

Superación de las barreras de género en la industria de videojuegos: experiencias de mujeres en Costa Rica

Overcoming gender barriers in the video game industry? the experiences of female gamers in Costa Rica

Adriana Céspedes-Vindas

Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica
Universidad Estatal a Distancia, San José, Costa Rica

acespedesv@uned.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0002-4483-6796>

Yanet Martínez Toledo

Centro de Investigación en Comunicación
Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica

yanet.martinez_t@ucr.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0001-6347-2265>

Rodolfo Mora-Zamora

Unidad de Ingeniería en Computación
Instituto Tecnológico de Costa Rica, San José, Costa Rica

rodmora@iter.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0001-9128-5651>

Fecha de recepción: 5 de febrero del 2025

Fecha de aceptación: 4 de junio del 2025

Cómo citar:

Céspedes-Vindas, Adriana; Yanet Martínez Toledo y Rodolfo Mora-Zamora. 2026. Superación de las barreras de género en la industria de videojuegos: experiencias de mujeres en Costa Rica. *Revista Reflexiones*. 105 (1). DOI 10.15517/rr.v105i2.63882

Resumen

Introducción: Las mujeres ocupan menos del 25% en roles técnicos y de liderazgo en la industria de videojuegos. Esta baja proporción se debe a muchas expresiones de estereotipos de género en espacios masculinizados, y limita la diversidad de ideas, fomenta círculos viciosos de conductas opresivas, y perpetúa narrativas desiguales tanto en las ficciones que se producen, como en los entornos laborales. La *Women Game Jam* (WGJ) es un evento internacional que nace como un espacio seguro que combate la desproporción de mujeres en la industria de videojuegos.

Objetivo: Estudiar los efectos de la *Women Game Jam* en la participación, aprendizaje y oportunidades de las mujeres dentro de la industria de los videojuegos en Costa Rica.

Método y técnica: En agosto de 2024 se encuestó a 19 participantes y 6 personas mentoras de las tres ediciones de la *Women Game Jam* Costa Rica sobre su percepción de la industria de videojuegos y del impacto del evento.

Resultados: Predomina la opinión de que la industria de videojuegos está masculinizada. Además, las personas participantes señalan la importancia de eventos como la *Women Game Jam* para crear oportunidades de networking, aprender y desempeñarse en la disciplina sin restricciones.

Conclusiones: La industria de videojuegos costarricense presenta importantes barreras de género que limitan la participación y liderazgo de mujeres en este sector. Por esta razón, se reconoce la importancia de los espacios seguros y el efecto positivo que ha tenido el WGJ para mitigar estas barreras.

Palabras clave: Mujeres, *Game Jams*, Espacios Seguros, Videojuegos, Barreras de género.

Abstract

Introduction: Women make up less than 25% in technical and leadership roles in today's videogame industry. This low representation is due to pervasive gender stereotypes in male-dominated spaces, and hinders diversity of ideas, fosters vicious cycles of oppressive conducts, and perpetuates narratives of inequality both in the fictional worlds of videogames and in the industry's workplaces.

Objective: To study the effects of the Women Game Jam on the participation, learning experience and opportunities for women in Costa Rica's video game industry.

Methods and Techniques: In August of 2024, 19 participants and 6 mentors of the three editions of Women Game Jam Costa Rica were surveyed about their perception of the video game industry and the event's impact on bridging gender gaps in this industry.

Results: Most participants agree that the industry is male-dominated. They also emphasize the importance of events like Women Game Jam in creating opportunities for networking, learning, and gaining experience in video game development without restrictions.

Conclusions: The Costa Rican video game industry faces significant gender barriers that limit women's participation and leadership. As a result, the importance of safe spaces and the impact of WGJ are recognized as for their effects in helping to overcome these challenges.

Key Words: Women, Game Jams, Safe Spaces, Video Games, Gender Barriers.

Introducción

La participación de mujeres en áreas e industrias relacionadas con tecnologías es baja (Durán-Monge et al. 2025). Las disparidades de participación de las mujeres no solo ocurren en este sector sino también en el área de videojuegos. En Estados Unidos, las mujeres representan aproximadamente un 24% de trabajadores de la industria, e informes de la Promotora de Comercio Exterior (PROCOMER) reflejan una situación similar en Costa Rica (Kivijärvi y Sintonen 2021; Coto 2022). De acuerdo con la investigación de Clara Fernández-Vara (2014), es usual que las mujeres no vean en los videojuegos un espacio de carrera creativa, lo cual perpetúa la problemática de temas y representaciones donde se presenta un círculo vicioso de desarrolladores masculinos generando contenido sobre mujeres. Además, esta baja estadística de participación, no solo sucede en el área de programación, sino que ocurre también en todas las áreas de arte, diseño, producción, sonido, testeo y administración, siendo estos porcentajes aún más bajos que los de la industria del cine.

La participación desigual de hombres y mujeres en los entornos tecnológicos limita la innovación en el sector porque no hay apertura a la diversidad de ideas y pensamiento. Son ambientes altamente competitivos que suelen presentar inequidades en las relaciones de poder que se expresan de formas diversas como la reproducción de estereotipos, el sexismo, el aislamiento, el racismo y las microagresiones (Ruttenberg-Rozen et al. 2021). Estos mismos comportamientos se producen tanto en espacios físicos como virtuales (Singh et al. 2022).

Estas inequidades se aprecian en el área de desarrollo de videojuegos, a nivel de industria y en espacios de creación colectiva como los eventos de *game jams*¹. De ahí la importancia para que, desde instancias internacionales y nacionales se generalice la tendencia a desarrollar espacios dirigidos específicamente a mujeres (Férraz y Gama 2019).

En Costa Rica, uno de estos espacios es la maratónica internacional *Women Game Jam* (WGJ), evento que se realiza desde el año 2022 en el país y para CR es organizado por la Comunidad Interuniversitaria de Desarrollo de Videojuegos (CIDeV), el Laboratorio de Investigación e Innovación Tecnológica de la UNED y la Unidad de Ingeniería en Computación del Instituto Tecnológico de Costa Rica. El evento tiene como objetivo promover la participación de mujeres en la industria, a través de un espacio seguro donde además se propician las habilidades STEAM² de las personas que participen. En este artículo, se analiza la experiencia de participantes de la WGJ con el objetivo de estudiar los efectos del evento en la participación, aprendizaje y oportunidades de las mujeres dentro de la industria de los videojuegos en Costa Rica.

¹ Game Jam según la definición de Annakaisa Kultima (2015) es un evento acelerado de creación de juegos en el cual un juego es creado en un lapso relativamente corto. Este explora restricciones dadas, sus resultados son compartidos públicamente.

² En el estudio de Rodríguez-Silva y Ansina (2023) se rescata que el término STEM fue acuñado en Estados Unidos en los años 90 como la combinación de ciencia, tecnología, ingeniería y matemática, a la que luego se le añadió la A de artes formando el acrónimo STEAM. Los autores mencionan cómo esta práctica busca el fomento de la interdisciplinariedad y el pensamiento crítico en la enseñanza.

