



INSTITUTO FEDERAL DE  
TELECOMUNICACIONES

# REPORTE ESPECIAL: LA PRESENCIA DE LAS MUJERES EN LOS VIDEOJUEGOS

## En el marco del Día Internacional de la Mujer 2025

8 DE MARZO  
2025



**UNIDAD DE MEDIOS Y CONTENIDOS AUDIOVISUALES**

## ÍNDICE

PRESENTACIÓN .....	¡Error! Marcador no definido.
CONTEXTO DE VIDEOJUEGOS Y CONSOLAS .....	4
PARTICIPACIÓN DE LAS MUJERES EN EL MUNDO DEL GAMING EN MÉXICO .....	7
MUJERES INFLUYENTES EN LA INDUSTRIA.....	10
NARRATIVAS Y PERSONAJES FEMENINOS EN VIDEOJUEGOS.....	13
MUJERES VIDEOJUGADORAS EN ESPORTS Y PLATAFORMAS DE STREAMING.....	17
REFLEXIONES FINALES.....	20
GLOSARIO .....	21
FUENTES.....	22

## PRESENTACIÓN

La presente investigación fue elaborada en conmemoración del Día Internacional de la Mujer, con el objetivo de brindar indicadores, así como un análisis detallado, de la presencia de las mujeres en el entorno de los videojuegos; tanto de quienes son usuarias de este tipo de contenidos (videojugadoras), como de las mismas generadoras que conforman esta industria.

La relevancia de esta información radica en el notorio posicionamiento de la industria de los videojuegos en México pues de acuerdo con Statista<sup>1</sup>, nuestro país es el segundo mercado Latinoamericano más grande en el sector de los videojuegos; asimismo, The CIU<sup>2</sup> estimaba que para la primera mitad de 2024 México sumara más de 68 millones de videojugadoras y videojugadores.

El Instituto Federal de Telecomunicaciones cuenta con la atribución de realizar Estudios e Investigaciones en materia de telecomunicaciones y radiodifusión, como lo establece el art. 15, fracción XXXIX de la Ley Federal de Telecomunicaciones y Radiodifusión (LFTYR); es en este sentido que el Instituto ha desarrollado diversos proyectos de investigación con perspectiva de género que permiten identificar y cuestionar las brechas de género que existen en los medios y contenidos audiovisuales.

Asimismo, el Instituto busca promover la diversidad, pluralidad e innovación de los servicios de TyR en el ecosistema digital, alineándose a su Estrategia Hoja de Ruta 2021-2025. Es por ello por lo que investigaciones como la que acontece cobran relevancia, pues se busca exponer el panorama de la presencia de las mujeres en el entorno digital, particularmente en la industria de los videojuegos, los cuales se han convertido en uno de los contenidos más consumidos en la actualidad.

El Instituto ha dado seguimiento al tema de los videojuegos de manera particular mediante el Reporte “Estado del *gaming* en México” el cual se ha publicado de manera anual desde 2021; ello con el objetivo de visibilizar la creciente adopción de los videojuegos por parte de las y los mexicanos.

El Reporte Especial “La presencia de las mujeres en los videojuegos” es un insumo que presenta información confiable y vigente, el cual puede contribuir a la promoción de la igualdad de género, fortaleciendo los principios de diversidad e inclusión.

---

<sup>1</sup> Empresa de análisis estadístico

<sup>2</sup> Empresa de consultoría estratégica dimensionamiento e investigación de mercados

## CONTEXTO

### Crecimiento del mercado de videojuegos en México

En los últimos años, el mercado de los videojuegos en México ha experimentado un crecimiento constante, convirtiéndose en una de las industrias de entretenimiento más importantes del país. Este auge ha sido impulsado por varios factores, entre ellos, la facilidad de acceso a dispositivos móviles y consolas, la expansión de plataformas de distribución digital y la creciente popularidad de modelos como los juegos gratuitos y las suscripciones mensuales, reforzando así su posición en la industria global del *gaming*.

### Valor del gaming en México

- The *CIU*, firma de consultoría estratégica, dimensionamiento e investigación de mercados, reportó que en el 2019<sup>3</sup>, el valor del mercado en el país logró alcanzar los \$32,262 millones de pesos, 19.3% más en comparación al 2018.
- A pesar de los desafíos impuestos por la pandemia por COVID-19, la industria se mantuvo estable en 2020<sup>4</sup> alcanzando ingresos por \$32,229 millones de pesos. Un factor determinante en este año fue la creciente participación de jugadores casuales.
- Posteriormente, en el 2022, los ingresos llegaron a \$35,884 millones de pesos, y en 2023 alcanzaron los \$39,099 millones de pesos<sup>5</sup>. Además, *Statista* reportó que se espera una proyección de crecimiento del 8.8% anual en los próximos años.

De acuerdo con datos de *Euromonitor*<sup>6</sup>, empresa de investigación de mercado y análisis de tendencias, se estima que este mercado seguirá creciendo a una tasa compuesta anual del 7% hasta 2028.

---

3 Arteaga, A. (2021, 22 marzo). Industria de Videojuegos en México en 2020 — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020?rq=gaming>

4 Arteaga, A. (2021b, agosto 30). #DíaDelGamer2021: Industria de Videojuegos en México — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/8/30/dadelgamer2021-industria-de-videojuegos-en-mxico?rq=gaming>

5 Piedras, A. (2024b, septiembre 2). #DíaDelGamer 2024: Evolución del gaming móvil — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/9/2/dadelgamer-2024-evolucion-del-gaming-mvil?rq=gaming>

6 Servín, A., & Ortega, P. (2024, 29 agosto). Día del Gamer: México se consolida como un mercado potencial para la industria del videojuego. El Economista. <https://www.economista.com.mx/los-especiales/Dia-del-Gamer-Mexico-se-consolida-como-un-mercado-potencial-para-la-industria-del-videojuego-20240828-0152.html>

## Gamers en México

El número de videojugadores en México también ha presentado variaciones en los últimos años, ya que en 2019<sup>7</sup>, se reportaron 72.6 millones de personas *gamers*, contemplando cualquier dispositivo: consolas, computadoras, smartphones y tabletas; cifra que posicionó al país como uno de los 10 mercados más importantes del mundo.

