidades de crecimiento personal y profesional. Su trayectoria refuerza la idea de que los videojuegos no son simplemente entretenimiento, sino herramientas que nos permiten seguir creciendo, aprendiendo y conectándonos con el mundo que nos rodea.

## ¿Qué beneficios te han aportado los videjuegos?

La encuesta refleja también una serie de beneficios que las mujeres reportan derivados de su participación en los videojuegos. Además del entretenimiento, las jugadoras destacan la adquisición de habilidades como tolerancia a la frustración, amistades, resiliencia, mejora de la salud mental y pensamiento crítico como algunos de los principales beneficios.



# Televitos®

*con mentalidad de fan*

**Revista papel digital mensual**



**Suscríbete a un mundo  
de entretenión**



**Televitos.com**

# La Mujer en la Industria de los Videojuegos: Un Camino de Oportunidades

La presencia de la mujer en la industria de los videojuegos ha evolucionado de manera notable en los últimos años, desafiando prejuicios y abriendo nuevas oportunidades. En esta columna, les contaré este fascinante camino de progreso, destacando los logros alcanzados, los desafíos que persisten y las emocionantes posibilidades que se presentan en esta industria que está en constante cambio.

Desde la revista Gamers-on, hemos dedicado más de una década a fomentar la participación femenina en la industria de los videojuegos. A lo largo de estos años, hemos emprendido diversas iniciativas, desde tours escolares, universitarios, el Global Game Jam, congresos, Latam Game Jam, hasta eventos como Womenize Colombia, con el objetivo de inspirar a niñas y adolescentes, mostrándoles que este campo no solo es para ellos, sino que hay un lugar crucial para que ellas brillen y alcancen sus metas.

El lanzamiento de Womenize Colombia en 2019 marcó un hito en nuestro compromiso. Pero con la llegada de la pandemia en 2020, surgió la necesidad de expandir nuestro alcance a toda Latinoamérica, dando lugar a Womenize Latam. Este proceso implicó un desafío considerable, pero también una oportunidad invaluable para conectar y visibilizar el talento femenino en toda la región.



Es indudable que la presencia de mujeres en la industria de los videojuegos ha evolucionado positivamente en los últimos años. **Hace una década, encontrar mujeres desempeñando roles diversos en este campo era poco común. Hoy, las vemos en diferentes posiciones como: gamers, streamers, desarrolladoras, ilustradoras, periodistas e incluso en cargos directivos.**

Sin embargo, el camino hacia la equidad aún no está completo. Aunque cada vez más mujeres se suman a la industria, todavía hay un llamado urgente para atraer a más mujeres y asegurar que la participación femenina continúe creciendo.

El mayor desafío radica en trabajar de la mano con múltiples actores: gobiernos, empresas públicas y privadas, colectivos femeninos y más. Es fundamental influir en las nuevas generaciones desde temprana edad, mostrándoles las infinitas posibilidades que ofrece esta industria y destacando que se necesitan diversos talentos: desde ingenieras hasta ilustradoras, administrativas, financieras, psicólogas y expertas en propiedad intelectual.

Este es un momento crucial. Las oportunidades están ahí, esperando ser aprovechadas. Solo se requiere disposición, pasión, perseverancia y paciencia para alcanzar los objetivos deseados. La industria de los videojuegos nos ofrece un entorno cambiante, desafiante y lleno de posibilidades para las mujeres.

**Personalmente, elegiría esta industria una y mil veces más. Los videojuegos me han dado todo: la oportunidad de viajar, conocer a grandes referentes, liderar iniciativas para fomentar la industria, la inclusión femenina y cumplir mis metas.** Esta industria es emocionante, desafiante y, sobre todo, acogedora para las mujeres. Ahora es el momento de unirse a este mundo apasionante que las espera, donde cada una de las mujeres se pueda convertir en la próxima heroína del juego.



**Sandra Rozo**  
**Directora Gamers-on -Womenize Latam**

**ENTUSIASTAS**

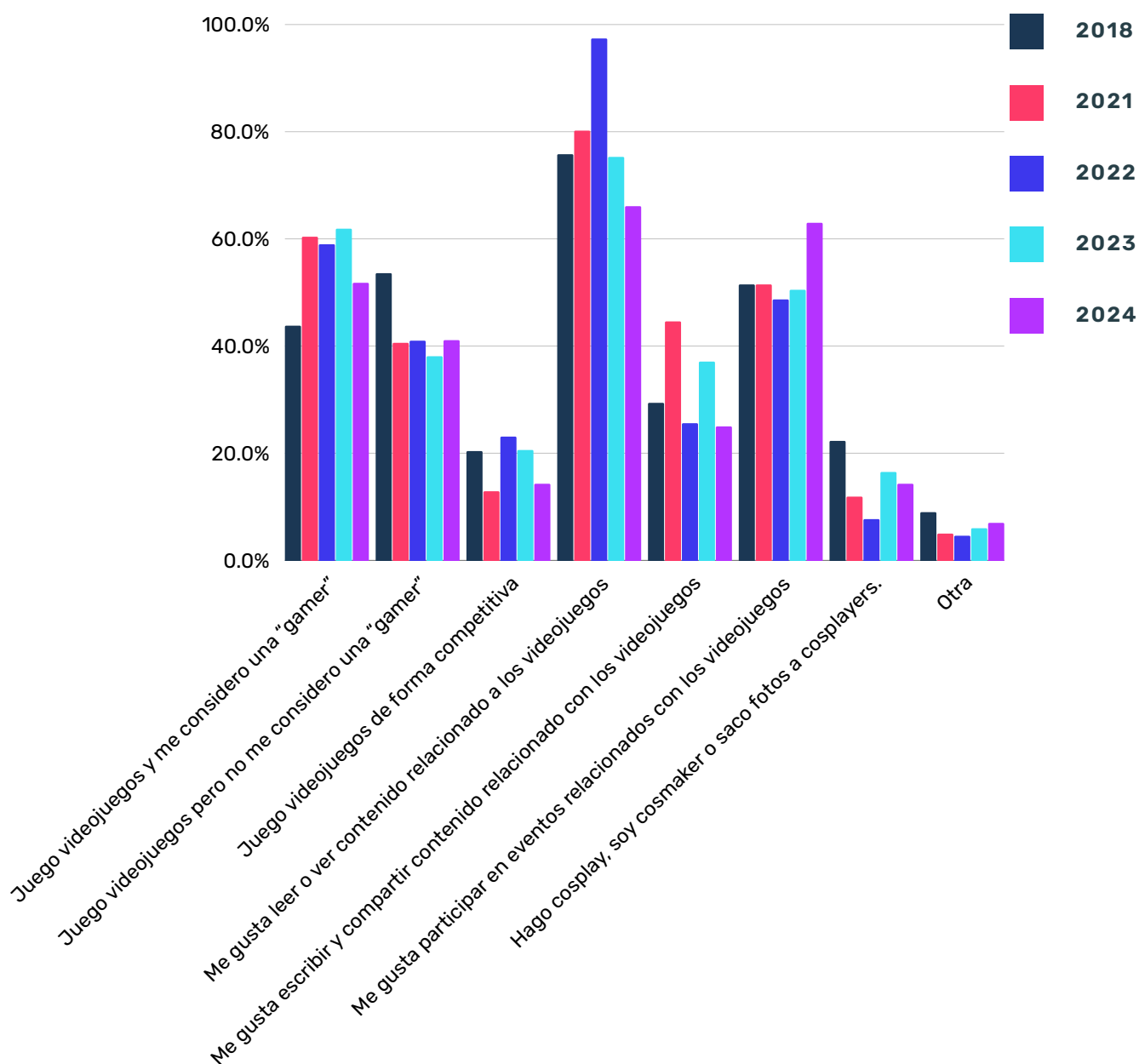




# El control en las manos

Uno de los sectores cruciales del mundo de los videojuegos son las personas que se consideran entusiastas. Del total de las encuestadas un 51.9% se identificó con esta opción. Ellas no solo son jugadoras ávidas, sino que también están comprometidas con el el gaming de una u otra forma.

## AFICIÓN: ¿Caracterizarías tu relación con los videojuegos como..?







66%

Consume videojuegos en formatos adicionales como Youtube, Twitch o sitios webs

72%


Le gustaría aprender sobre desarrollo personal

54%

Participa y asiste a eventos de temática gamer presenciales

14%

Juega videojuegos y no se considera gamer



Más del 66% de las entusiastas de los videojuegos consumen contenido relacionado con los videojuegos en otros formatos como streaming, libros y contenido digital ya sea en plataformas o medios. Además, más de la mitad de las participantes expresaron un interés en asistir a eventos de temática gamer.

## “Ser gamer”

La identidad gamer es un aspecto de la experiencia. Es habitual leer en redes sociales que para opinar de ciertos temas de videojuegos te “exigen una credencial gamer” lo cual es una forma peyorativa de indicar que quien emite esa opinión no posee los conocimientos suficientes para hablar del tema.

Más del 50% de las participantes se consideran a sí mismas como gamers, lo que indica una identificación positiva y activa con la cultura y la comunidad de los videojuegos. Esta identidad, que no debería cuestionarse, se manifiesta a través de diversas formas de participación, que van desde el juego activo, la adquisición de juegos y consolas hasta el consumo de contenido relacionado y la participación en eventos y actividades del gaming.