Participación de las mujeres en el desarrollo de videojuegos en Costa Rica

De acuerdo con Pablo Vargas (2022) y datos del Global Games Market Report, para el año 2022 la población *gamer* de Costa Rica superaba los 1.4 millones de personas con 39.8% de mujeres. El 54.8% de personas jugadoras se ubicaba entre los 17 y los 38 años de edad y el 83.7% de las personas eran profesionales o se encontraban cursando una carrera universitaria. Un elemento interesante es que el 56% de las personas juega en varios dispositivos y el 70.5% dedica más de 3 horas al día a los videojuegos. Del reporte, se desprende que Costa Rica es el noveno país de Latinoamérica en consumo de videojuegos y el primero en Centroamérica.

Este alto nivel de consumo contrasta con el sector de desarrollo de videojuegos en el país, que, si bien ha venido creciendo en los últimos años en Costa Rica, aún carece de apoyo para su desarrollo y fortalecimiento. Según Coto, en el informe de la Promotora de Comercio Exterior (PROCOMER), en la actualidad hay un total de 13 estudios que desarrollan activamente *software* de videojuegos. Entre ellos se encuentran *Fair Play Labs*, *Headless Chicken Games* y *Green Lava Studios*. De acuerdo con el informe, el sector es pequeño pero consolidado, enfocado principalmente en servicios con “trabajo de proyectos con importantes estudios a nivel global como: *Electronic Arts*, *Nintendo*, *Epic Games*, *The Sandbox*, etc.” (2022: 7).

Otra de las características de la industria en el país es el alto nivel de profesionalización, con un 50%. En lo que respecta a la participación de las mujeres en esta industria, el reporte expresa que, de las 13 empresas estudiadas, 8 expresaron contar con un 25% de mujeres y en 5 de ellas la participación fue del 0%. Entre los puestos ocupados por mujeres se encuentran: dirección de proyectos, programación, diseño gráfico, modelación, dirección creativa, animación gráfica y gerencia general (Coto 2022).

En la región, la participación de mujeres en la industria de los videojuegos ha ido creciendo poco a poco. Han surgido iniciativas y grupos liderados por mujeres que buscan promover la inclusión y la equidad en el desarrollo de videojuegos. Entre ellos, se encuentran iniciativas como *Women in Gamex* (<https://womeningamex.com/>) con presencia en Latinoamérica, que apoya a mujeres en la industria de los videojuegos a través de la mentoría, capacitación y creación de redes. Cabe destacar que, Costa Rica es un país con un alto nivel de alfabetización y las mujeres, en general, se gradúan más que los hombres de carreras universitarias, pero siguen enfrentando barreras de acceso al estudio y ejercicio profesional en el área de tecnologías (Programa Estado de la Nación 2021). Algunas de esas barreras se ven también en el sector de videojuegos, las cuales se retratan más adelante.

Abordaje conceptual

Las brechas de género en la industria del videojuego

A finales de la década de 1970 e inicios de 1980, durante los años formativos de la industria de videojuegos, Roberta Williams fundó Sierra Entertainment. Este correspondía a un estudio enfocado en juegos de aventura para toda la familia, en el cual

participaban de igual manera hombres y mujeres en los procesos de diseño. La diseñadora Lori Cole fue una de las personas diseñadoras principales de la franquicia de King's Quest (DougiePowell 2017). Similar es el caso de Carol Shaw, quien, en 1978, se estableció como programadora para la empresa Atari y colaboró en varios títulos para esta casa (Atariwomen 2019).

Años después, la industria sufrió una crisis que la llevó al borde de desaparecer, el infame *crash de 1983* que obligó a los principales actores de la industria a tomar medidas para sobrevivir. Entre estas decisiones se incluye la de reenfocar el mercadeo de los videojuegos, hasta ahora publicitados como productos “para toda la familia”, hacia un sector específico. Partiendo de sesgos de género ya existentes, varias empresas, principalmente Nintendo y Atari, volcaron su mercadeo hacia varones, especialmente adolescentes. Esta medida permitió hacer más eficientes los esfuerzos de proyección al mercado, pero introdujo la percepción que aún existe de que “los videojuegos son para niños” (DougiePowell 2017).

Estos cambios históricos en las estrategias de mercadeo de la industria de videojuegos tuvieron como efecto un acceso diferenciado en el cual no se incentiva a las mujeres a consumir en el medio. Este fenómeno es una barrera inicial que contribuye a la poca participación de mujeres en la industria. Weststar y Legault (2018) así como Roy et al. (2024) coinciden en otras barreras, la primera es que, si bien cada vez más mujeres se consideran *gamers*, como se apreció en el apartado de contexto, existe una diferencia de género en las comunidades de videojuegos. La segunda barrera es la del uso de tecnologías de videojuegos, que incluye tanto el uso como la propiedad sobre consolas u otros dispositivos. La tercera barrera se observa en la brecha profesional de género que se expresa en las carreras vinculadas a artes visuales y escritura, dominadas por mujeres y las de programación e informática dominadas por hombres. En lo que respecta a los puestos dentro de la industria las mujeres ocupan más aquellos vinculados con la gestión de procesos y atención a clientes y empresas, mientras los hombres ocupan más roles de diseño y programación. Además, aunado a esto, las carreras de STEM mantienen una participación mayoritariamente masculina, acentuada por la baja proporción de mujeres que se involucran en actividades complementarias de aprendizaje y formación profesional, como *hackatones*³ y actividades de *networking*⁴ (Paganini y Gama 2023; Ruttenberg-Rozen et al. 2021; Roy et al. 2024).

Lo anterior evidencia que el camino que transitan hombres y mujeres en la industria de los videojuegos difiere no solo a nivel profesional, sino que se inscribe en la reproducción de estereotipos de género desde la infancia y su relación con el consumo. A esto, se debe sumar las condiciones de relacionamiento en espacios mixtos de aprendizaje y desarrollo de videojuegos; y la necesidad de construcción de espacios seguros para mujeres.

³ Se definen como maratones de programación que se dan en un período de tiempo restringido (Paganini y Gama 2020, p.327).

⁴ Gibson et al (2014) definen *networking* como el comportamiento orientado a objetivos que ocurre dentro y fuera de una organización, enfocado en crear, cultivar y utilizar relaciones interpersonales.

Game Jams como espacios STEAM y sus barreras de género

Las *Game Jams*, al igual que las *Hackatones*, se caracterizan por su corta duración, pero su objetivo principal es el desarrollo de videojuegos. Este tipo de eventos se centra en la innovación y la experimentación, en un ambiente más lúdico que da más importancia al proceso creativo que a la competencia (Paganini y Gama 2023; Kennedy 2018)

Sin embargo, las *Game Jams* no se escapan de presentar barreras de género que resultan alienantes para mujeres que desean participar de una industria donde son minoría (Ferraz y Gama 2019). En estos eventos también se evidencian conductas machistas y opresivas contra las mujeres participantes. En *Game Jams* y *Hackatones* en las que participan hombres y mujeres, se ha observado como las mujeres sienten que sus habilidades son subestimadas, hay prejuicio a la hora de formar los equipos o que su voz no es escuchada o tiene el mismo peso que sus contrapartes masculinas. También expresan haber recibido comentarios machistas, o comentarios no deseados (Paganini et al. 2021; Ruiz 2019).