Para finales del 2021, México alcanzó los 76.6 millones de *gamers*; sin embargo, en el segundo trimestre de 2022, la cifra descendió a 66.5 millones. La mayoría de los jugadores y jugadoras se consideraban casuales, con un 79.8% jugando en smartphones, mientras que el 20.5% usaba consolas fijas, el 6.7% computadoras y el 6.2% tabletas

Para 2023, el número de *gamers* mayores de seis años en México aumento a 67.8 millones, lo que represento un crecimiento de 1.3 millones respecto al 2022.

En la primera mitad de 2024, México registró otro pequeño aumento hasta llegar a las 68.7 millones de personas que juegan videojuegos, equivalente al 58.1% de la población de seis años o más.

A nivel global, en 2024, la plataforma global de datos e inteligencia empresarial *Statista* reveló que más del 91 % de los usuarios de internet de entre 16 y 24 años jugaban videojuegos. En general, más del 83% de los usuarios de Internet en todo el mundo jugaban videojuegos en algún dispositivo<sup>8</sup>.

## Videojuegos y Consolas

Los videojuegos han tenido un crecimiento notable, desde su concepción hasta los últimos años, en diferentes aristas que van desde su uso, apropiación y hasta la tecnología empleada para desarrollarlos y acceder a ellos.

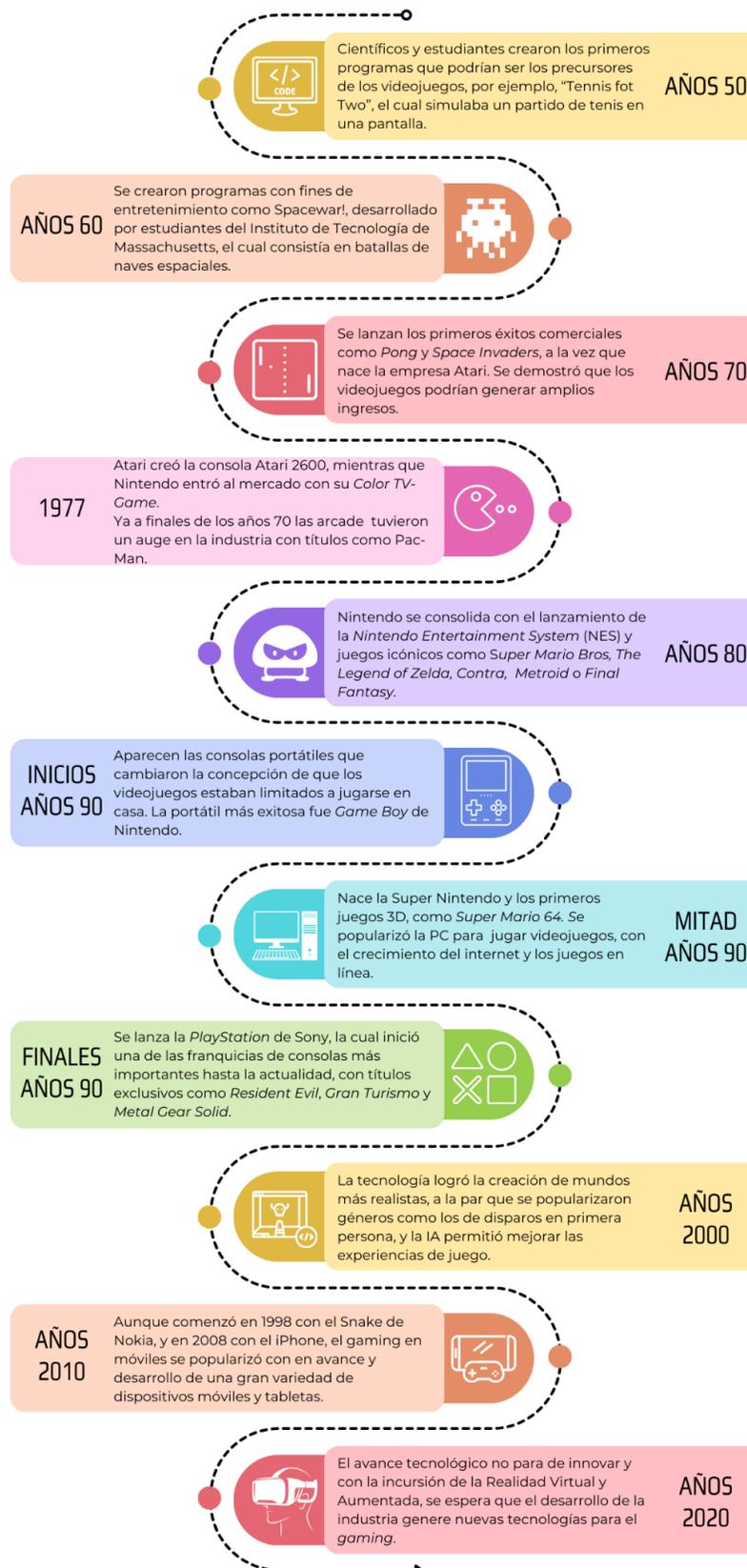
Esta evolución data desde inicios de los años 50 donde se dieron los primeros pasos del recorrido que hoy en día nos proporciona acceso a videojuegos que implican una inmersión multisensorial y cada vez más realista de estos contenidos audiovisuales.

---

7 Ciu. (2020, 28 agosto). #DíaDelGamer2020: Industria de Videojuegos en México — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico?rq=gaming>

8 Statista. (2024, 11 noviembre). Global gaming penetration Q2 2024, by age and gender. <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/#statisticContainer>

Elaboración propia:



A partir de los años 2000, se han experimentado mejoras tecnológicas en muchos aspectos de los videojuegos y que han transformado la experiencia de las y los *gamers*. Desde mejores gráficos, mejores procesadores, nuevas consolas o dispositivos para jugar (como los teléfonos celulares o tabletas), nuevos dispositivos periféricos para las consolas como sensores de movimiento o visores de realidad virtual y aumentada, la aparición de nuevos competidores como *Microsoft* con su *Xbox*, y hasta nuevas modalidades como los juegos en primera persona (*FPS*, por sus siglas en inglés), simuladores o los *Battle Royal*; los videojuegos no han parado de evolucionar, adaptarse a las nuevas audiencias y mejorar la experiencia de entretenimiento para todos los y las usuarios, demostrando que es una industria en constante evolución, activa y en crecimiento.