Estar involucradas en el mundo gamer hace también que haya intereses ligados a las tecnologías de la información: Más del 69% de las participantes expresaron una intención de aprender temas de programación, lo que refleja un deseo de adquirir habilidades técnicas. Además, más del 72% manifestaron un interés en el desarrollo personal, lo que sugiere un compromiso con el crecimiento personal y profesional tanto dentro como fuera de la industria.

Más del 48% de las entusiastas de los videojuegos expresaron su deseo de formar parte de la industria de los videojuegos en el futuro. Este nivel de interés y aspiración sugiere un potencial significativo para el crecimiento y la diversificación de la fuerza laboral en la industria de los videojuegos, así como un mayor compromiso y participación de las mujeres, lo cual sin duda abrirá nuevos caminos para generaciones futuras.

# Más mujeres y niñas en la tecnología

Generalmente, cuando hablamos de tecnología, se discute sobre el rápido desarrollo de nuevos productos e innovación. En el 2024 también se comenta cada vez más el rol de la Inteligencia Artificial en la sociedad. Estos son temas clave para la industria, sin embargo, hay un debate que es aún más relevante, que tiene que ver con la participación y paridad de género en este sector.

Un tema constante y que toma cada vez mayor importancia es el rol crítico que las mujeres juegan en las industrias relacionadas al mundo STEM (sigla en inglés de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) y la academia alrededor de estas disciplinas. Y junto a ello, aparece la preocupación e interés por cómo aumentar la presencia femenina en estos campos.

Según cifras entregadas por UNESCO, a pesar de que los campos STEM son considerados de gran importancia para las economías en general, hasta ahora la mayoría de los países, independiente de su nivel de desarrollo, no han logrado la igualdad de género en este sector.

Los datos de la entidad nos muestran que sólo un 33% es el porcentaje mundial de mujeres investigadoras, y que sólo el 35% de los estudiantes de carreras STEM son mujeres.

No hay duda que necesitamos más de su presencia en esta industria. Incluso si vemos las cifras nacionales, según ONU-Mujeres, la inserción de trabajadoras al sector en Chile es del 35% en cargos iniciales, cifra que decrece al 15% en posiciones gerenciales.

**Llegar a una paridad es un gran desafío en el que todos los sectores debemos participar.** Empresas, fundaciones, educadores, instituciones, sector público,



familias y sociedad civil. Todos debemos aportar, y desde Samsung creemos fuertemente en hacerlo con una visión que llamamos “tecnología con propósito”.

Promover el acceso a la tecnología y las STEM en general, especialmente entre mujeres y niñas, es uno de los propósitos clave de Samsung en todo el mundo, y Chile no es la excepción, donde nuestra Gerencia de Ciudadanía Corporativa realiza en el país los programas globales de la compañía junto a la colaboración con fundaciones nacionales.

Pensando en las niñas, un gran ejemplo es nuestra alianza con Fundación País Digital para realizar en Chile el programa educativo Samsung Solve for Tomorrow. Este programa invita y ayuda a los jóvenes estudiantes de enseñanza media a proponer soluciones para su comunidad y un futuro mejor, usando las STEM.

**En Chile ya son más de 5.000 los alumnos beneficiados con este programa en los últimos 5 años, de los cuales un promedio del 52% son niñas.** Y esperamos que en 2024 este número no sólo supere el 50%, si no que se eleve aún más. Queremos recibir más ideas para mejorar el mañana. En los últimos años hemos visto desde productos de tecnología agrícola para combatir la sequía, hasta soluciones de convivencia escolar basadas en videojuegos.

No puedo dejar de agradecer al gran número de mujeres que con visión de futuro nos han apoyado en este proyecto: Profesoras, líderes en fundaciones, tutoras y apoderadas. Todas han cumplido un rol indispensable para entregar esta contribución, este granito de arena. También debo agradecer a todos los profesores guías, que han sido más de 700 en este camino, hombres y mujeres ejemplares, que están haciendo la diferencia en acortar esta brecha.

Enviamos un afectuoso abrazo y nuestras felicitaciones a las mujeres y niñas que son parte del cambio, que son parte del descubrimiento y de los avances en ciencia y tecnología alrededor del mundo. Las invitamos a que se sigan desarrollando en las distintas áreas STEM con miras a dicho progreso.

**Ustedes son las líderes del futuro.**



**Paulina Troncoso**  
**Encargada de Marketing y Ciudadanía**  
**Corporativa en Samsung Chile**



# 52%

de quienes contestaron  
la encuesta se  
consideran gamer



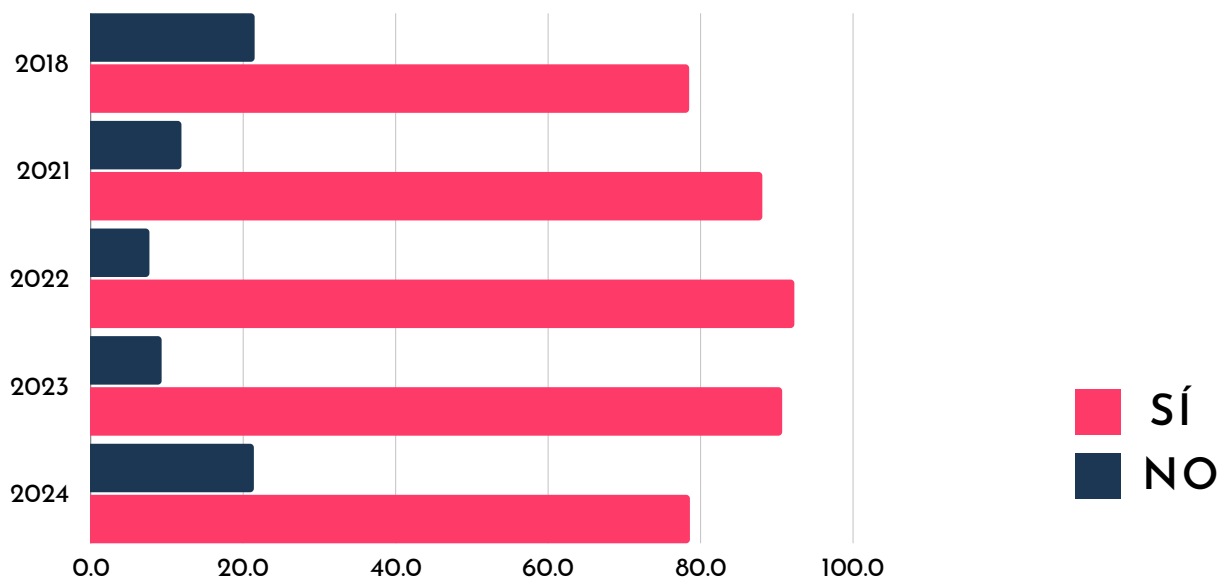


# Un nivel complejo

A pesar de los avances significativos en la participación de las mujeres en la industria de los videojuegos y los espacios que hemos ganado en diferentes niveles, los datos también revelan una serie de desafíos persistentes que enfrentan diariamente.

El 78.6% de las participantes reportaron haber experimentado situaciones de discriminación, acoso o malos tratos por ser mujeres, aunque esta cifra ha disminuido ligeramente en comparación con años anteriores ya que en 2023 este cifra era del del 90.7%, mientras que en en 2018 era del 78.5%,