Superación de barreras y el rol de los espacios seguros para mujeres

Los espacios seguros se conciben como entornos comunitarios cuyo propósito es apoyar a las mujeres en el desarrollo de su identidad, fomentando un fuerte sentido de pertenencia dentro del grupo, creado para ofrecer seguridad frente al daño, en formas emocionales, verbales y físicas (Singh et al. 2022). Generalmente, el término "espacio seguro" es utilizado por grupos de mujeres y colectivos LGBTQ+ para describir lugares donde las personas pueden reunirse y compartir libres de discriminación. Para Clark-Parsons (2019), definir un espacio seguro implica considerar a quién va dirigido, qué tipo de seguridad proporciona y qué se permite hacer en esos entornos. Las mujeres representan la mitad de la población mundial. Por tanto, deberían tener una representación equilibrada en las diferentes áreas de profesionalización. Sin embargo, la desigualdad aún se hace evidente y, por ese motivo, la posibilidad de este tipo de espacios es tan importante (Foppiano-Vilo et al. 2022).

Los espacios seguros consideran la dimensión social de la producción de tecnologías. Elementos centrados en los cuidados como la calidad de la alimentación o el uso del tiempo, garantizan entornos más saludables y a la vez incluyentes. Además, generan interacciones más humanizadas dado que se producen momentos de acompañamiento y confianza que contribuye al desarrollo de competencias y empoderamiento (Paganini et al. 2023). Es igualmente importante el uso de estrategias de planificación y ejecución donde el evento sea accesible para los participantes, se mantenga un bajo nivel de competitividad, se incluyan agendas con impacto social y la creación de oportunidades de reclutamiento (Kovaleva et al. 2022). Por último, es central la reacción de un equipo organizador diverso, la implementación de un código de conducta y la realización de actividades de *team building*; prestar atención al lenguaje, los gráficos y la promoción general del evento para respaldar la seguridad del espacio.

Metodología

En este artículo se trabaja el estudio de caso de la *Women Game Jam*, capítulo Costa Rica. Se empleó un enfoque de método mixto, trabajado en el contexto de la WGJ 2024 (Figura 1) que incluyó la observación de dinámicas durante el evento y del ambiente de trabajo, así como el análisis de resultados de encuestas y entrevistas semiestructuradas para recopilar datos de las personas participantes, y mentoras de la edición 2024 y ediciones anteriores

WOMEN GAME JAM COSTA RICA, 2024

VIERNES

- 6:00 PM APERTURA Y BIENVENIDA
- 6:15 PM CHARLA MOTIVACIONAL
- 6:30 PM PRESENTACIÓN DE LAS PERSONAS MENTORAS
- 7:00 PM SESIÓN DE IDEACIÓN Y PROTOTIPADO
- 8:00 PM RONDA DE MENTORÍA

SÁBADO

- 9:00 AM DESAYUNO
- 10:00 AM PRIMERA RONDA DE MENTORÍA
- 1:00 PM ALMUERZO
- 2:00 PM SEGUNDA RONDA DE MENTORÍA
- 7:00 PM CENA
- 8:00 PM TERCERA RONDA DE MENTORÍA

DOMINGO

- 9:00 AM DESAYUNO
- 10:00 AM PRIMERA RONDA DE MENTORÍA
- 1:00 PM ALMUERZO
- 2:00 PM SEGUNDA RONDA DE MENTORÍA
- 6:00 PM ENTREGA DE PROTOTIPOS
- 6:30 PM OPEN HOUSE Y EXPOSICIÓN A PÚBLICO
- 8:00 PM CIERRE

*SESIÓN DE TRABAJO ININTERRUMPIDA DESDE EL VIERNES
HASTA EL DOMINGO.

Figura 1. Itinerario de actividades Women Game Jam 2024.

Fuente: Elaboración propia.

Herramientas de recolección de información

El método principal de recolección de datos fue la observación de las dinámicas entre equipos y los resultados. Las observaciones se llevaron a cabo durante el período de la maratónica (viernes a domingo) en el sitio, lo que permitió al equipo investigador capturar esta información. Las observaciones fueron documentadas en tiempo real utilizando una tableta para notas.

Para complementar las observaciones, se administró una encuesta estructurada a una muestra representativa de participantes de varias ediciones del evento ($n = 19$). La encuesta fue diseñada para recopilar datos cuantitativos y cualitativos relacionados con aspectos demográficos de las participantes, sesgos de género en videojuegos, las dinámicas en espacios mixtos y de solo mujeres y la percepción general que tienen los espacios dedicados a solo mujeres. Las preguntas se dividieron en secciones que exploraron las dimensiones mencionadas, utilizando una combinación de escalas de Likert, preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas. Los datos de la encuesta fueron analizados utilizando estadísticas descriptivas y análisis temático para las respuestas abiertas.

Se realizaron entrevistas semiestructuradas a las personas mentoras del evento ($n=6$) para obtener una comprensión más profunda de sus experiencias y las diferencias que percibieron entre eventos mixtos y dedicados. Las respuestas fueron transcritas para su análisis. Se empleó un análisis temático para identificar temas recurrentes, y perspectivas que no se capturaron mediante la encuesta a participantes. Finalmente, la identidad de las personas fue anonimizada mediante el uso de pseudónimos en las menciones o comentarios explícitos incluidos en este documento.

Resultados

Las 13 participantes del año 2024 se dividen en 10 personas de artes (6 profesionales y 4 estudiantes) y 3 programadoras. La cantidad de artistas triplica la cantidad de programadoras siendo este un comportamiento reiterativo desde la primera edición realizada en el año 2022. La disparidad entre artistas y programadoras generó incertidumbre respecto a los motores de desarrollo y las herramientas tecnológicas a seleccionar para programar su juego. Al final, cada uno de los 4 equipos optó por un entorno de trabajo diferente: *Ren'Py*, *Game Maker*, *Unity* y *Unreal*. Este fue un hecho novedoso para la *Women Game Jam* de Costa Rica, y otros *Game Jams* organizados por la CIDeV, ya que fue la primera vez que todos los equipos seleccionaron herramientas de trabajo distintas.

Para apoyar el proceso de aprendizaje de las participantes, se ofreció mentoría *in situ* y acceso a tutoriales en línea. Las personas mentoras cuentan con amplia experiencia en el desarrollo de juegos y, provienen tanto de las áreas de programación como de arte y música. Para la edición 2024, hombres y mujeres voluntarias conformaron este grupo de mentores. La mayoría de las participantes hizo uso de este recurso, atendiendo las recomendaciones y consejos proporcionados por las personas expertas presentes.

Un punto destacable, es la importancia que dan las participantes a los horarios claros para descansos y alimentación, asegurando así su bienestar físico durante el desarrollo de sus proyectos. La mayoría optó por dormir en casa y regresar al día siguiente con energías renovadas, un enfoque poco común en eventos mixtos de este estilo, donde los hombres “acampan” en la sede y no se encuentran tan pendiente de los horarios de comida como detallaron las personas mentoras.

La jornada concluyó el día domingo con un Open House, donde amigos y familiares probaron los juegos desarrollados. Esto permitió una mayor interacción entre participantes, la comunidad de desarrolladores y visitantes. Cabe resaltar, que todos los equipos lograron completar sus proyectos, abarcando satisfactoriamente las tres áreas claves de un juego: Gráficas, Programación y Música. Con el tema “Bucle de Tiempo” las participantes también exploraron la narración como elemento.

Demografía



Figura 1. Distribución de participantes por edad.
Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

El cuestionario fue aplicado a 19 jóvenes participantes de la *Women Game Jam Costa Rica*, participaron de la encuesta las 13 participantes de la edición 2024 y 6 participantes de ediciones anteriores. Del total de respuestas recibidas, 9 corresponden a participantes de menos de 25 años, y 10 a mayores de 25 años, de las cuales 5 superan los 30 años, tal y como se muestra en la Figura 2.