## PARTICIPACIÓN DE LAS MUJERES EN EL MUNDO DEL GAMING EN MÉXICO

La **diversificación del público** ha jugado un papel clave en el crecimiento de la industria. En este sentido, **la participación de las mujeres en el mundo de los videojuegos ha crecido de manera significativa, desafiando estereotipos y ampliando el alcance del sector.** Por ende, es relevante explorar el papel de las mujeres videojugadoras en un espacio históricamente dominado por los hombres.

La firma especializada en análisis de tendencias en la industria del *gaming*, *Newzoo*, destacó que, en **2018, 60% de las mujeres jugaba videojuegos, mientras que la participación de los hombres era del 65%.<sup>9</sup>**

Además, *Statista* (2018)<sup>10</sup>, reportó que **el 35% de las cuentas registradas en Twitch**, plataforma utilizada para realizar *streaming* de videojuegos, **pertenecían a mujeres adultas, destacando su presencia no solo como consumidoras sino también como creadoras de contenido.**

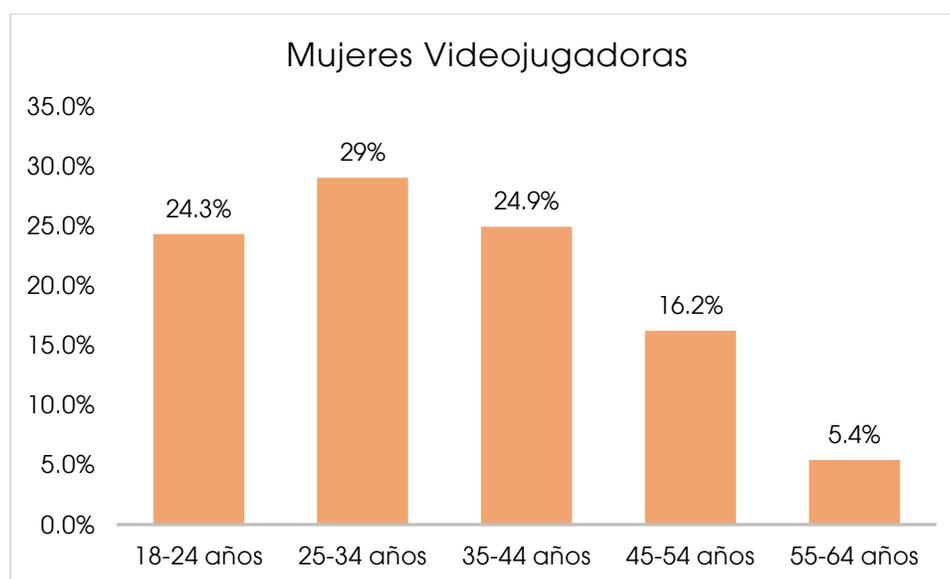
Con el tiempo, el *gaming* en dispositivos móviles ha impulsado aún más la participación femenina. En 2020, la empresa de *marketing Rebold*<sup>11</sup>, reportó que, **el 52% de los gamers activos eran hombres y el 48% eran mujeres.** En 2021, el 83% de las mujeres jugaba a través de su *smartphone*.

9 Botech News. (s.f). México tiene 55.8 millones de gamers: El 41% son mujeres y juegan en Pc. México tiene 55.8 millones de gamers, el 41% son mujeres y juegan en PC

10 López, P. (2021b, abril 17). Olvida los estereotipos, el 41% de gamers en México son mujeres. Sdnoticias. <https://www.sdnoticias.com/geek/estereotipos-mexico-gamers-olvida-41.html>

11 Ortega, K. (2021b, noviembre 23). Mujeres impulsan el gaming en México. Esports México. <https://theesports.mx/2021/11/23/lifestyle/mujeres-impulsan-el-gaming-en-mexico>

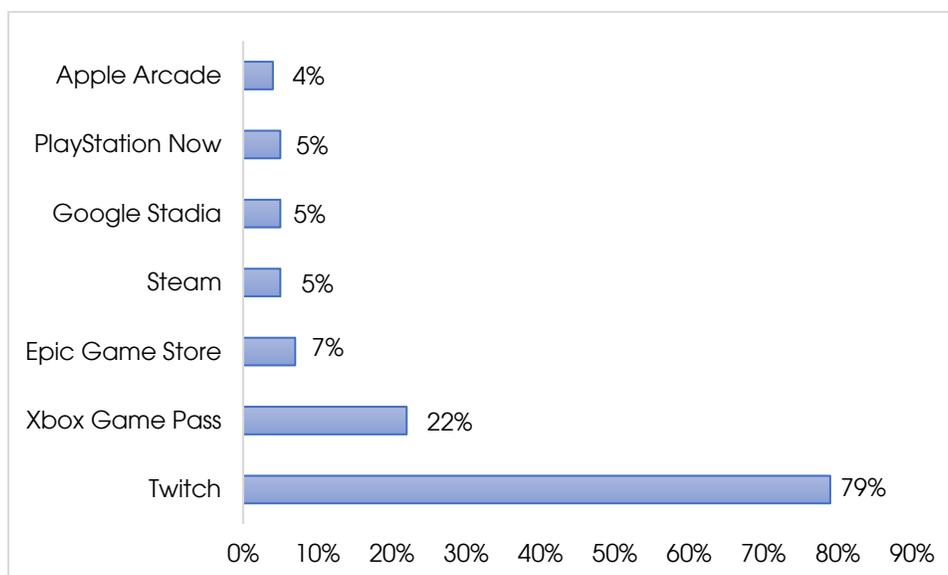
De acuerdo con el *Reporte especial de audiencias y contenidos audiovisuales: niñas, adolescentes y mujeres 2023*<sup>12</sup> del IFT, con base en los datos del apartado *Gamers Visualization* del *Consumer Research* de la empresa *OMDIA*<sup>13</sup>, se identificó que, de las **4,802** personas encuestadas en dos olas de un panel en línea (abril y noviembre de 2022), **2,471** eran mujeres (51.4%), de las cuales el **72.5%** se identificó como **videojadoras**. En cuanto a la distribución por edad, el **grupo más representativo de mujeres gamers tiene entre 25 y 34 años (29%)**, mientras que el menor porcentaje corresponde a mujeres de entre 54 y 65 años (5.4%).



Los **dispositivos móviles**, como smartphones y tablets, fueron los preferidos por las mujeres gamers, con un **85.9%** de uso. En menor medida, el **53.1%** juega en consolas de videojuegos, mientras que el **52.5%** lo hace a través de una PC. En cuanto a plataformas, **Twitch** se posicionó como el **servicio relacionado con los videojuegos más utilizado en este segmento**, con una preferencia del **79%**, seguido por **Xbox Game Pass de Microsoft**, que cuenta con una participación del **22%**.