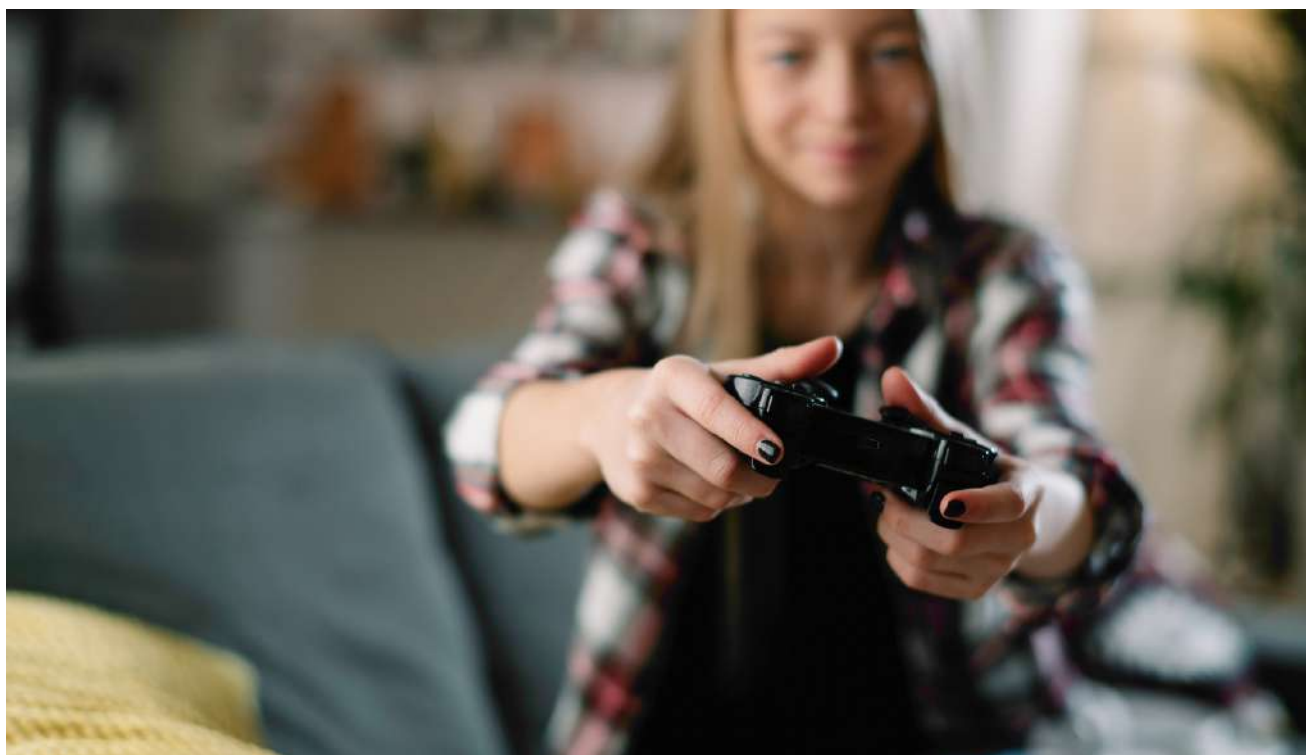
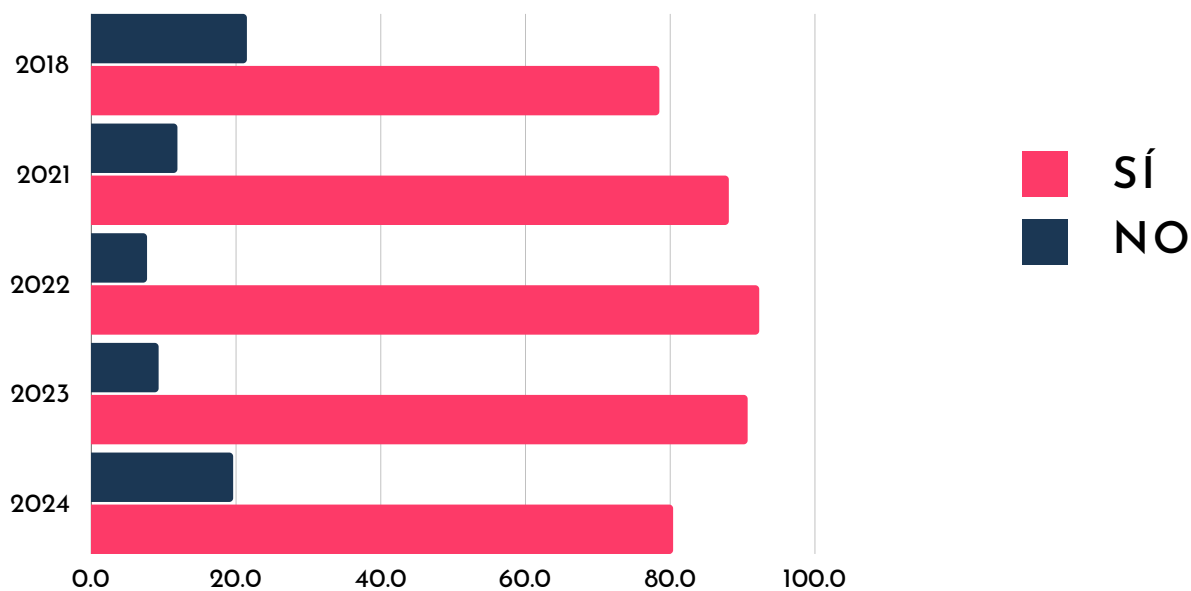
## Como aficionada a los videojuegos, ¿Has vivido personalmente situaciones de discriminación, acoso y/o malos tratos por ser mujer, de parte de otros aficionados?





Además, el 80.4% ha presenciado situaciones de acoso o discriminación hacia otras mujeres en la industria, lo que subraya la necesidad de seguir trabajando para crear un espacio dentro del juego que sea seguro para todas las mujeres.

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



# El Poder transformador de los ecosistemas en la industria del videojuego

"El jugador es tan fuerte como lo es su comunidad". Esta frase, muy presente en el mundo de los esports, es para mí una de las claves del desarrollo de una industria cada vez más robusta, amplia y, por ende, más diversa, donde todos podamos sentirnos representados. Desde mis inicios en la industria del videojuego en 2010, he sido testigo del crecimiento exponencial de este sector y de cómo este desarrollo está muy ligado a la construcción de un ecosistema que será fundamental para la inclusión.

Vengo de una familia muy numerosa, todos con diversas profesiones, donde gracias al trabajo en equipo y nuestra estrecha conexión con la comunidad, siempre logramos cooperar para sacar adelante numerosos proyectos. Desde organizar fiestas navideñas para todo el barrio hasta superar obstáculos como mi que yo aprendiera a caminar a pesar de mi mielomeningocele. Quizás sea por este trasfondo que desde muy joven aprendí a valorar a cada integrante que contribuye en un desafío.

Hace 14 años, la escena del desarrollo de videojuegos era muy diferente. Faltaban muchos actores: legislación, academia, medios especializados, gestión empresarial, financiamiento, técnicos, etc. Observé la necesidad de aportar desde mi área, administrativa/comercial, para ayudar a unir dos mundos que debían encontrarse: el desarrollo de videojuegos y el mundo empresarial. Actualmente, estos espacios han crecido: tenemos estudios de abogados especializados, algunos estudios contables más informados, coworking que conocen las necesidades de un programador, medios cada vez más especializados y marcas no endémicas entrando al mundo de los videojuegos. Sin embargo, aún existe la necesidad de más tipos de profesionales en la industria y principalmente falta diversidad de género y experiencias.

**Los ecosistemas, redes de actores conectados que comparten recursos, información y objetivos, son esenciales para el éxito individual de cada proyecto y, aún más importante, para el desarrollo de una industria diversa e inclusiva.**

¿Por qué? Porque los ecosistemas permiten a personas de diversos orígenes y experiencias la oportunidad de colaborar con sus habilidades y vivencias únicas. Además, facilitan el intercambio de ideas y conocimientos, creando un espacio donde se valora la diversidad y se aprende de ella.



Los ecosistemas ayudan a visibilizar a las personas de diferentes grupos minoritarios, brindándoles la oportunidad de ser reconocidas por su talento y contribuciones. Además, generan más espacios donde las personas pueden desarrollarse, permitiéndoles alcanzar su máximo potencial.

También es importante destacar que a medida que más personas de diferentes grupos encuentran estos espacios para ingresar a la industria, podremos ver más diversidad en posiciones de liderazgo. Esto genera cambios en la industria, promoviendo políticas y prácticas más variadas. En resumen, el desarrollo del ecosistema brinda espacio para más y mejores profesionales, así como más diversidad en la toma de decisiones.

**Mi experiencia personal me ha convencido de que la diversidad y la inclusión no solo son valores deseables, sino que son esenciales para el éxito de la industria. Una forma de acercarnos a ese objetivo es enfocarnos en el desarrollo de un ecosistema que permita que todas las personas, independientemente de su origen o trasfondo, tengan un espacio donde desarrollar su talento y contribuir al crecimiento del sector.** Ya no solo se necesitan un programador con una idea y un artista talentoso; este ecosistema requiere de “tu” talento impregnado por la pasión por los videojuegos.

La invitación es a convertir nuestras comunidades en los semilleros de los jugadores más fuertes, los mejores videojuegos, los productos más destacados, los innovadores modelos de negocios y los equipos más sólidos de la industria. Colaborar entre nosotros, explorar todo el ecosistema que envuelve esta pasión que nos impulsa y descubrir cómo podemos contribuir es vital. Si no encuentras un espacio para ti, créalo.

Una industria desarrollada no puede permitirse cometer el error de discriminar. Por eso, para avanzar hacia una mayor inclusión de todas las minorías, necesitamos un ecosistema más amplio y sólido.

**¡Únete al juego!**



**Elisa Bazán Soto aka “Lady\_Ixel”  
Gerenta de Finanzas en Tiny Bytes y  
Comentarista de Fighting Games**

**INDUSTRIA**

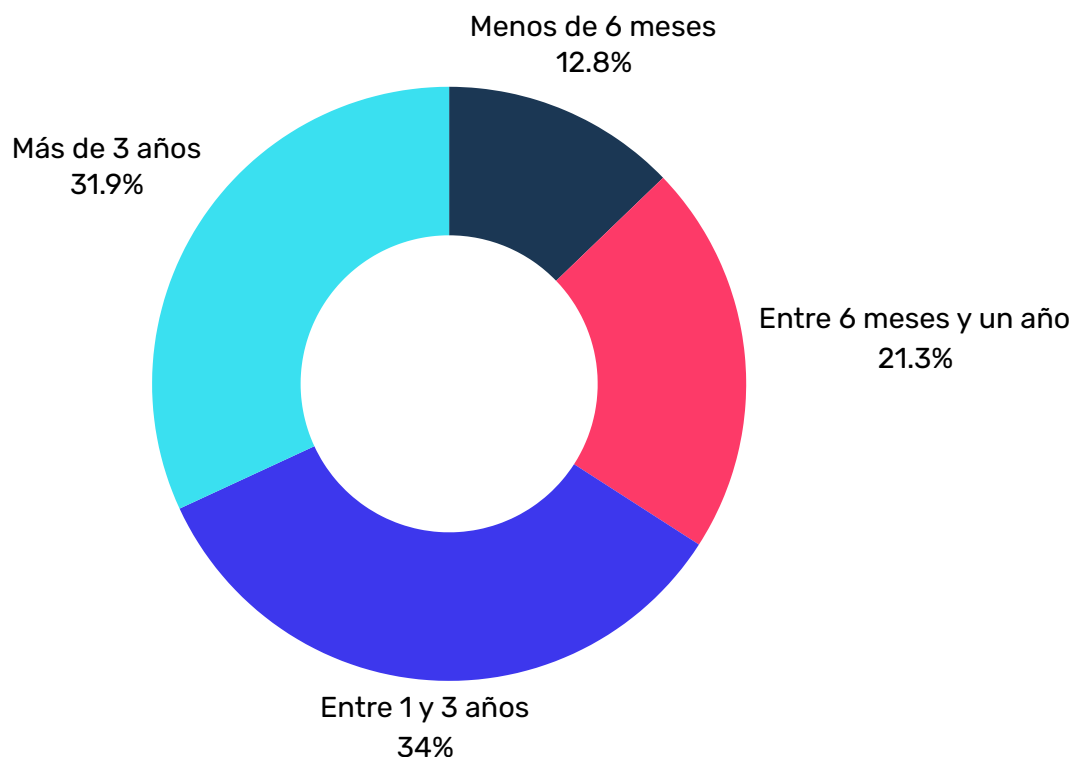


# El camino profesional

Si bien históricamente las mujeres han sido subrepresentadas en roles técnicos y de liderazgo en la industria de la tecnología, los datos que hemos comparado año a año indican un cambio positivo en esta tendencia.