De las encuestadas, 18 se identificaron como mujeres cis género, y una persona se identificó como no binaria; no se registraron respuestas de mujeres trans en este instrumento. En cuanto a su perfil profesional (Figura 3a), 11 de las participantes marcaron ser graduadas, mientras que 8 marcaron ser estudiantes (siendo la mayoría de ellas, estudiantes de arte: ilustración, animación digital y programación).

Del total de personas que contestaron el formulario, 15 participantes indicaron tener educación universitaria (completa o cursando), 3 educación secundaria completa y una educación técnica (Figura 3b). En las respuestas registradas del cuestionario, las participantes indicaron provenir del Gran Área Metropolitana de Costa Rica. Más de la mitad, es decir, 11 participantes, de San José, la capital, seguidas por 5 de Cartago, 2 de Alajuela y 1 de Heredia.

De las personas encuestadas, 10 no contaban con experiencia previa participando en eventos de este tipo, 9 de ellas ya habían participado en *game jams* antes, y una participante indicó haber participado en hackatones previamente (Figura 4a). De las 9

encuestadas que manifestaron tener experiencia previa, 7 reportaron haber participado de eventos mixtos, mientras que 2 lo habían hecho exclusivamente en eventos dirigidos sólo a mujeres (Figura 4b).



Figura 2. Distribución de participantes según perfil (3.a) y grado académico (3.b)

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

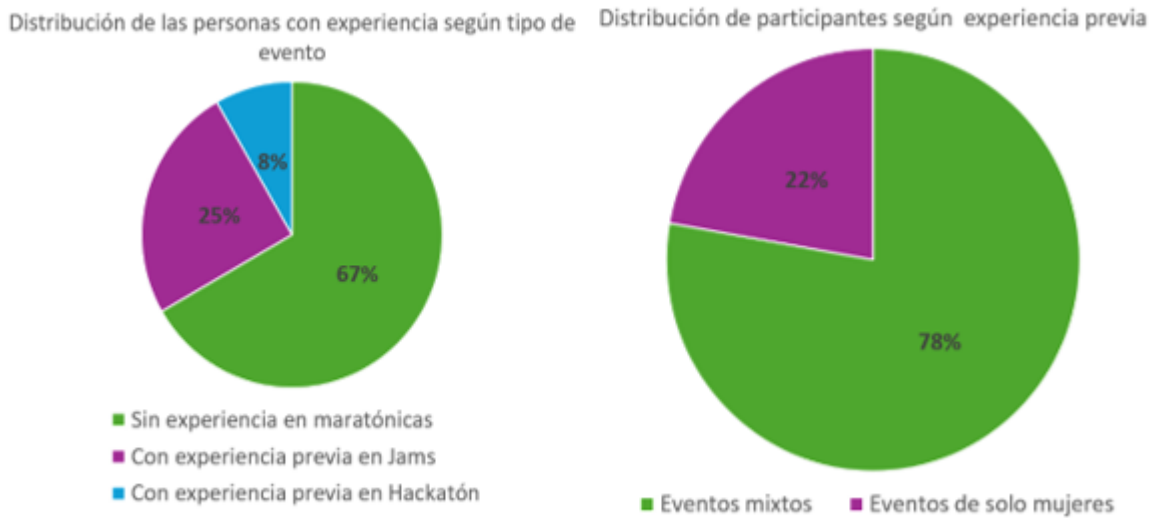


Figura 3. Distribución de las personas participantes según experiencia previa en (a) maratónicas y (b) evento de tipo mixto o de sólo mujeres

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

Percepción sobre los sesgos de género

Al analizar las respuestas de la Figura 4, se observa cómo las participantes en el momento de la encuesta consideraban que los videojuegos están masculinizados, ya que no solo se diseña para público masculino, sino que también son mayoritariamente desarrollados por hombres sobre los cuales recae la agencia sobre la representación de personajes tanto femeninos como masculinos.



Figura 4. Respuestas de las personas participantes sobre los sesgos de género en los videojuegos

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

Para las mujeres encuestadas no hay consenso sobre si en los videojuegos son representadas como personajes débiles. Sin embargo, la mayoría concuerda con que la baja participación femenina en la industria del desarrollo impacta negativamente, contribuyendo a la hipersexualización de las mujeres y estableciendo estándares de belleza poco realistas. Destacan como también se limita la presencia femenina en roles protagónicos. Estas respuestas se visualizan en la Figura 4.

Contraste entre espacios mixtos y espacios dedicados

Se consultó a las participantes sobre su percepción habiendo trabajado en *game jams* mixtos. De acuerdo con la información recopilada de la encuesta, Figura 6, se encontraron opiniones divididas, notoriamente 7 participantes indicaron que no tienen iguales condiciones para liderar, 8 participantes mencionaron que los hombres asumen roles de liderazgo en los equipos de trabajo, 5 participantes opinaron que los roles de trabajo en el equipo se dividieron según el género, y hay consenso en que la profesión influye en los roles del equipo.

Al preguntarles si han sido víctimas de actitudes violentas en entornos mixtos de desarrollo, 10 participantes, la mitad, afirmaron que sí. De ellas, 8 mencionaron que estas experiencias involucraron lenguaje explícito, ofensas o trato condescendiente. Además, 5 reportaron haber recibido comentarios no deseados sobre su apariencia o género, mientras que 1 persona indicó haber sido víctima de micromachismos.

En la

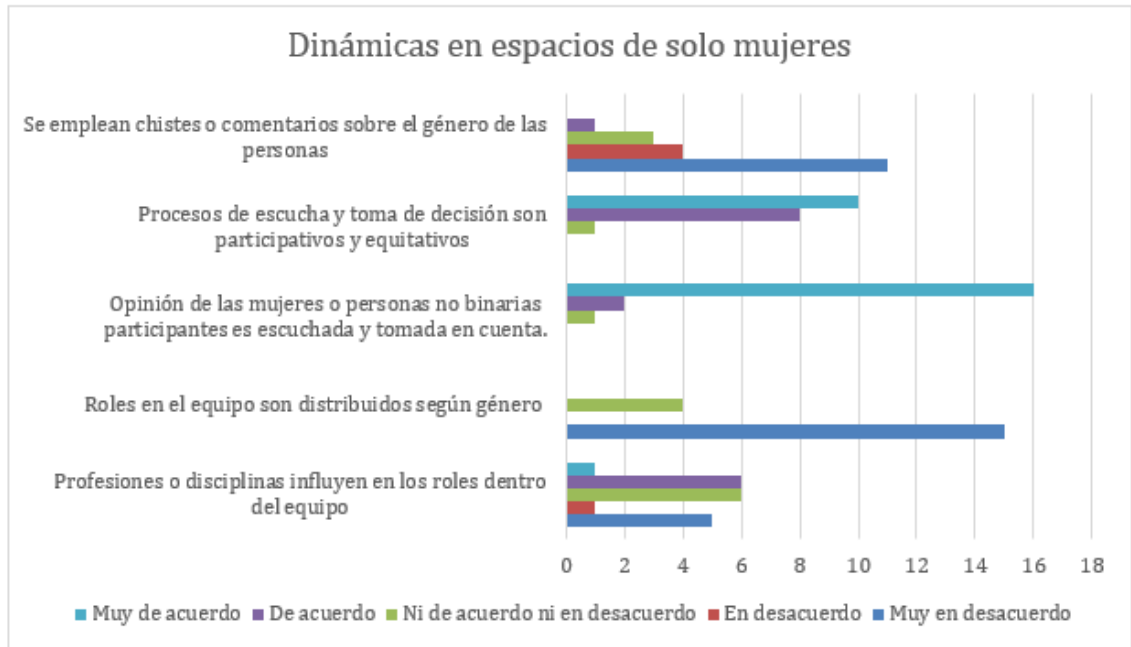


Figura 6, se aprecia como estas circunstancias se perciben diferente en espacios dedicados para sólo mujeres. Las participantes coinciden en que, la opinión de las mujeres y personas no binarias es mejor valorada. Reportan una mayor disposición para escuchar y consideran que la toma de decisiones es más participativa. Además, resaltan que en entornos de solo mujeres se reducen significativamente los chistes, bromas o comentarios no solicitados relacionados con el género.