12 Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2023). Reporte Especial Audiencias y Contenidos Audiovisuales Niñas, Adolescentes y Mujeres. [https://www.ift.org.mx/sites/all/themes/bootstrap/templates/ift-umca/files/pdfs/eramca/Reporte\\_especial\\_dia\\_de\\_la\\_mujerIFTV090323.pdf](https://www.ift.org.mx/sites/all/themes/bootstrap/templates/ift-umca/files/pdfs/eramca/Reporte_especial_dia_de_la_mujerIFTV090323.pdf)

13 Empresa especializada en cobertura global de Telecomunicaciones, Medios y Tecnología.



Por otra parte, en 2023, la empresa líder en tecnología móvil, *Digital Turbine*<sup>14</sup>, informó que el **52.2%** de la audiencia en *mobile gaming* eran mujeres y la mayoría se encontraba en el rango de edad entre **24 a 34 años (29%)**, seguidas por el grupo de 16 a 24 años (23.7%) y de 35 a 44 años (23%).

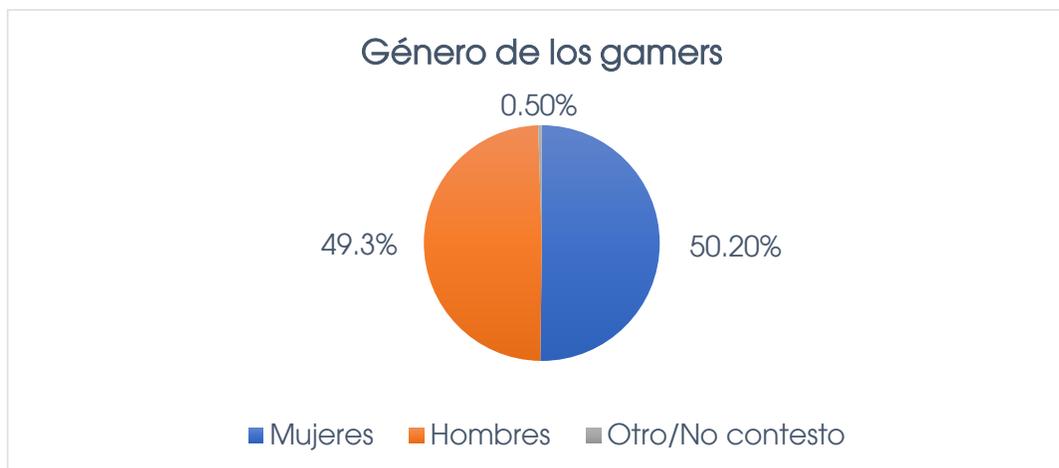
El Reporte Especial: Estado del Gaming en México, elaborado por el IFT,<sup>15</sup> con datos de abril de 2024, de la encuesta *Consumer Research* de la firma *OMDIA* reveló que el **68.8%** de los participantes afirmaron jugar videojuegos. De este grupo, el **49.3%** fueron hombres y el **50.2%** mujeres. Cabe destacar que la proporción de mujeres que se identifican como videojugadoras aumentó en 0.2% en comparación con 2023, mientras que en el caso de los hombres hubo una disminución del mismo porcentaje.

<sup>14</sup> AlTiempo. (2023, 20 diciembre). Adsmovil: El Mobile Gaming y los millennials lideran el consumo en México y Latinoamérica -

AlTiempo. *AlTiempo*. <https://altiempo.mx/adsmovil-el-mobile-gaming-y-los-millennials-lideran-el-consumo-en-mexico-y-latinoamerica/>

<sup>15</sup> Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2024). Reporte especial: Estado del gaming en México. Primer semestre (ola) 2024.

[https://somasaudiencias.ift.org.mx/archivos/3\\_Videojuegos1S2024.pdf](https://somasaudiencias.ift.org.mx/archivos/3_Videojuegos1S2024.pdf)



Para el 2024, *GGTec*<sup>16</sup>, especialista en tecnología y análisis del mercado, señaló que la expansión de los *smartphones* ha facilitado el acceso a los videojuegos; además, destacó que el 49% de los *gamers* en México eran mujeres.

Por otro lado, de acuerdo con datos de *Statista*<sup>17</sup>, en 2023 alrededor del 74% de los hombres y el 64% de las mujeres jugaban videojuegos. Aunque la diferencia sigue existiendo, estos datos demuestran que la brecha se ha ido cerrando con los años, gracias a la mayor accesibilidad y la diversidad de juegos que atraen a todo tipo de públicos.

## MUJERES INFLUYENTES EN LA INDUSTRIA

La industria de los videojuegos, al igual que muchas otras, ha tenido diversos obstáculos por la brecha de género y al ser un producto aparentemente creado para un público masculino, se ha enfrentado al machismo alrededor de ella. Sin embargo, las mujeres se han abierto espacios en todos los aspectos de la industria del *gaming*, desde la producción, desarrollo, programación, uso y hasta las narrativas y protagonistas en los videojuegos; las mujeres destacan por su trabajo, conocimientos y creatividad, desde la concepción de esta rama del entretenimiento.

A continuación, nombraremos a algunas de las mujeres más importantes que han dado vida, impulso y revolucionado la industria con su trabajo.

En 1978, *Carol Shaw*, una de las primeras ingenieras en el equipo de programadores de *Atari*, diseñó el videojuego *Polo y 3-D Tic-tac-toe*, lo que le valdría el título de la

16 Servín, A., & Ortega, P. (2024b, agosto 29). Día del Gamer: México se consolida como un mercado potencial para la industria del videojuego. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/los-especiales/Dia-del-Gamer-Mexico-se-consolida-como-un-mercado-potencial-para-la-industria-del-videojuego-20240828-0152.html>

17 Share of video gamers worldwide as of June 2023, by gender | Statista. (2023, 21 agosto). Statista. <https://www.statista.com/forecasts/1406337/video-gamers-worldwide-by-gender>

**primera mujer diseñadora de videojuegos**, y que a la postre sería contratada por la empresa *Activision*, donde desarrolló *River Raid* (que vendió más de un millón de copias) y *Happy Trails*. Shaw fue reconocida por su labor a la industria en 2017 con el *Industry Icon Award* en los *The Game Awards*.