El 31.5% de las encuestadas actualmente trabaja en la industria de los videojuegos, lo que refleja una mayor participación de las mujeres en este campo en comparación con otras áreas. Según el estudio de la consultora IT-Talent “Profesionales TI Latam 2023” la participación femenina en el área de las tecnologías de la información se acercaba a un 20%. Además, el 26.3% de las participantes se desempeñan, de forma principal o secundaria, como streamer, caster, influencer o presentadora de videojuegos, lo que aporta al papel cada vez más importante de las mujeres en la creación de contenido y la difusión de la cultura de los videojuegos en diferentes medios.

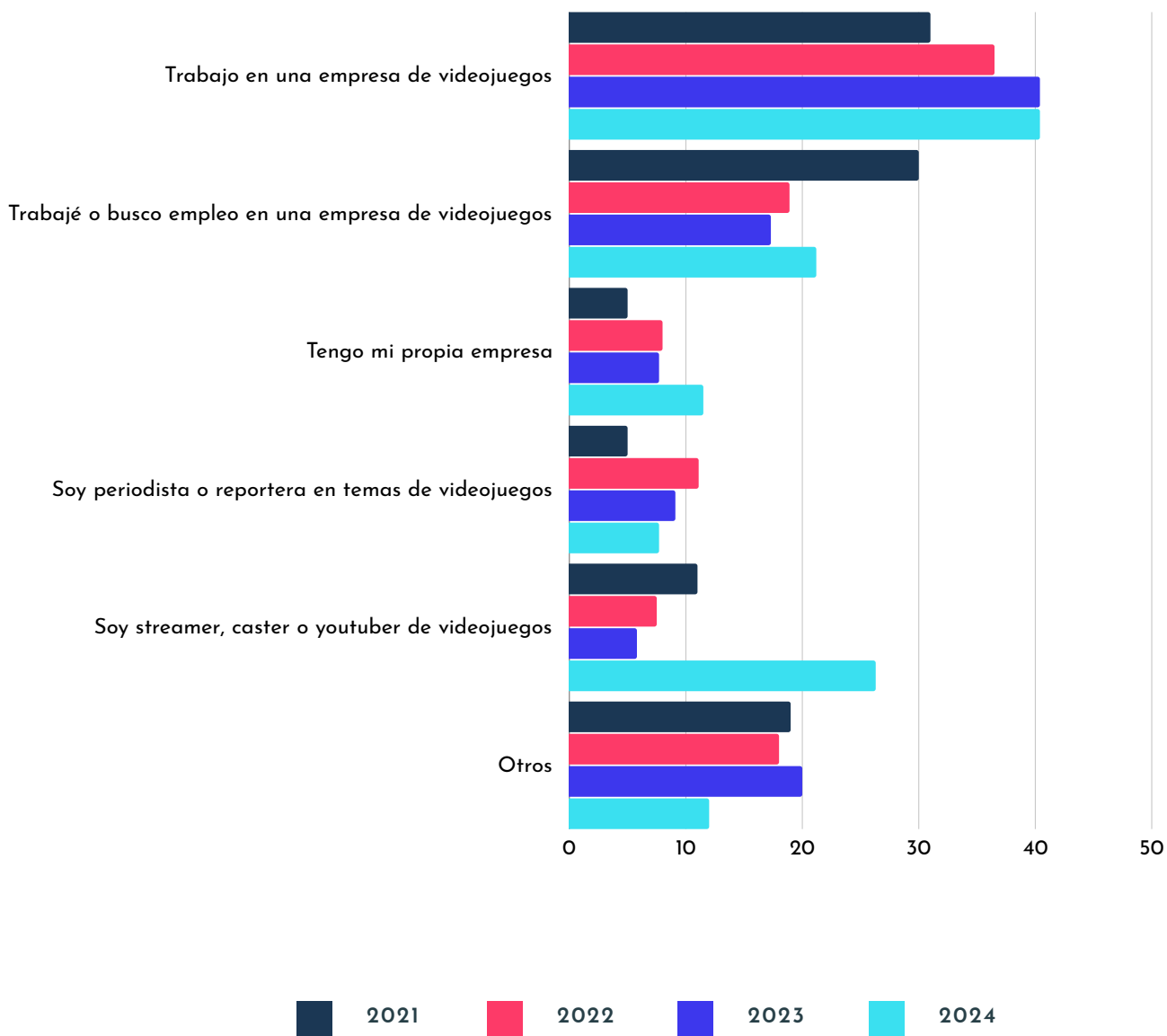
## ¿Cuánto tiempo llevas en tu actual trabajo?





Otro dato de interés es que el 40.4% de las profesionales encuestadas trabajan en una empresa de videojuegos, lo que demuestra un aumento en las oportunidades de empleo para las mujeres en este sector. Además, el 11.5% tiene su propia empresa de desarrollo de videojuegos, lo que indica un crecimiento significativo en torno al emprendimiento y a las industrias creativas, donde los gobiernos realizan diferentes inversiones con el fin de promover el talento local y los juegos “hechos en”.

### Actualmente, ¿cuál es tu PRINCIPAL relación profesional con la industria de los videojuegos?



# EL VIAJE

Les preguntamos que roles han tenido en su trayectoria dentro de la industria

Creación de marca



Quality Assurance



Recursos Humanos



Programación



Traducción / Localización



Arte 3D y/o Animación 3D



Diseño Gráfico, UI/UX



Dirección Creativa



Social Media/Publicidad



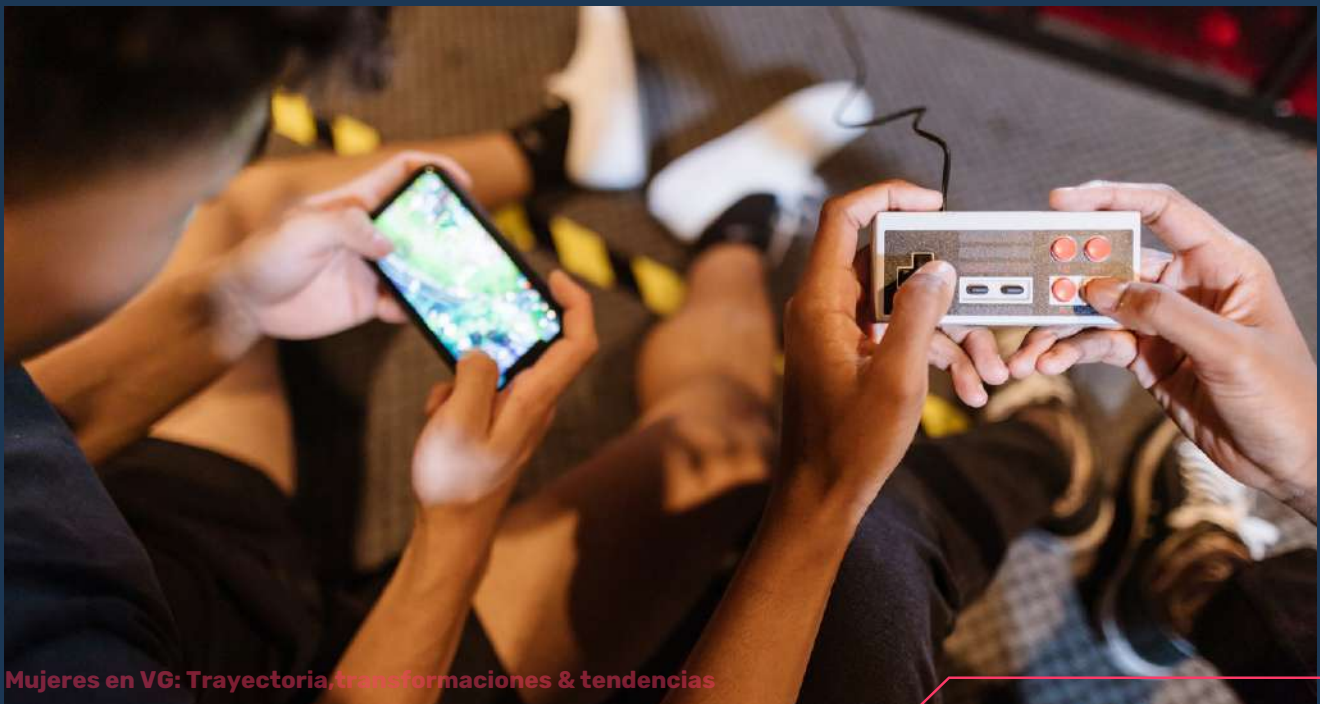
Game Design



Ilustración y/o Animación 2D



Producción y/o Dirección de Proyectos



Mujeres en VG: Trayectoria, transformaciones & tendencias

# Geraldine Stack, Gerente de Desarrollo de Negocio para Flash y SSD de Kingston para América Latina



**Como compañía, ¿Cuáles consideras que son los principales desafíos que enfrentan las mujeres en la industria de los videojuegos en la actualidad?**

Al momento de desarrollar innovaciones de producto y pensar en cómo podemos contribuir a mejor experiencia de juego, lo hacemos pensando en la comunidad de gamers en general independientemente de cuál sea su género, edad, y otras características que definan su identidad. Esto se debe a que, como compañía, consideramos que cualquier persona puede convertirse en un gamer si tiene la pasión por hacerlo y lo disfruta. Sin embargo, al mismo tiempo considero que el reto actual es en términos de visibilizar el rol de la mujer en la industria.