Las participantes también señalaron que en espacios diseñados solo para mujeres como la WGJ, se sienten más cómodas y seguras en las jornadas de trabajo. En general, reportan sentirse más empoderadas y con menos presión para demostrar que “merecen estar ahí” o “dar la milla extra” a fin de sentirse validadas. Consideran que el evento y la experiencia les ayuda a aumentar su confianza y a desarrollarse profesionalmente.

Llaman particularmente la atención algunos comentarios como los siguientes donde se aprecian las diferencias percibidas entre los dos tipos de espacios.

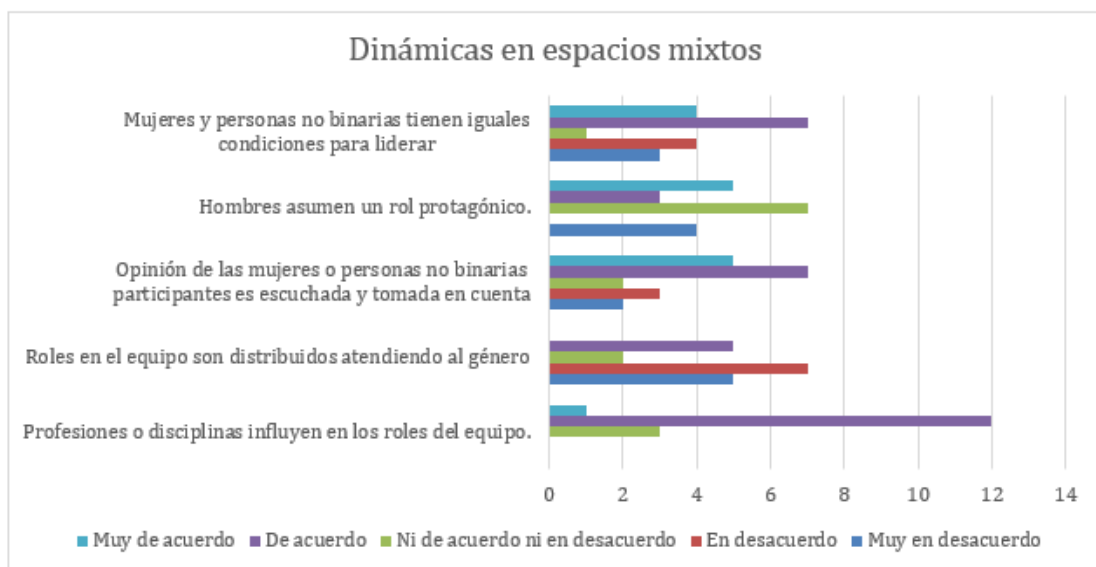


Figura 5. Respuestas de las personas participantes sobre las dinámicas de trabajo en espacios mixtos

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

“Se da un espacio seguro. Se escuchan todas las ideas y no lo ven a uno como estúpida o lo tratan a uno como estúpida. Si uno dice puedo hacer X, entonces puede hacerlo. No hacen el trabajo por uno.” - Lau, 26, ingeniera.

“Personalmente para mí a la hora de participar en actividades con hombres, siento cierta presión por demostrar que "merezco estar ahí". Por lo tanto, me siento menos capaz de aprender y equivocarse por tomar riesgos. Cuando trabajo en entornos de mujeres y personas no binarias me siento mucho más libre a experimentar cosas que podría sentir más complicadas.” -Michelle, 22 estudiante.

“A veces es intimidante llegar a otros espacios mixtos, sobre todo si es con gente que uno no conoce o si es un equipo de puros hombres. Estos espacios ayudan a una a agarrar más confianza y valor y desarrollar habilidades buenísimas al mismo tiempo que nos sentimos confiadas y con plena calma de ser nosotras mismas, y no de tener que “dar la milla extra” (como es tan común entre mujeres en la industria) para estar seguras de que podemos aportar valor.” -Emilia, 21, estudiante.

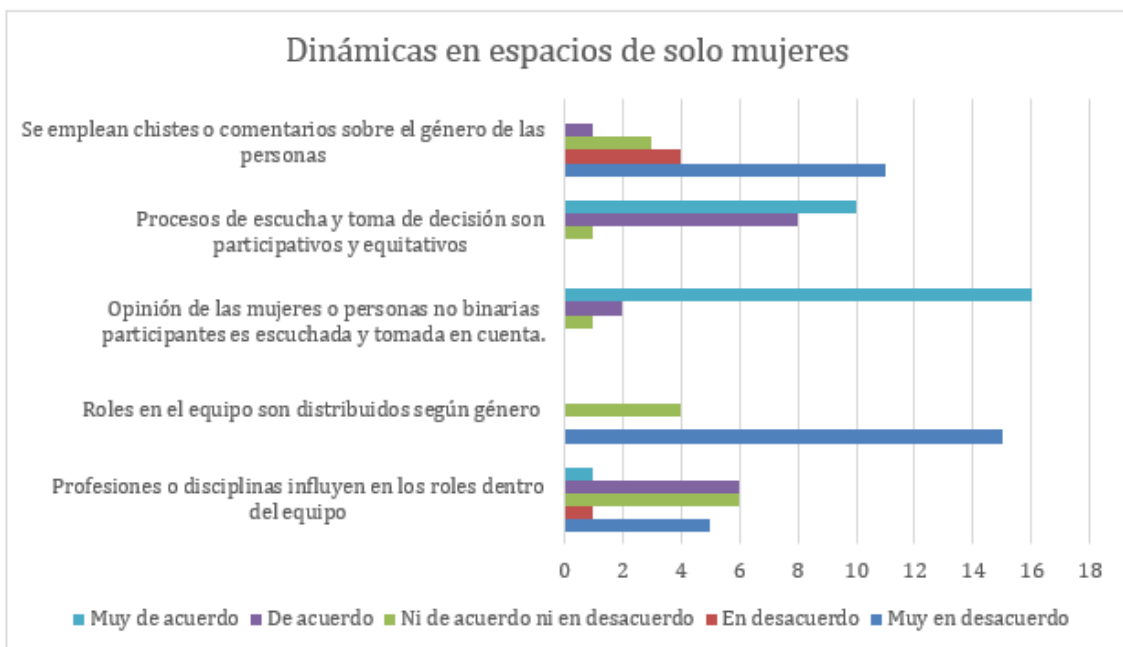
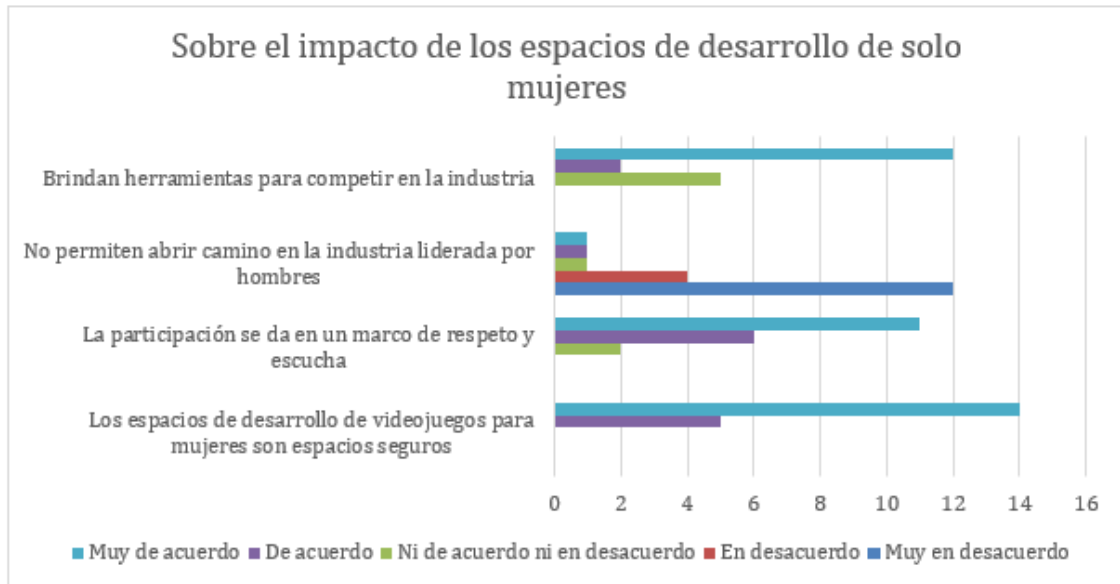