También de la empresa *Atari*, **Dona Bailey** es la **primera mujer creadora de un Arcade**; creó en 1980 el segundo arcade más vendido de la compañía, *Centipede*.

Bajo el concepto de que no había un videojuego que ella quisiera jugar, y con su habilidad para la escritura, **Amy Briggs** creó en 1987 una novela romántica interactiva, *Plundered Hearts*, un videojuego "para mujeres", demostrando que los videojuegos pueden ser más que disparos.

La diseñadora y desarrolladora de videojuegos, **Brenda Romero**, es también ganadora del *Special Award at the British Academy Games Awards*, BAFTA, y entre sus juegos más sobresalientes están: *Wizardry*, *Jagged Alliance* y *Dungeons & Dragons*. Actualmente, sigue con su trabajo especialmente enfocado en la defensa de la diversidad para que más mujeres y minorías puedan convertirse en desarrolladores.

La activista por la diversidad y la inclusión en los videojuegos, **Brenda Laurel**, es también programadora y creadora de la Realidad Aumentada. En 1989 fundó *Telepresence Research*, junto a Scott Fisher, con la que sentó las bases de la interacción entre personas y computadoras, con lo que posteriormente otros pudieran desarrollar la Realidad Virtual, la Realidad Aumentada y hasta los juegos multijugador en línea.

**Amy Hennig** es otra destaca escritora, guionista y creativa de los videojuegos, multigalardonada, incluido un premio BAFTA por la mejor historia en un videojuego. Hennig debutó con *Michael Jordan: Chaos in the Windy City*, para la Super Nintendo en 1994 y posteriormente dirigió y escribió la popular saga *Legacy of Kain*, próxima a ser remasterizada para las consolas de última generación. Aunque su carrera ya era valiosa, fue con la saga de *Uncharted*, de la cual fue una de las directoras y escritoras, con la que ha logrado hacer historia de la mano de la compañía *Naughty Dog*, con quienes también desarrolló *Jak 3*.

La desarrolladora **Bonnie Ross**, también ha sido Vicepresidenta Corporativa de *Xbox Game Studios*, y cabeza de *343 Industries*, estudio que maneja uno de los juegos más populares de todos los tiempos, y probablemente el más popular de las consolas Xbox de *Microsoft*, *Halo*. Ross es además una promotora de la diversidad e inclusión al proponerse aumentar el número de mujeres y minorías que se dedican al diseño y desarrollo de videojuegos.

**Kim Swift** se colocó como una de las personas más influyentes en la industria actual gracias a sus trabajos en videojuegos como *Portal* y *Left 4 Dead*; el primero, incluso está seleccionado dentro de los 14 videojuegos para ser preservados en la colección permanente del Museo de Arte Moderno de Nueva York. Además, en

2013 fue nombrada por *Forbes* como una de **las 30 personas más importantes en la industria de los videojuegos**.

La desarrolladora de *Ubisoft Montreal*, **Stephanie Harvey**, participó en importantes sagas como *Far Cry*, *Prince of Persia* y *Just Dance*. Pero su incursión en el mundo del *gaming* no se queda ahí, ya que la mejor conocida como *MissHarvey*, también **tiene una gran influencia en el mundo de los eSports al ser cinco veces campeona internacional de Counter Strike**.

Pero mucho antes que Stephanie Harvey, fue **Doris Self** en 1984, a sus 58 años de edad, quien **es considerada como la primera mujer gamer competitiva**. En un torneo de *Twin Galaxy* marcó un récord de 1,112,300 puntos, lo que le valió el título *Guinness* como la Jugadora Competitiva de más edad; posteriormente fue miembro honoraria del Equipo Nacional de Videojuegos de Estados Unidos.

Para quienes tuvieron la oportunidad de tener una consola de *SEGA* o jugar sus videojuegos, **Rieko Kodama** fue parte fundamental detrás de grandes títulos como el afamado *Sonic*, en el que **fungió como diseñadora, o como directora** para *Magic Knight Rayearth* y hasta productora en *Skies of Arcadia*.

**Rhianna Pratchett** es una reconocida guionista de la industria que ha escrito protagonistas con desarrollos interesantes, además de ser la responsable de revivir una de las sagas más queridas de los *gamers*, *Tomb Raider*, saga que también cuenta con una de las protagonistas más reconocidas de la historia, Lara Croft. Pratchett también trabajó, entre muchos más, en juegos como *Mirror's Edge*, *Prince of Persia* y *Bioshock Infinite*.

Por otro lado, también tenemos **ejemplos de mujeres mexicanas que han incursionado y destacado en la industria de los videojuegos**. Una de ellas es **Alina Varela**, productora en el estudio *SkyBox Labs* que trabaja en afamados títulos como *Halo* y *Minerfat*. Alina, también conocida como *Alination*, **tiene un canal de streaming en la plataforma Twitch** con más de 39 mil suscriptores.

Por su parte, **Diana Rodríguez** es **directora y Cofundadora de Big Monster Games**, además de fundadora de *Women in Gamex*, una comunidad encargada de **crear espacios de encuentro entre mujeres creadoras y amantes de los videojuegos**, así como visibilizar y reconocer su papel en la industria tanto en el entorno mexicano como latinoamericano. *Women in Gamex* **organiza el evento Women Game Jam**, enfocado en que la comunidad femenina pueda planificar y desarrollar un videojuego en tan sólo **48 horas** y que ha contado con participación de hasta 14 países latinoamericanos.

## NARRATIVAS Y PERSONAJES FEMENINOS EN VIDEOJUEGOS

La presencia cada vez mayor de las mujeres en el sector de los videojuegos no se queda en el ambiente laboral y la cantidad de mujeres *gamers* o profesionales de los *eSports*, más allá de esto, también las narrativas y los personajes femeninos protagonistas de las historias de los videojuegos ha aumentado y ganado mayor representación día con día.

Si bien es cierto que con la irrupción de los videojuegos en la sociedad, los estereotipos en los personajes, sobre todo femeninos, eran más marcados y en muchas ocasiones se limitaban a presentar mujeres en apuros o con la necesidad de ser salvados por el protagonista masculino de la historia, por ejemplo, la famosa princesa *Peach* en *Super Mario Bros*; también es cierto que desde los primeros años del nacimiento de esta industria ya se contaba con mujeres importantes en las narrativas de los videojuegos, por ejemplo *Billie Sue*, que defendía su cosecha de una invasión de conejos y es la primer protagonista jugable en el videojuego *Wabbit*, desarrollado por la programadora vietnamita Van Mai.