**Es necesario seguir impulsando el rol de la mujer en el mundo del gaming para hacerlo tan visible como el de los hombres** y evitar que al hablar de “gamers” se piense solo en el género masculino. En Kingston creemos que la meta es poder hablar de gaming sin que la gente piense en un solo género sino en todas las personas que forman parte de la comunidad con diversos aspectos demográficos, y compartiendo la misma pasión por los videojuegos.

**¿Qué medidas o acciones crees que las marcas y empresas deberían implementar para promover la igualdad de género y crear un entorno laboral más inclusivo y diverso para las mujeres y minorías?**

Considero que el rol de las empresas, incluida Kingston Technology, es el de impulsar acciones positivas que ayuden a nivelar el campo de juego. Desde buscar apoyar a equipos de esports femeninos, competencias, hasta participar en esfuerzos con Asociaciones como esta, las cuales ayudan a visibilizar el rol de la mujer en los videojuegos. Asimismo, buscar empoderar a portavoces del movimiento como pueden ser streamers o creadoras de contenido que no solo son miembros destacados de la comunidad gamer, sino que para marcas como nosotras son voces muy importantes. En ese sentido, en Kingston nos sentimos orgullosos de poder decir que desde mucho tiempo venimos trabajando de cerca con mujeres gamers, creadoras de contenido y mujeres destacadas en la industria de tecnología en general.

## **¿Qué medidas crees que podrían implementarse para fomentar la participación de más mujeres en áreas técnicas y de desarrollo en la industria de los videojuegos?**

La industria de los videojuegos es también parte de la industria de la tecnología y en ese rubro, desde mi puesto como Business Manager Flash & SSD para LATAM me siento orgullosa de poder decir que existen compañías como Kingston Technology, que es una empresa que impulsa a las mujeres y las empodera para poder desarrollar sus carreras profesionales. Todas las empresas pueden darse cuenta del cambio que se está viviendo ya desde hace algunos años en la industria de la tecnología con respecto a la igualdad de género, y poner manos a la obra para actualizarse en ese ámbito, de la misma manera en que se han venido actualizando con respecto al resto de tendencias en materia de programación, gráficos cada vez más avanzados, etc.

## **¿Cuál crees que es el papel de la innovación y la creatividad en la industria de los videojuegos hoy en día, y cuáles son los desafíos para mantenerse al día con las demandas cambiantes de los jugadores?**

Considero que el papel de la innovación y la creatividad es poder satisfacer la demanda para cada tipo de gamer con todo lo que esto implica. Por ejemplo, desde el nivel de personalización que se vive tanto dentro de los videojuegos como fuera de ellos. En nuestro caso, bajo Kingston FURY contamos con soluciones de almacenamiento SSD y Memoria RAM de alto rendimiento, donde el reto que tenemos es llevarle el paso a los grandes desarrolladores de videojuegos triple A en términos de almacenamiento.

## **¿Cómo percibes el nivel de competencia en la industria de los videojuegos y cuáles son los principales desafíos que enfrentan las empresas para destacar en un mercado tan saturado?**

La industria de los videojuegos es un entorno altamente competitivo, tanto en el rubro de los equipos de esports hasta los streamers y creadores de contenido que hacen hasta lo imposible por destacar en plataformas y poder construir una audiencia y un nombre en la comunidad gamer. Para las empresas el contexto es similar, en cada una buscamos posicionarnos como líder en sus respectivos rubros y ser la favorita de todos. En Kingston Technology tenemos dos vías de acción para mantenernos vigentes y cercanos en un mercado tan competitivo. Por un lado, ofrecemos productos respaldados por nuestros más de 35 años de experiencia en el mercado y, en segundo lugar, también creemos en hacer sinergias para crear productos únicos. Un claro ejemplo de esto es el Kingston FURY Renegade, un SSD pensado para mejorar la experiencia de juego de PlayStation 5 y PC brindando a ambos sistemas un gran impulso en la capacidad de respuesta general al jugar.

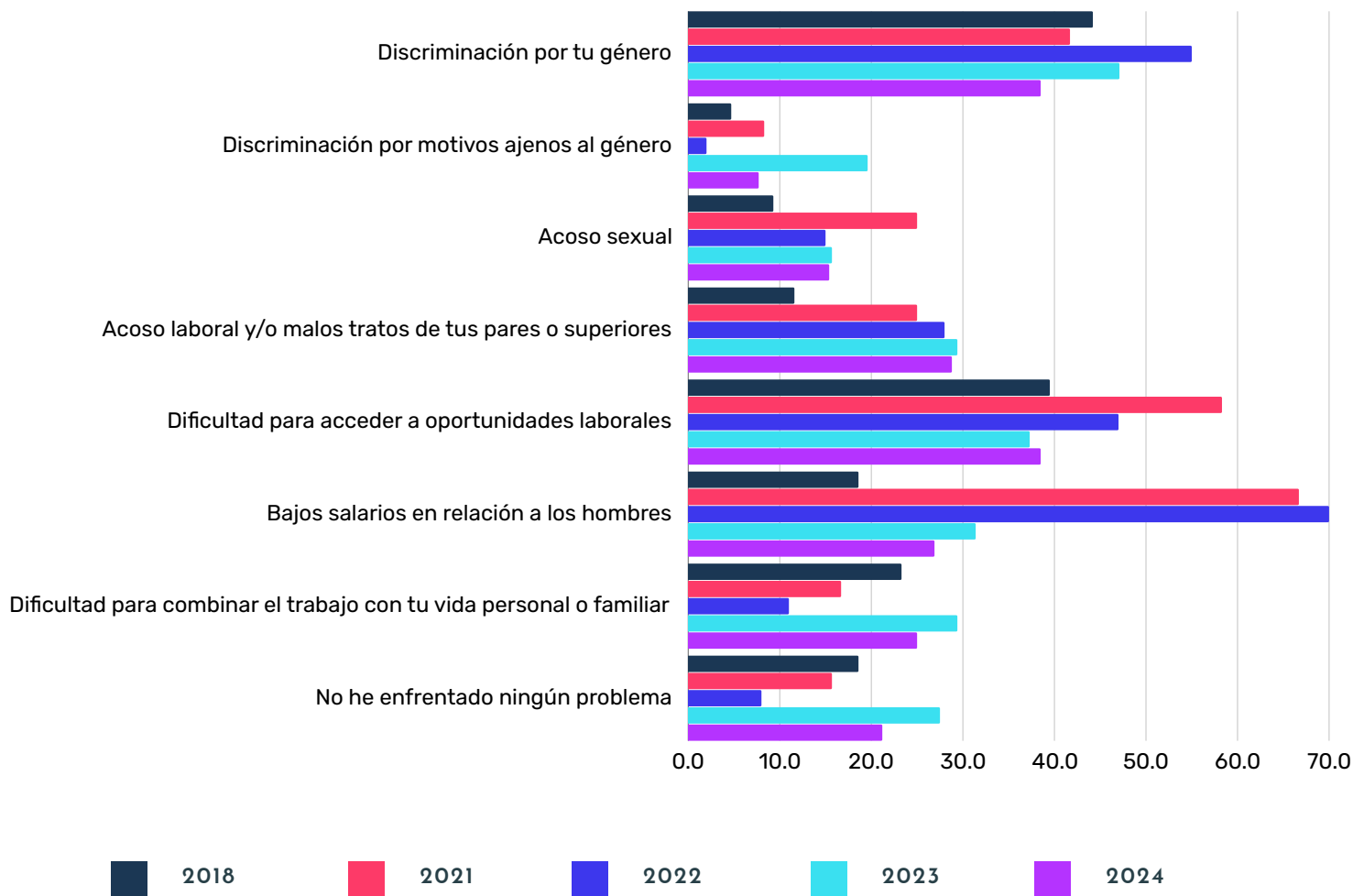


# El desafío final

En el panorama laboral varios aspectos están experimentando ajustes, con algunas mejoras significativas pero también desafíos que merecen una atención cuidadosa y que obedecen a ciertos cambios globales más que particularidades del mundo de los bits.

Una de las tendencias alentadoras es la percepción de equidad salarial entre hombres y mujeres en la industria. Según nuestros datos más recientes, el porcentaje de mujeres que sienten que sus salarios son menores en comparación con sus colegas masculinos ha disminuido considerablemente, llegando al punto más bajo de los últimos cuatro años, situándose en un 26.7%. Esto marca un cambio positivo en comparación con el 70% de las encuestadas en 2022 que consideraban que sus sueldos eran inferiores a los de los hombres. Aunque queda trabajo por hacer, esta tendencia sugiere una mayor conciencia y esfuerzos para abordar la disparidad salarial de género en la industria.