Figura 6. Respuestas de las personas participantes sobre las dinámicas de trabajo en espacios dedicados para mujeres

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes.

En un sondeo paralelo realizado a las personas mentoras sobre las diferencias entre los espacios mixtos y la WGJ, destacan el buen manejo del alcance de los proyectos especialmente considerando que la mayoría de las participantes eran principiantes. En eventos de *Game Jam*, la gestión del alcance suele ser un desafío, ya que los participantes a menudo plantean proyectos que son inviables para realizarse en un plazo de tres días. Sin embargo, en esta ocasión, todos los proyectos lograron completarse con éxito.



Otro punto mencionado por las personas mentoras, es que, a pesar de que la mayoría de las participantes provenían de áreas relacionadas con el arte o la animación, se preocuparon por abordar temas de programación y música para crear un producto más completo, aunque estas disciplinas no fueran su fortaleza o tuvieran poco conocimiento sobre ellas. Para varias de ellas, fue la primera experiencia creando música o programando, superando pruebas técnicas en áreas ajenas a su formación base.

Finalmente, las personas mentoras también destacaron que: “siguen bien las indicaciones”. Es decir, tienden a aplicar las observaciones y consejos que reciben durante las sesiones de apoyo, formulando preguntas concretas y específicas. Por ejemplo, en lugar de plantear dudas generales como “¿cómo hago esto?”, se enfocan en preguntas más específicas como “estoy haciendo esto y me está dando problemas, ¿cómo puedo solucionarlo?”.

Sobre el impacto de los eventos dedicados

La mayoría de las participantes destacó que estos entornos dedicados son excelentes oportunidades para aprender y establecer redes de contacto. Además, enfatizaron que estos espacios les permiten reconocer que “no están solas” y que existen mujeres altamente capacitadas en la industria. Además, consideran que el respeto y la escucha son fundamentales.

Figura 7. Respuestas de las personas participantes sobre el impacto de los espacios para sólo mujeres

Fuente: Elaboración propia a partir de encuesta realizada a los participantes

Asimismo, las participantes opinaron que este tipo de espacios les permite abrirse camino en la industria, proporcionándoles las herramientas necesarias para competir y desarrollar habilidades específicas que podrán a futuro desarrollar en otros ámbitos (Figura 8).

De las participantes de la WGJ, 2024, 6 de las personas informantes decidieron participar de una Jam mixta llamada *Game Jam Plus* realizada dos meses después. La

Game Jam Plus, organizada por la CIDEV, es una maratón con componente de emprendimiento, con alto grado de competitividad. Ellas mismas armaron su equipo mixto con compañeros que conocían. Al preguntarles por la comparativa entre ambas experiencias, se encontró que ellas se sintieron más estresadas por la competición mixta y fue mucho más pesada en cuanto a tiempos de entrega. Sin embargo, ambas modalidades competitiva y no competitiva fueron de su agrado. Si resaltaron que en la competición mixta notaron que había personas muy experimentadas en el desarrollo de juegos.

Comentaron que la experiencia en la *Game Jam Plus* fue muy diferente a la WGJ que favorece más a personas principiantes. De igual forma, manifestaron que les gustaría volver a participar de ambas actividades, precisamente porque el entorno favorece el crecimiento y aprendizaje, se trabaja a su propio ritmo y reciben mucha mentoría en el proceso, siendo así un espacio seguro de experimentación.

Discusión

¿Se percibe en la industria de videojuegos costarricense las mismas brechas de género que se encuentran en otros espacios?

La industria costarricense con datos de PROCOMER (Coto 2022) refleja las brechas existentes para las mujeres en cuanto a participación en el sector. Esto concuerda con los datos de Hipatia (Durán-Monge et al. 2025) de participación femenina en el área de tecnología. Por lo tanto, aún existen brechas importantes en cuanto a la profesionalización.

Las participantes de la WGJ reflejaron en sus respuestas que videojuegos está claramente masculinizado, no solo respecto a los espacios profesionales sino también a las visiones que se plasman en los productos. Además, señalan situaciones preocupantes que evidencian micromachismos y limitadas oportunidades de liderazgo en el contexto de los equipos de trabajo en eventos mixtos.

En Costa Rica, una de las formas en las que estudiantes tienen un primer acercamiento a la industria es a través de eventos como los *game jams*. La CIDEV es una de las comunidades que organiza más maratónicas en el país contabilizando en promedio tres ediciones por año. Sin embargo, datos de CIDEV para un análisis retrospectivo efectuado en el año 2024 reflejaron como la participación de mujeres y personas no binarias es bastante baja (Mora-Zamora y Céspedes-Vindas 2024).

Pese al interés y la buena percepción de los espacios de desarrollo de tipo *game jam*, la organización costarricense de la WGJ lidia con altas tasas de deserción y una población notoriamente reducida al compararla con los eventos mixtos. Cuando a un *game jam* mixto organizado por CIDEV asiste al evento en promedio 90% de las personas registradas, la WGJ ha tenido en sus 3 ediciones deserción que va del 50% al 75%. Muchas se inscriben, pero pocas asisten, inclusive muestran interés en las actividades

previas al evento, pero no atienden a la actividad principal. Por ejemplo, para la edición 2024, 35 personas se inscribieron en el formulario de registro, pero solamente 13 asistieron. Por lo cual, se requiere seguir explorando aún más el tema de las barreras que impide que aún con las posibilidades y medios para participar decidan de último minuto no hacerlo.