Otros ejemplos destacados y muy populares de los primeros personajes femeninos en las narrativas de videojuegos son: *Pauline* en *Donkie Kong*, quien espera ser rescatada por el personaje de Mario; *Ms. Pac-Man*, interés amoroso de Pac-Man; la princesa *Zelda*, de *The Legend of Zelda*, que espera ser rescatada por el protagonista Link, misma que 4 décadas después, en la entrega *Zelda Echoes of Wisdom* para Nintendo Switch, se convierte en la heroína y protagonista de un videojuego con la finalidad de rescatar a su anterior héroe, Link; o la princesa *Peach* en los juegos de *Super Mario Bros*, quien se ha convertido en un personaje empoderado y autosuficiente desde la entrega *Super Mario Bros 2*, en el que ya figuraba como un personaje jugable y con habilidades propias, pasando por *Super Princess Peach*, donde se invirtieron los papeles y ahora ella fue la responsable de rescatar a Mario y Luigi, además de otros juegos donde es un personaje jugable con sus propias características, como en las sagas de *Mario Kart* y *Mario Party*, y hasta llegar a dar el salto a la pantalla grande donde en *The Super Mario Bros. Movie*, se muestra como un personaje poderoso que protege su reino, castillo, y ciudadanos para mantener la paz.

De acuerdo con la organización *Feminist Frequency*, organización sin fines de lucro dedicada a terminar con la toxicidad y el abuso en la industria de los videojuegos, la cantidad de videojuegos protagonizados por mujeres en 2020 alcanzó el 18%, mientras que en años anteriores solo era 2% en 2016 o 5% en 2019. Además, los

videojuegos que dan opción para escoger el género del personaje protagonista pasaron de 46% en 2015 al 66% en 2019 y 54% en 2020<sup>18</sup>.

Pero aún más importante que la cantidad o porcentaje de protagonistas femeninas, lo es la narrativa que se construye alrededor de ellas; al pasar a ser personajes femeninos generalmente sexualizados, con rasgos estéticos propios de los estereotipos de belleza para atraer la mirada masculina, para pasar a la construcción dramática, estética, psicológica y moral en torno a la cual giran las historias cada vez más complejas y enriquecedoras de estas protagonistas.

Ejemplos de esta evolución hay muchos, y hoy en día cada vez son más, por lo que a continuación realizaremos un repaso de algunos de los personajes femeninos más importantes en la historia de los videojuegos, lo cual nos permitirá entender un poco más su evolución y su importancia en la industria, así como la necesidad de dejar de verlas como un estereotipo sexualizado o atractivo visual y considerar el entorno y contexto que se construye sobre ellas.

Talvez el personaje femenino más reconocido de los videojuegos de peleas, Chun-Li debutó en *Street Fighter 2* siendo el único personaje femenino de la saga hasta ese momento y el que abrió la puerta no solo para muchos más en las secuelas del juego, como Cammy White, Sakura Kasugano, Juri Han y entre otras, sino también a personajes femeninos en otras sagas del mismo género de videojuegos como *Tekken*, *The King of Fighters*, *Mortal Kombat* o *Soul Calibur*, aunque en todos estos casos, aún son personajes hipersexualizados y sin un trasfondo más desarrollado en cuanto a las características e historia del personaje.

Como se mencionó en párrafos anteriores, las princesas Zelda y Peach son dos de los personajes femeninos más populares en la historia del *gaming*, ambas han evolucionado pues han pasado de ser la doncella en apuros en espera de ser rescatadas por sus respectivos héroes, a asumir roles muchos más importantes y trascendentes en sus respectivas historias. Zelda, se consolidó a lo largo de los juegos de la saga *The Legend of Zelda*, como la protectora de su reino e incluso le han desarrollado alter egos poderosos como una *ninja* llamada Sheik en *The Legend of Zelda Ocarina of Time*.

Uno de los primeros personajes femeninos que gozaron de fuerza y su propia aventura, en este caso intergaláctica, es Samus Aran, protagonista de la saga *Metroid*, que inició en el NES a mitad en los años 80. Este personaje abrió el camino a los personajes femeninos fuertes, inteligentes y duras en el mundo de los videojuegos, y la forma en que fue presentada es simplemente épica, ya que los jugadores se enteraron que bajo la armadura metálica, y tras superar todos los niveles del juego, había una mujer cazarrecompensas galáctica llamada Samus Aran.

---

18 Vandal. (2024, 8 marzo). La mujer en el sector de los videojuegos: más mujeres protagonistas, pero pocas desarrolladoras.

<https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-mujer-en-el-sector-de-los-videojuegos-mas-mujeres-protagonistas-pero-pocas-desarrolladoras->



La protagonista de la saga *Tomb Raider*, **Lara Croft**, es una arqueóloga inteligente, audaz y valiente, que revolucionó el género de aventuras y exploración en los videojuegos desde su aparición en 1996. Aunque en las primeras entregas también destacaba por sus atributos físicos e hipersexualizados, Lara ha evolucionado hasta conseguir tener un mayor peso en su personalidad, habilidades y andanzas. Un ícono que no se quedó en los videojuegos, ya que se adaptó su historia en dos películas protagonizadas por la ganadora del Oscar Angelina Jolie, y otra más con la también ganadora del Oscar Alicia Vikander, además de algunas animaciones. Lo de Lara Croft no es solo una gran saga de videojuegos, sino que marcó un antes y un después al colocarla y demostrar que las mujeres también pueden protagonizar grandes aventuras, exploraciones y acabar con escuadrones de hombres con un arco y flechas; además de que su evolución física, alejándose de los estereotipos de la hipersexualidad, humanizó al personaje y le dio un trasfondo más importante y con mucho mayor peso. No sobra decir que Lara es un referente para otras exitosas sagas del género como la aclamada *Uncharted*, *Assassin's Creed* o la misma *Horizon*, a la que le dedicaremos más líneas más adelante.

Un clásico del género *Hack N Slash* (caracterizado por batallas rápidas, en tiempo real y cuerpo a cuerpo contra numerosos enemigos) es la saga de *Bayonetta*, protagonizada por la bruja **Bayonetta** que irrumpió un mercado saturado con este género, con una protagonista fresca, carismática, divertida y poderosa, junto con una historia interesante y mezclada con un particular estilo visual, que recuerda la saga de películas de *Matrix*, y una banda sonora que mezcla el rock con música clásica. Esta saga es una de las imprescindibles del género y se debe en gran parte a su protagonista.