## Como mujer, ¿Cuál es el principal problema que has enfrentado durante tu carrera en la industria de los videojuegos?

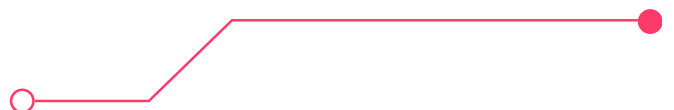






Sin embargo, a pesar de estos avances, persisten desafíos significativos en otros aspectos del ámbito laboral de los videojuegos. Uno de los problemas transversales que afectan tanto a hombres como a mujeres es la dificultad para acceder a nuevas y mejores oportunidades laborales, así como la complejidad de equilibrar la vida personal y laboral. Esta lucha es evidente en la situación actual de la industria de los videojuegos, que enfrenta una crisis multifacética. A pesar del aumento en los números de consumo y la creciente demanda de contenido o títulos AAA, muchos estudios, incluidos algunos de gran tamaño y alcance global, han tenido que recurrir a despidos masivos de profesionales. Esta paradoja refleja la complejidad de la industria y los desafíos inherentes a su estructura laboral, donde la volatilidad y la inestabilidad son lamentablemente comunes.

La combinación de estos factores presenta un panorama laboral complejo para quienes buscan una carrera en la industria de los videojuegos y es también parte de la responsabilidad de quienes somos actores en la industria, de una u otra forma dejar de romantizar ciertas situaciones “por trabajar en los videojuegos”



# Daniela Lanas Zárate, Gerente de Marketing Lenovo



### **¿Cómo percibe Lenovo el crecimiento del segmento gamer en la industria de los videojuegos en los últimos años y cuál ha sido su estrategia para adaptarse a este cambio?**

Lenovo ha estado muy atento al crecimiento del segmento gamer en la industria de los videojuegos en los últimos años. Se ha ido observando y monitoreando atentamente el aumento en la demanda de productos y servicios especializados para gamers, tanto en Chile, como en el mundo entero. Es por esto mismo, el gran desarrollor de computadoras de alto rendimiento, monitores con tecnología avanzada y diversos accesorios, diseñados específicamente para mejorar la experiencia de juego. Todo esto se ha ido desarrollando para llegar a todo tipo de Gamer, con el fin de ir adaptándose a este cambio, es que se ha ido desarrollado una estrategia centrada en la innovación y la colaboración con jugadores profesionales y entusiastas para diseñar productos que satisfagan sus necesidades y expectativas.

### **¿Qué iniciativas ha implementado Lenovo para desarrollar productos que satisfagan las necesidades y preferencias de las jugadoras en el mercado de los videojuegos?**

Hemos ha implementado diversas iniciativas para desarrollar productos que satisfagan las necesidades y preferencias de las jugadoras en el mercado de los videojuegos. Se ha realizado investigaciones exhaustivas para comprender mejor las preferencias de las jugadoras y ha incorporado sus comentarios en el diseño de productos.

Lenovo LOQ nació de la idea de que los gamers son más fuertes juntos. Nuestro nombre, "LOQ", evoca un vínculo, una conexión que, una vez forjada, es irrompible. Experimenta la emoción de unirte a tu equipo, iniciar un viaje legendario y alcanzar increíbles niveles de gaming con Lenovo LOQ. Lenovo Legion GO es una consola portátil que ofrece un conjunto impresionante de especificaciones técnicas. Por otro lado, Lenovo ha colaborado con jugadoras profesionales y streamers femeninas para obtener retroalimentación directa y asegurarse de que sus productos sean inclusivos y accesibles para todos los jugadores.



## **En tu opinión, ¿cuál es el papel de las mujeres en la industria de los videojuegos y cómo ha trabajado para promover una mayor inclusión de mujeres en cargos relevantes dentro de la empresa?**

Las mujeres han desempeñado roles importantes como desarrolladoras, diseñadoras, jugadoras y líderes. A pesar de que tradicionalmente ha sido un campo dominado por hombres, cada vez más mujeres están incursionando en este sector y aportando su talento y creatividad. **Hoy en Chile, el 46% de los gamers, son mujeres y, este porcentaje, crece año a año, junto con la industria.**

En cuanto a Lenovo, la empresa ha estado trabajando activamente para promover la inclusión de mujeres en cargos relevantes dentro de la compañía. Han implementado programas de diversidad e inclusión, mentorías y oportunidades de desarrollo profesional para fomentar la participación de mujeres en todos los niveles de la organización.

## **¿Cómo ha sido la respuesta del público hacia los esfuerzos de Lenovo por promover la inclusión de mujeres en el ámbito gamer y cuáles son los desafíos que enfrentan en este sentido?**

La respuesta del público hacia nuestros esfuerzos ha sido en su mayoría positiva. Muchas personas han reconocido y apreciado los pasos que la empresa está tomando para fomentar la diversidad y la equidad de género en la industria. Sin embargo, también existen desafíos en este sentido. A pesar de los avances, todavía persisten estereotipos y barreras culturales que pueden dificultar la participación plena de las mujeres en el ámbito gamer.

## **¿Cuáles son sus perspectivas respecto al futuro de la industria de los videojuegos y qué medidas están tomando para seguir siendo relevantes y competitivos en este mercado en constante evolución?**

Como marca, estamos muy enfocados en seguir siendo una empresa relevante y competitiva. Reconocemos la importancia de la industria de los videojuegos y estamos comprometidos en ofrecer productos y soluciones innovadoras para satisfacer las necesidades de los gamers. Para mantenernos competitivos, desarrollamos equipos y accesorios de alta calidad específicamente diseñados para gaming, la colaboración con desarrolladores de juegos para optimizar la experiencia de juego en sus dispositivos, y la inversión en tecnologías emergentes como la realidad virtual y aumentada. Inclusive, se espera crecer este 2024, casi el triple en el segmento de Gamers, v/s el resto del mercado.





# 82.7%

de las encuestadas que trabaja dentro de las industria se interesaría en ver o conocer nuevas ofertas laborales.

# Educación y tecnología como herramientas de crecimiento

En el mundo de la tecnología y los videojuegos, las mujeres estamos presentes desde hace años. Aún recuerdo cuando en una entrevista me preguntaron qué opinaba del “boom” de las mujeres en el gaming y mi respuesta fue indicarle que siempre hemos estado, ya sea desarrollando juegos, musicalizando escenas o simplemente jugando.

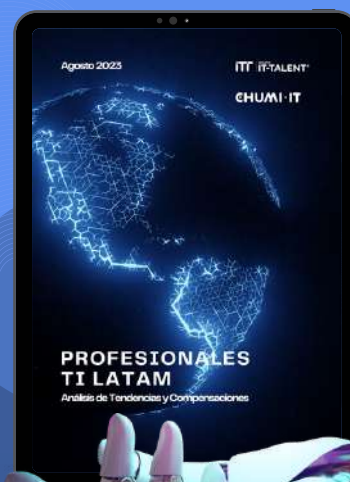
Sobre esto, creo que es alentador observar que, a diferencia de los datos iniciales, el número de mujeres que trabajan en el mundo de la tecnología de la información (TI) está en aumento. A nivel latinoamericano, aunque actualmente representan cerca del 15%, esta cifra ha ido creciendo progresivamente a lo largo de los años. Este crecimiento se ve impulsado por los esfuerzos tanto del sector público como del privado para fomentar el desarrollo de las mujeres en estas áreas. La escasez de profesionales en tecnología afecta a todos los sectores, y es crucial abordarla de manera inclusiva.

Proyectos innovadores están abriendo puertas para las mujeres en tecnología en todo el mundo. Por ejemplo, en Chile, Iniciativas como el programa **Mujeres en Big Data**, respaldado por Samsung Innovation Campus, están equipando a las mujeres con conocimientos en áreas clave como programación, inteligencia artificial y Big Data, preparándolas para carreras exitosas en el campo tecnológico.

DESCUBRE EL PANORAMA  
COMPLETO DE LOS

## PROFESIONALES TI LATAM

Nuestro estudio analiza sueldos, competencias, educación y proyección en el sector. ¡Descárgalo ahora y mantente informado!



"Sheroes in Games", promovida por los institutos Goethe de Latinoamérica, por su parte, busca activamente aumentar la participación de las mujeres en la industria de los videojuegos.

**Talleres, encuentros de desarrolladores y acciones específicas están destinados a fomentar la inclusión de las mujeres en áreas como la programación y el desarrollo de videojuegos, mostrando cómo los videojuegos pueden ser una puerta de entrada para las niñas a las disciplinas STEM.**

Desde IT-Talent, reconocemos el papel fundamental que desempeña el sector tecnológico en el desarrollo profesional y la movilidad social. Según nuestro último estudio, este campo se destaca como uno de los principales generadores de ingresos para profesionales, incluso para aquellos en niveles de junior o recién egresados. Además, estamos viendo un aumento en los esfuerzos de los bootcamps, programas diseñados para proporcionar habilidades básicas en tecnología, con un enfoque especial en apoyar a las mujeres, especialmente a las jóvenes, a adentrarse en el campo de la tecnología. Estos programas buscan despertar el interés y la pasión por la tecnología, de manera similar a cómo los videojuegos han influido en otros campos.