¿Se consideran que los espacios seguros son una buena estrategia para combatir las brechas de género en la industria de videojuegos local?

La finalidad de estos espacios es ser entornos libres de violencia que a su vez permiten la superación de barreras. Al crear un espacio en el cual las participantes pueden desempeñar sus funciones, libres de prejuicios de género, se da un espacio para que exploren sus capacidades en un escenario práctico. Esto aporta al crecimiento del portafolio, fortalecimiento de la red de contactos de cada participante, y alcanzar logros que validan sus talentos y oferta profesional.

Las diferencias observadas en la WGJ con respecto a los eventos mixtos, en la forma en la que las participantes organizan su tiempo y su proyecto, así como diferencias observadas en la escogencia de herramientas y temas abordados para los proyectos evidencia que el espacio dedicado facilita la exploración creativa y profesional en formas que van más allá de lo que se puede anticipar. La WGJ ha permitido encontrar poblaciones que no se habían detectado en la producción de eventos de la CIDeV hasta la fecha, lo cual pone en evidencia que hay una barrera tácita que limita la participación femenina en estas actividades de fomento.

Uno de los impactos más interesantes de los espacios seguros es cómo en el microcosmo del evento se observan cambios en las dinámicas que se entienden como normalizadas de la industria. En eventos mixtos competitivos y la industria en general, es muy común la cultura del *crunch* (Niemelä 2021; Ruiz 2019)⁵, en la *Women Game Jam CR* se toman medidas para reducir la competitividad del evento, aunque no se desincentiva de forma explícita el *crunch*. Al igual que en los eventos mixtos, se permite a las participantes administrar su propio tiempo, se habilitan espacios para dormir en el sitio, y se discute sobre la importancia de la gestión del tiempo. Lo que se ha observado es que las participantes de la WGJ son más reservadas con el alcance de sus proyectos, lo que les permite organizar mejor las tareas y descansar mejor. Adicionalmente, son más exigentes con los tiempos de comida y la calidad de la alimentación, lo cual refleja una mayor preocupación por la salud y bienestar durante el evento.

Para las participantes femeninas es importante poder equilibrar sus tareas académicas y profesionales con las domésticas y de cuidados, que forman parte de los mandatos de género y la división sexual del trabajo en nuestras sociedades (Paganini et al. 2023). El contexto costarricense no se escapa a estos parámetros de género y esto tiene un impacto observable en las exigencias que traen las participantes al evento, y en sus expresiones creativas y profesionales.

⁵ El autor Jonne Niemelä establece en su análisis el término *crunch time* como trabajar en horas extra de forma excesiva, lo cual sucede previo a fechas de entrega cuando el desarrollo de un proyecto está atrasado.

Las participantes recalcaron la importancia de contar con estos eventos porque brindan la oportunidad de adquisición de competencias y aprendizaje de herramientas lo cual les permite competir y abrirse campo en una industria mayoritariamente masculina, aumentando la confianza en sus destrezas y capacidades. Desde la CIDeV se observó como estos espacios se desenvuelven en formas claramente distintas a los eventos mixtos, implicando retos organizacionales, pero también resultados con cualidades distintas, lo cual amplía horizontes en la posible producción creativa del sector.

¿Es la WGJ-CR un espacio seguro efectivo?

La *Women Game Jam*, es un evento global diseñado para proporcionar un espacio seguro y acogedor para mujeres interesadas en el desarrollo de videojuegos. Este entorno colaborativo busca empoderar y apoyar el desarrollo profesional de las participantes (Ruiz-Bravo y Roshan 2022). La Women Game Jam Costa Rica busca replicar estas características.

Al igual que la iniciativa global, promueve un espacio accesible que invita participantes con nivel principiante a “equivocarse sin miedo”. Esta maratón no es competitiva, lo que reduce considerablemente la presión sobre los equipos. Para trabajar el *networking* con anterioridad se realizan actividades de socialización previas al evento para que las participantes puedan conocerse y compartir intereses de antemano (Céspedes-Vindas y Mora-Zamora 2024).

En las 3 ediciones organizadas de la WGJ, se ha dado seguimiento a las participantes de quienes varias se han incorporado en otras actividades de la CIDeV y han participado en otras actividades de la industria ampliada. Participantes de las 3 ediciones de la WGJ se han colocado en equipos mixtos en roles de liderazgo, principalmente dando el salto al *Game Jam Plus* que exige mayor dedicación, pero también crea oportunidades para colocar sus producciones ante público masivo en eventos locales como los festivales *Haru*, *Kuri* y *Game Connection*. También se ha observado como participantes que iniciaron en la WGJ han explorado opciones laborales en empresas costarricenses de videojuegos. Actualmente, se han podido medir pocos resultados, pero lo observado dibuja una trayectoria esperanzadora para el evento. La WGJ es entonces un paso en la mitigación de la barrera de profesionalización mencionada por (Weststar y Legault 2018; Roy et al 2024), con acciones afirmativas desde la universidad pública que propician entornos de desarrollo y crecimiento (Figura 9).



Figura 8. Participantes desarrollan su creatividad en un ambiente seguro para aprender y expresarse.

Fuente: Elaboración propia, fotografías capturadas durante el Women Game Jam 2024

Conclusiones

La industria de videojuegos costarricense padece de brechas de género que se perciben en la forma en que mujeres interesadas en el tema se ven excluidas o disminuidas tanto como consumidoras, pero especialmente como creadoras. Estas brechas parecen tener las mismas dimensiones relativas que las observadas en otros contextos geográficos, con el agravante de que el sector local es pequeño y hay poca información disponible sobre la población laboral y las oportunidades disponibles para mujeres que desean laboral en la industria.

Los espacios seguros aportan muchos beneficios que contribuyen a que las participantes de un evento dedicado sólo a mujeres puedan concentrarse mejor en el aprendizaje y la experiencia, al compararlo con un evento mixto. El carácter no competitivo del evento contribuye a la disminución de la presión sobre las participantes, a esto se le suma la eliminación de dinámicas opresivas como el micromachismo, y las oportunidades de liderazgo que se ven limitadas en entornos mixtos. Todo esto se traduce en una notable reducción de conflictos interpersonales, un sentimiento general de

satisfacción, y resultados tangibles que aportan al perfil profesional de las participantes y su experiencia acumulada.

Estos hallazgos resaltan la importancia de fomentar espacios inclusivos y no competitivos, especialmente para mujeres y personas no binarias en la industria de los videojuegos. La WGJ-CR proporciona un ambiente que prioriza el bienestar y la colaboración, lo cual puede ser clave para mejorar la representación y la participación femenina en este campo. Además, estos espacios ayudan a fortalecer la seguridad de las personas participantes al constituir un escenario de aprendizaje de habilidades técnicas y blandas que después les facilita la participación a eventos de competición mixtos, con personas más experimentadas.

Contribución de las personas autoras: Esta investigación fue desarrollada de forma conjunta, interdisciplinaria y equitativa por los investigadores: Adriana Céspedes Vindas de la Universidad Estatal a Distancia, Yanet Martínez Toledo de la Universidad de Costa Rica y Rodolfo Mora Zamora del Instituto Tecnológico de Costa Rica.

Apoyo financiero: Esta investigación no recibió apoyo económico o financiación.