*Resident Evil*, la franquicia de *survival horror* (subgénero del terror que mezcla el suspenso, la acción y el terror) nacido en los 90 y que incluye además de los videojuegos, productos multimedia como comics, libros, películas, series y animaciones, cuenta con dos protagonistas femeninas que compiten a la par de los masculinos, **Jill Valentine y Claire Redfield**. Aunque no son las únicas mujeres que tienen un peso en la historia de la saga, sí son las más populares y las que mayor evolución y peso han conseguido a lo largo de los años, al grado de, en el caso de Jill, protagonizar en solitario la tercera entrega del juego, mientras que Clarie le quitó el protagonismo a su hermano Chris conforme se desarrolla la historia.

El juego *The Last of Us* y su predecesor *The Last of Us Part 2*, muestra una de las protagonistas mejor desarrolladas, más complejas y mejor escritas de los últimos años, **Ellie**, una chica que conocemos a los 14 años, la cual trata de sobrevivir en un mundo postapocalíptico infestado con un virus que convierte a los humanos en monstruos. Las pérdidas que sufre a lo largo del juego y de su historia, la rabia acumulada, la crudeza de los personajes a su alrededor, la dotan de una fuerza emocional, así como evolución psicológica propia de cualquier guion cinematográfico y que le valió a los creadores tener uno de los juegos más premiados de la historia, demostrando que los videojuegos pueden desarrollar



historias y personajes tan profundos e interesantes como en cualquier otro tipo de contenido.

Otra saga que comenzó con personajes femeninos débiles y frágiles, y que evolucionó sus discursos hacia la igualdad con la construcción de personajes femeninos más fuertes, importantes y habilidosos, es *Final Fantasy*. Entre los personajes femeninos más destacados y recordados de esta famosa saga de videojuegos se encuentran: **Tifa Lockhart** y **Aeris Gainsborough** del *Final Fantasy VII*, **Rinoa** del *Final Fantasy VIII*, **Yuna** del *Final Fantasy X* y **Lightning** del *Final Fantasy XIII*, cada una con sus propias habilidades, poderes, liderazgo y protagonismo dentro del juego.

Continuando con mundos postapocalípticos, los juegos de *Horizon Forbidden West* y *Horizon: Zero Dawn*, presentan a **Aloy**, una protagonista fuerte, independiente, ingeniosa, curiosa e inteligente, que trata de sobrevivir en un mundo dominado por las máquinas y la inteligencia artificial. La guerrera, exiliada de su tribu, se convirtió rápidamente en uno de los nuevos íconos de PlayStation desde que apareció la primera entrega en el 2017, mientras trata de unificar a las tribus y devolver la tierra a la humanidad.

En este mismo rumbo, *The Walking Dead*, tiene como protagonista a **Clementine**, una chica que seguimos desde los 8 años de edad en su camino lleno de pérdidas, emociones y responsabilidades que marcan su madurez y evolución dentro de un mundo deshumanizado repleto de zombis. Esta protagonista es un referente en la historia de los videojuegos en lo que respecta a la construcción de narrativas y personajes creíbles.

*Mass Effect* dio un ejemplo de igualdad de género al permitir que el jugador fuera quien decidiera el sexo del protagonista, y es así que la **Commander Shepard** se alza como un ícono de los videojuegos de ciencia ficción. Esta fórmula es replicada por muchos otros videojuegos como *Assassin's Creed Valhalla*.

Para concluir este listado, y dejando fuera muchos más personajes femeninos en la historia de los videojuegos, *Nier Automata*, considerado un juego de culto, muestra a **2B**, una androide de combate que durante el juego despierta sus propias emociones y acompaña al jugador en un viaje de introspección y existencialismo que deja en claro la complejidad de su narrativa y de la evolución del personaje.

Como se puede apreciar, a lo largo de los años, no solo podemos decir que se han creado personajes femeninos cada vez más complejos, autosuficientes y profundos, sino que también se debe reconocer la evolución de personajes que se concibieron con características que con el paso del tiempo tuvieron que adaptarse o actualizarse al contexto actual en el que se exige una mayor visibilización y representación de las mujeres fuera de los estereotipos comunes y que eran propios de hace más de 4 décadas. Además, el trasfondo de estas protagonistas, junto con la evolución de la tecnología en los videojuegos y en las historias, obligó a que guionistas, estudios y creadoras y creadores acompañaran

a sus personajes con narrativas más complejas y experiencias de juego más completas.

## MUJERES VIDEOJUGADORAS EN ESPORTS Y PLATAFORMAS DE STREAMING

### eSports.

Otro de los aspectos de la industria del *gaming* en que se ha cerrado la brecha de género es en los deportes electrónicos, *eSports*, donde poco a poco las mujeres van ganando espacios, visibilización y representación.

La profesionalización de los deportes electrónicos, las redes sociales, las transmisiones en medios digitales, así como el apoyo de marcas a los y las *gamers* profesionales, ayudó en gran medida a abrir las puertas a muchas mujeres que ven la oportunidad de competir contra los hombres, y otras mujeres, sin una desventaja física y de igual a igual, y aunque aún es evidente que falta trabajo en la representación femenina en estos eventos, se han dado avances importantes a nivel internacional sin llegar a emparejar la cancha como en los porcentajes de mujeres contra hombres *gamers* en el país o a nivel global.

En el mundo de los *eSports* hay eventos exclusivos para mujeres, a la vez que hay otros que se realizan de forma general, sin separar por género, y donde todos compiten bajo las mismas condiciones y en los que han destacado mujeres al triunfar en los mismos; también hay en diversas ligas profesionales, equipos que están conformados solamente por mujeres o por mujeres y hombres.

Uno de los aspectos negativos de la exposición que las mujeres *gamers* consiguen por los actuales medios y canales digitales, aunado al machismo que aún impera en muchos de los videojugadores, es la violencia de género que se multiplica contra las mujeres en forma de comentarios negativos e insultos por el simple hecho de ser mujer. Prueba de esto lo dio la campaña *My Game My Name*, que consistió en que jugadores hombres se cambiaron el nombre de usuario por uno de mujer, lo que generó que recibieran comentarios que demeritaban su juego y habilidades, situación a la que las *gamers* se enfrentan todos los días en el entorno de los *eSports*.<sup>19</sup> Contra estos sucesos, es importante destacar las acciones de plataformas de *streaming* al aplicar normas estrictas contra todo tipo de comentarios agresivos, insultantes y denigrantes.