Sin embargo, mientras celebramos este progreso, es esencial reconocer y abordar las brechas de género que persisten en el mundo de la tecnología y los videojuegos. Estas brechas pueden manifestarse de varias maneras, desde disparidades salariales hasta una representación desproporcionada en roles de liderazgo y decisiones estratégicas. Es fundamental implementar políticas y programas que fomenten la igualdad de oportunidades y eliminen los sesgos de género en la contratación, la promoción y la retención de talento femenino en la industria.

Otro desafío importante es la falta de modelos a seguir y mentores femeninos en el campo de la tecnología y los videojuegos. Estos problemas pueden obstaculizar el progreso y el desarrollo profesional de las mujeres en estos campos. **Es fundamental establecer programas de mentorías y redes de apoyo que conecten a las mujeres con modelos a seguir**, tal como lo hacemos en Mujeres en VG donde además podemos guiarlas y apoyarlas en su trayectoria profesional.



Ana Guajardo  
Chief Marketing Officer en IT-Talent  
Presidenta Mujeres en VG

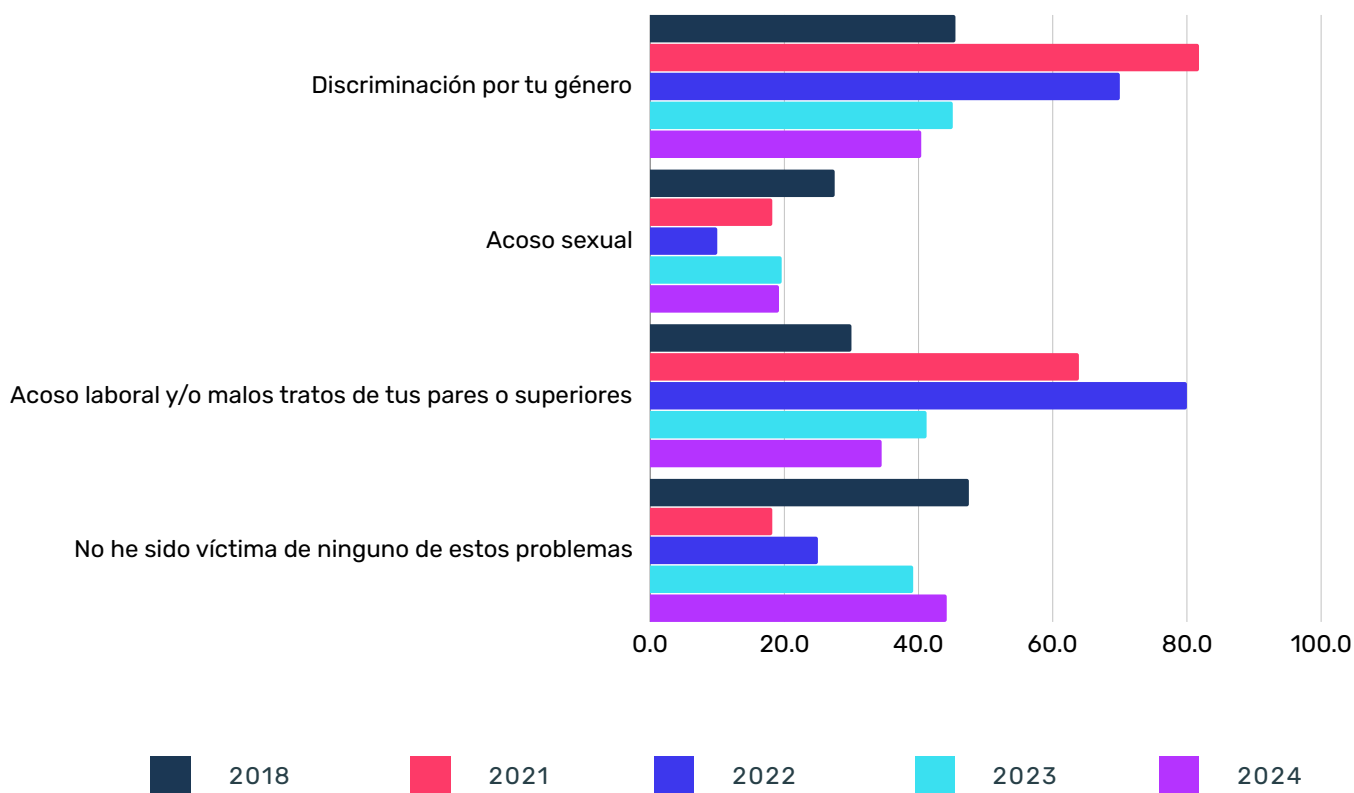




# Cuando deja de ser un juego

A pesar de los avances en la participación femenina en la industria, nuestros datos revelan una realidad que no debemos ignorar: **las mujeres todavía enfrentan desafíos importantes en este campo, tanto a la hora de jugar como desarrollarse profesionalmente.**

**Considerando toda tu trayectoria laboral, ¿Has sido víctima de alguno de los siguientes problemas?**



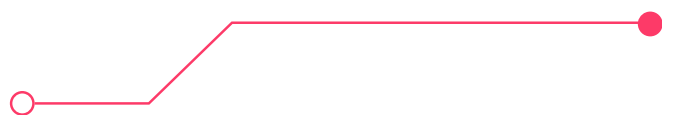
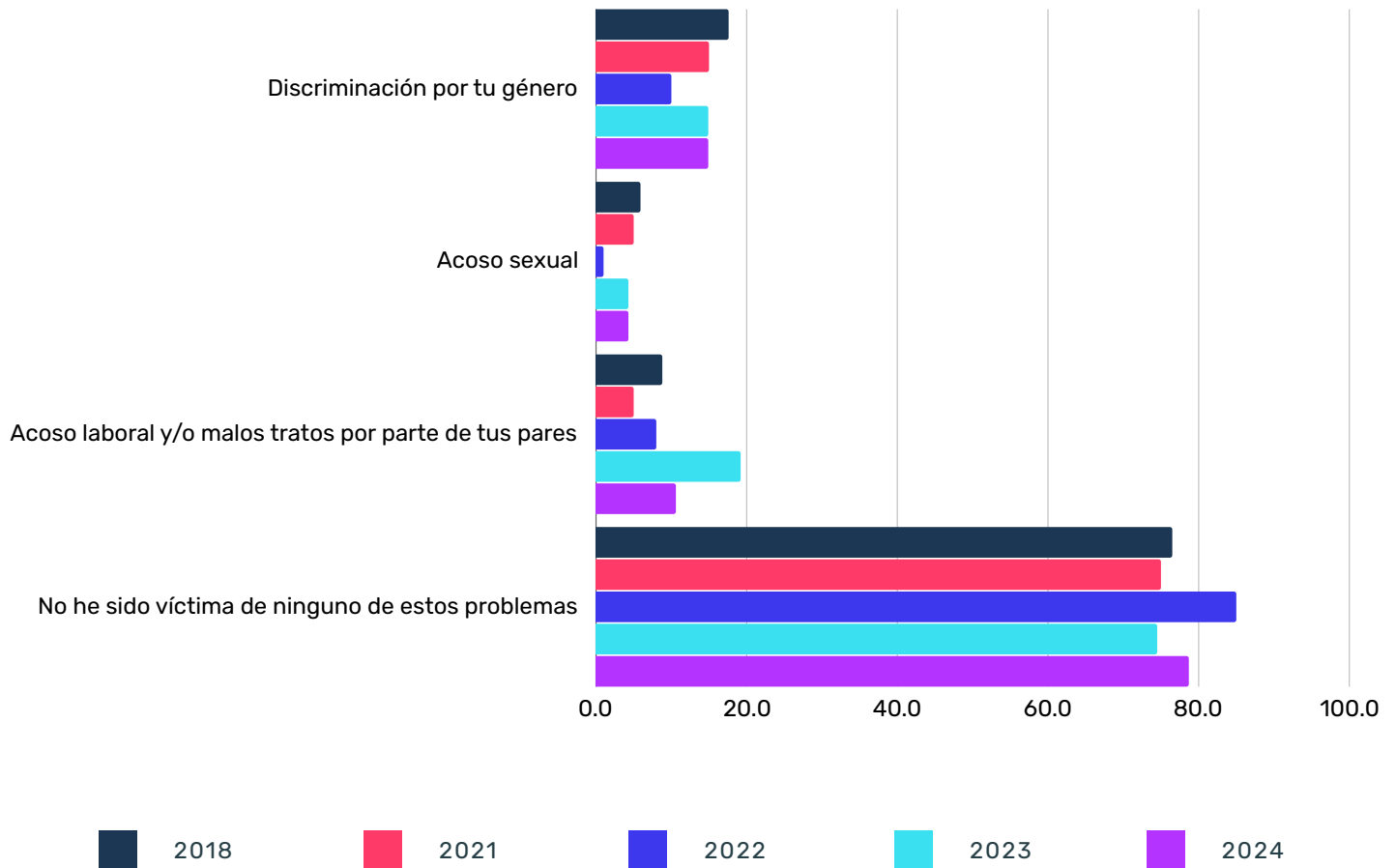
La discriminación por género no se limita únicamente al ámbito interpersonal. Al menos un 55% de las mujeres que han trabajado en la industria han sido víctima de discriminación por género, acoso o malos tratos. Esto sin duda representa un obstáculo adicional para las mujeres que buscan ingresar o avanzar en el campo de los videojuegos.





Aunque es alentador ver que el 78.7% de las mujeres encuestadas no han experimentado problemas en su último lugar de trabajo, es crucial no bajar la guardia y continuar con el buen trabajo que estas empresas han realizado.