Referencias

- Atariwomen, "Carol Shaw." March 13, 2019. <https://www.atariwomen.org/stories/carol-shaw/>.
- Céspedes-Vindas, Adriana y Rodolfo Mora-Zamora. "Counterspaces for Women in Costa Rica: Case Study of CIDeV Game Jams." En 22nd LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology: Sustainable Engineering for a Diverse, Equitable, and Inclusive Future at the Service of Education, Research, and Industry for a Society 5.0, Julio, 2024.
- Clark-Parsons, Rosemary. "The Work of Classroom Safe Spaces." *Teaching Media Quarterly* 7, Volume 7, Issue 1: *Critical Reflections*, 2019. <https://pubs.lib.umn.edu/index.php/tmq/article/view/1729>
- Coto Argüello, Roberto. "Mapeo de la oferta desarrolladora de videojuegos en Costa Rica". *PROCOMER*. (Diciembre, 2022). <http://sistemas.procomer.go.cr/DocsSEM/1F57C411-98AE-4F42-83E3-C25139E35314.pdf>
- DougiePowell. "Why Are Games Marketed toward Boys?" *GameLuster*, Junio 15, 2023. <https://gameluster.com/why-are-games-marketed-toward-boys/>.
- Durán-Monge, Esteban, Alejandro Chavarría y María Santos. Formación femenina en CyT: un tema de desarrollo, equidad y competitividad. *Programa Estado de la Nación*. Febrero, 2025. <https://hipatia.cr/aportes/formacion-femenina-en-cyt-un-tema-de-desarrollo-equidad-y-competitividad>
- Fernández-Vara, Clara. "La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria". *Revista de Estudios de Juventud*, 106, (Setiembre, 2014) 93–108.
- Ferraz, Cláudia, y Kiev Gama. "A Case Study about Gender Issues in a Game Jam." *Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons and*

- Game Creation Events* 2019, Marzo 17, 2019, 1–8.
<https://doi.org/10.1145/3316287.3316290>
- Foppiano-Vilo, Gerard, Carlos Matus-Castillo, y Miguel Cornejo-Améstica. “Barreras, Facilitadores y Estrategias Que Influyen En La Participación Femenina En Juntas Directivas de Federaciones Deportivas Chilenas (Barriers, Facilitators and Strategies That Influence Women’s Participation on Boards of Directors of Chilean Sports.” *Retos* 44 (Abril 1, 2022): 34–44.
<https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.90136>
- Gibson, Carter, Jay H. Hardy III. and M. Ronald Buckley. "Understanding the role of networking in organizations." *Career Development International*, Vol. 19 No. 2, (2014). pp. 146-161. <https://doi.org/10.1108/CDI-09-2013-0111>
- Kennedy, Helen W. “Game Jam as Feminist Methodology: The Affective Labors of Intervention in the Ludic Economy.” *Games and Culture* 13, no. 7 (Mayo 7, 2018): 708–27. <https://doi.org/10.1177/1555412018764992>
- Kivijärvi, Marke, y Teppo Sintonen. “The Stigma of Feminism: Disclosures and Silences Regarding Female Disadvantage in the Video Game Industry in US and Finnish Media Stories.” *Feminist Media Studies* 22, no. 5 (enero 24, 2021): 1083–1101.
<https://doi.org/10.1080/14680777.2021.1878546>
- Kovaleva, Yekaterina, Ari Happonen, y Audrey Mbogho. “Towards Gender Balance in Modern Hackathons.” *Proceedings of the Third Workshop on Gender Equality, Diversity, and Inclusion in Software Engineering*, Mayo 19, 2022, 19–26.
<https://doi.org/10.1145/3524501.3527594>
- Kultima, Annakaisa.
 Defining game jam. En *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games (FDG 2015)* (Junio, 2015):1–5. ISBN 978-0-9913982-4-9.
- Paginini, Lavínia, Cláudia Ferraz, Kiev Gama y Carina Alves. “Promoting Game Jams and Hackatons as more Women-inclusive Environments for Informal Learning.” *2021 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, Octubre 2021,
<https://doi.org/10.1109/FIE49875.2021.9637301>.
- Paganini, Lavínia, Kiev Gama, Alexander Nolte, y Alexander Serebrenik. “Opportunities and Constraints of Women-Focused Online Hackathons.” *2023 IEEE/ACM 4th Workshop on Gender Equity, Diversity, and Inclusion in Software Engineering (GEICSE)*, Mayo 2023, 33–40. <https://doi.org/10.1109/geicse59319.2023.00009>
- Programa Estado de la Nación PEN. Pavas, San José, Costa Rica, Pavas, San José, Costa Rica: CONARE Programa Estado de la Nación, 2021.
- Mora-Zamora Rodolfo y Adriana Céspedes-Vindas, "Game Jams as a STEAM learning experience to complement computer engineering curricula," *2024 IEEE 42nd Central America and Panama Convention (CONCAPAN XLII)*, San Jose, Costa Rica, 2024, pp. 1-6, doi:
<https://doi.org/10.1109/CONCAPAN63470.2024.10933893>

- Niemelä, J. (Jonne). “A Systematic Mapping Study of Crunch Time in Video Game Development.” *A Systematic Mapping Study of Crunch Time in Video Game Development*. Dissertation, University of Oulu, 2021.
- Rodríguez-Silva, Jefferson y Ángel Ansina. “Conceptualising and framing STEAM education: what is (and what is not) this educational approach.” Texto livre linguagem e tecnologia. Agosto, 2023. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.44946>
- Roy, Paulami, Anjana Raut, Swati Samantaray, y Avni Rana. “Women and Digital Networking: Digital Skill Gap and Its Challenges.” *2024 International Conference on Advancements in Smart, Secure and Intelligent Computing (ASSIC)*, enero 27, 2024, 1–5. <https://doi.org/10.1109/assic60049.2024.10507999>
- Ruiz B., Nadia V. “Video Game Creation: Inhibitors and Enablers in Female Inclusion.” *VIDEO GAME CREATION: Inhibitors and Enablers in Female Inclusion*. Dissertation, Umeå universitet, Institutionen för informatik, 2019.
- Ruiz-Bravo, Nadia y Maryam Roshan. “Cultivating digital safe spaces: The case of Women Game Jam on Discord”. En *AMCIS 2022 Proceedings*, (2022) 5. https://aisel.aisnet.org/amcis2022/sig_si/sig_si/5
- Ruttenberg-Rozen, Robyn, Katelin Hynes, Sarah Habibi, Sanya Cardoza, y Jennifer Muchmaker. “Towards a Community of Care: Counterspaces for Women in STEM Education.” *2021 IEEE International Symposium on Technology and Society (ISTAS)*, Octubre 28, 2021, 1–4. <https://doi.org/10.1109/istas52410.2021.9629141>
- Singh, Vandana, y William Brandon. “Discrimination, Misogyny and Harassment: Examples from OSS.” *Proceedings of the Third Workshop on Gender Equality, Diversity, and Inclusion in Software Engineering*, Mayo 19, 2022, 71–79. <https://doi.org/10.1145/3524501.3527602>
- Vargas, Pablo. “La Industria de Videojuegos En Costa Rica, En Cifras.” Periódico La República, Agosto 29, 2022. <https://www.larepublica.net/noticia/la-industria-de-videojuegos-en-costa-rica-en-cifras>.
- Weststar, Johanna, y Marie-Josée Legault. “Women’s Experiences on the Path to a Career in Game Development.” *Feminism in Play*, 2018, 105–23. https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_7