### Considerando tu trabajo actual en la industria de los videojuegos, ¿Estás siendo o has sido víctima de alguno de los siguientes problemas?





# Shirley Romero, Gerente de ventas de AMD para Chile y Argentina



### **¿Cuál es su opinión sobre el crecimiento del segmento gamer en la industria de los videojuegos en los últimos años y cómo ha impactado esto en la estrategia de marketing de AMD?**

En los últimos años, hemos sido testigos de un impresionante crecimiento del segmento gamer. Este crecimiento ha sido impulsado por una combinación de factores, como el aumento de la accesibilidad a los juegos, el avance tecnológico en hardware y el aumento de la popularidad de los esports. En AMD, reconocemos la importancia de este crecimiento y lo hemos integrado en nuestra estrategia de marketing de varias maneras. Hemos ampliado nuestra presencia en eventos y convenciones de juegos, colaborado con desarrolladores de juegos para optimizar el rendimiento en nuestros productos y hemos lanzado campañas específicamente dirigidas a la comunidad gamer para destacar las capacidades de nuestros productos en este ámbito.

### **¿Qué medidas ha tomado AMD para promover una mayor inclusión de mujeres en roles relevantes dentro de la empresa y en la comunidad gamer en general?**

Las personas son lo que impulsan a AMD, y por ello, nos esforzamos por atraer, adquirir, desarrollar y hacer avanzar a la fuerza laboral más comprometida, diversa, e inclusiva de la industria de los semiconductores. La diversidad fortalece el desempeño y la cultura de nuestra empresa. Creemos que incluir tantas voces y puntos de vista únicos como sea posible acelera la innovación. En este sentido, nuestra CEO, la Dra. Lisa Su, se ha posicionado como una referente a nivel mundial en la industria de la tecnología, quien a través de su liderazgo dirigió la transformación de AMD en el líder de la informática adaptativa y de alto rendimiento, convirtiéndose en una verdadera inspiración para mujeres en todo el mundo. Otro caso destacado es el de Ruth Cotter, vicepresidenta senior de Marketing, Comunicaciones y Recursos Humanos de AMD, quien apoyó la ampliación de los programas de marketing y el aumento del reconocimiento de marca a través de "Together We Advance", fortaleció el posicionamiento del liderazgo intelectual del equipo ejecutivo de AMD y aumentó la participación y el compromiso entre los empleados globales de AMD. Actualmente, Ruth es la patrocinadora ejecutiva de grupos como AMD PRIDE y Women's Forum.



## **En términos de productos, ¿cómo ha trabajado AMD para desarrollar tecnología que satisfaga las necesidades y preferencias tanto de hombres como de mujeres en el mercado de los videojuegos?**

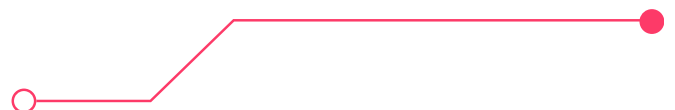
En AMD nos esforzamos día con día en impulsar productos y servicios que ayuden a resolver los desafíos más importantes y desafiantes del mundo. Gracias a la gran cantidad de productos líderes en todo el espectro de los juegos y mucho más, es fácil no darse cuenta del lugar que ocupamos en este espacio. Del hogar a la nube y de la sala de servidores al escritorio de oficina; la tecnología de AMD es el pilar la experiencia de juego moderna. Nuestro compromiso es crear los mejores productos para ellos y para ellas, innovando, para potencializar al gaming, ofreciendo las arquitecturas más modernas en procesadores y gráficos, que soporten los juegos más exigentes de hoy y mañana, al mismo tiempo que ofrecen la máxima eficiencia energética, lo que ayuda a reducir el calor, y permitir una mayor duración de batería.

## **¿Cuál es la importancia de la diversidad de género en la innovación y desarrollo de productos en la industria tecnológica, especialmente en el segmento gamer?**

La inclusión de diversas perspectivas y experiencias en el proceso de desarrollo de productos nos permite crear soluciones más innovadoras y relevantes que satisfagan las necesidades de todo tipo de audiencia. Además, promover la diversidad de género en la industria no solo es lo correcto éticamente, sino que también contribuye a un entorno de trabajo más creativo, dinámico y productivo.

## **¿Cuáles son las perspectivas de AMD respecto al futuro de la industria de los videojuegos y qué medidas están tomando para seguir siendo relevantes y competitivos en este mercado en constante evolución?**

En AMD, tenemos una visión optimista del futuro de la industria de los videojuegos y estamos comprometidos a seguir siendo un actor que busca y entrega soluciones para aportar con responsabilidad en esta industria. Estamos constantemente innovando y desarrollando nuevas tecnologías para mejorar la experiencia de juego, desde gráficos de alta calidad hasta soluciones de renderizado avanzadas. Además, estamos atentos a las tendencias emergentes en la industria, como el streaming de juegos y el gaming en la nube, y estamos trabajando en colaboración con socios y desarrolladores para abordar estas áreas y ofrecer soluciones innovadoras que impulsen el futuro del gaming.





# Nuevos caminos

Si bien las dificultades laborales y la discriminación por género continúan, más mujeres están dejando su huella en el mundo de los videojuegos, ya sea como jugadoras profesionales, profesionales de la industria o consumidoras de videojuegos. Además, hemos observado una tendencia positiva, en especial en las nuevas generaciones a incorporar miradas diversas tanto al juego como al desarrollo.

El camino que aún hay que recorrer no es corto. No podemos ignorar los desafíos persistentes como la discriminación de género, la dificultad para acceder a nuevas oportunidades laborales y la lucha por equilibrar la vida personal y profesional siguen siendo obstáculos significativos que requieren atención y acción continua por parte de toda la comunidad. Si hablamos de minorías el camino es aún más complejo. El reciente estudio de GLAAD indicó que 1 de cada 5 gamers pertenecer a la comunidad LGTB+, pero cerca del 40% de ellos no se siente parte de la comunidad gaming.

Mirando hacia el futuro, es fundamental mantener el impulso y seguir trabajando para superar cada uno de estos desafíos. Las proyecciones indican un crecimiento continuo en la participación de las mujeres en la industria de los videojuegos, así como una mayor diversificación en roles y responsabilidades. Se espera que más mujeres ingresen a campos como el desarrollo de videojuegos, la programación y la gestión de proyectos, contribuyendo así a la innovación y al avance de la industria, en especial cuando es una realidad que diversas miradas aportan y nutren mejores historias y desarrollo de personajes.



# Nuestros próximos desafíos

Sabemos que el interés de las mujeres por participar en la industria de los videojuegos ha sido constante y que su contribución ha sido fundamental en su desarrollo desde sus inicios. Sin embargo, en los últimos años, gracias a un esfuerzo conjunto, hemos observado un aumento significativo en la participación activa de las mujeres en la fuerza laboral de esta industria. En un entorno laboral que ha experimentado una profesionalización destacada y mejoras sustanciales en las condiciones de trabajo, es evidente el impacto positivo que esto ha tenido en las estadísticas. Se ha logrado disminuir el acoso en el entorno laboral y se ha promovido una mayor inclusión al momento de contratar para diversos puestos de trabajo.

Ante el contexto global de nuestra industria, marcada por cierres de estudios y despidos masivos, es crucial que nos planteemos los siguientes desafíos para no solo atraer talento, sino también para retenerlo. Uno de los principales obstáculos es la brevedad con la que las mujeres permanecen en la industria de los videojuegos, generalmente alrededor de 4 a 6 años, para luego buscar oportunidades en otras áreas del mundo IT. Esta tendencia se debe en gran medida a la inestabilidad del mercado laboral, los salarios más bajos en comparación con otras industrias de tecnología de la información, y la escasez de beneficios ofrecidos por las empresas a sus empleados.

A pesar de los avances notables, es imperativo abordar estos desafíos para garantizar la retención de talento femenino en la industria de los videojuegos. Con el compromiso continuo de la comunidad y la implementación de medidas que promuevan la estabilidad laboral, salarios competitivos y beneficios atractivos, podemos construir un sector más inclusivo y sostenible para todas las personas. No dudo que juntos, podemos forjar un futuro en el que la diversidad y la igualdad sean pilares fundamentales de nuestra industria.



Javiera Paz Sepulveda  
Quality assurance en Kolibri Games  
Chair at Mujeres en VG



# Mujeres en VG Trayectoria Transformaciones Tendencias

**Diseñado por:** Mujeresenvg.cl - Mojito Marketing

**Líder de proyecto:** Ana Guajardo

**Coordinación informe:** Javiera Paz Sepúlveda

**Logo y gráfica Mujeres en VG:** Verónica Orellana - Camila Araya

**Corrección de textos:** Paula Nuñez

**Agradecimientos especiales a:**

Camila Vilches

Massy Vilches

Con el apoyo de:

**SAMSUNG**

**AMD**

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**LXIG**

Smarter  
technology  
for all  
**Lenovo**

**CHUMI·IT**

**Televitos**<sup>®</sup>

**IT GRUPO IT-TALENT**<sup>®</sup>

**MARDUK**  
Producciones

**DENIAL HOST**

**MOJITO**  
MARKETING

**ESTE INFORME NO INCLUYE NINGÚN DERECHO DE REVENTA.**



MUJERES EN VG

# TRAYECTORIA TRANSFORMACIONES TENDENCIAS

**LATAM 2024**

[www.mujeresenvg.cl](http://www.mujeresenvg.cl)