Otra iniciativa que vale la pena mencionar por el trabajo que realizan a favor de la inclusión y la igualdad es la *Game Changers Latam VISA*, una liga femenil del

<sup>19</sup> Msmk. (2024, 13 septiembre). La presencia de la mujer en los ESports. MSMK. <https://msmk.university/la-presencia-de-la-mujer-en-los-esports/>

videojuego *Valorant* organizada por la empresa desarrolladora de videojuegos, *Riot Games* que cuenta con más de 76 mujeres en competencia.

En México, Diana Rodríguez fundó la *Women in Gamex*, una comunidad que busca formar y capacitar a mujeres en el mundo de los videojuegos, además de servir como encuentro para las desarrolladoras en el país y América Latina. Además, hay esfuerzos de empresas como Nivea, que creó junto con el videojuego *Valorant* el programa *Game Changers*, con la que se busca crear oportunidades y visibilidad para mujeres y otros géneros marginados dentro de los *eSports* de *Valorant*.<sup>20</sup> Una de las chicas que conforman el equipo de *Game Changers*, la mexicana Schedel Beutelspacher, es además la fundadora de Ava Esports, una compañía que ayuda a preparar equipos competitivos de juegos como *Valorant*, *Fortnite* y *Call of Duty*.

En cuanto a las competidoras de *eSports*, destaca la china “VKLiooon” Li Xiaomeng, quien en 2019 se coronó siendo la única mujer en participar en el *Hearthstone GrandMasters 2019 - Global Finals*, un evento mixto que es el más importante para la empresa productora *Blizzard*. Xiaomeng declaró después de coronarse:

“Quiero decirle esto a todas las chicas que sueñan con los *eSports*, con la competición, con la gloria: si quieres hacerlo y crees en ti misma, olvídate del género y lánzate”.<sup>21</sup>

También está el caso de la conocida como “la Reina de las Espadas”, Sasha Hostyn, quien es la primera mujer en ganar un torneo importante del videojuego *Starcraft II*. Además, en 2016 consiguió el título *Guinness* por ser la mujer con mayores ingresos en los videojuegos competitivos, al sumar más de 362 mil dólares en premios.

La belga Eefje “Sjokz”, es un ejemplo que demuestra que la pasión por el *gaming* profesional no está peleado con los estudios universitarios, ya que tiene un máster en historia y periodismo de la Universidad de Ghent, lo que le permitió ser, además jugadora competitiva, una reconocida figura del periodismo de los *eSports*.

En el popular juego *League of Legends* se tuvo a Maria “Remilia” Creveling, quien murió en 2019 a los 24 años de edad, una *streamer* y exjugadora profesional reconocida como la primera mujer, y primer transgénero, en jugar en la máxima competición del videojuego, la *League Championship Series*.

## Streaming

El mundo del *gaming* vivió una revolución cuando en 2011 se lanzó la plataforma de *streaming* Twitch, la cual permite seguir a los jugadores mientras transmiten sus

20 Nivea. (2024, 16 agosto). Mujeres Gamers esports en México. <https://www.nivea.com.mx/consejo/mujeres-gamers-mexico>

21 Cruz, A. (2020, 8 marzo). Las mujeres más destacadas en la historia de los deportes electrónicos. Infobae. <https://www.infobae.com/gaming/2020/03/08/las-mujeres-mas-destacadas-en-la-historia-de-los-deportes-electronicos/>

partidas al mismo tiempo que interactúan a través del chat con sus seguidores. Aunque esta plataforma también es muy utilizada para transmisiones que no son exclusivamente sobre videojuegos, sí se ha posicionado como la favorita para seguir estas transmisiones de videojuegos e *eSports* a nivel mundial, a la vez que ha servido de trampolín para que se popularicen personalidades de esta industria.

De acuerdo con datos de *Statista*, los *streamers* activos en Twitch pasaron de 3 millones en 2018 a 7 millones a mitades del 2023. Hasta 2024 se contabilizaban 2.4 millones de espectadores en promedio en simultáneo en esta plataforma, tenía más de 6.8 millones de *streamers* activos, y el canal más seguido es el de Ninja, un jugador estadounidense superestrella del *streaming* y rostro de *Fortnite* con más de 18 millones de seguidores. Twitch tiene ingresos globales por más de 3 mil millones de dólares y el videojuego más visto en la historia es *League of Legends*<sup>22</sup>.

Estos datos hacen que la plataforma no sea solo una que sirve para realizar y seguir las transmisiones de los videojuegos y *streamers* favoritas, sino también una oportunidad para seguir creciendo la industria, y un punto muy específico al respecto, es la publicidad y las marcas que pueden encontrar en las mujeres *streamers* oportunidades de asociación para acercarse a las audiencias de estos contenidos que continúan en ascenso.

En cuanto a las mujeres que realizan transmisiones en español y que más seguidores tienen en Twitch, destacan un par de mexicanas. En primer lugar del top esta AriGameplays, Abril Abdamari Garza, quien encabeza la lista con 7 millones de seguidores en Twitch, además de tener 11.7 millones en Instagram, 4.4 en YouTube y 25 millones en TikTok. La mexicana saltó desde YouTube a Twitch y realiza transmisiones de videojuegos, principalmente *Minecraft*, *Overwatch* y *Fortnite*, entre otros, también participa en eventos de *gaming* y colabora con otros *streamers*. Además, AriGameplays es la segunda mujer con más seguidores en Twitch a nivel global, solo superada por la marroquí-canadiense Imane Anys, Pokimane, con sus 9.4 millones de seguidores.

El segundo lugar lo ocupa otra mexicana, también de Monterrey, Samantha Treviño Rivera, La Rivers, quien inició en Facebook Gaming, para luego dar el salto a Twitch para realizar *gameplays* inicialmente de *Warzone*. La Rivers tiene una comunidad digital que se compone de 6.6 millones de seguidores en Twitch, 4.4 millones en YouTube, 6.6 millones en Instagram y 8 millones en TikTok.

La española Cristina López, conocida como lamCristinini, ocupa el tercer lugar por transmitir principalmente *gameplays* de *Randal's Monday*, *¡Overcooked!*, *Pokémon* y *VALORANT*. Cuenta con 3.2 millones de seguidores en Twitch, 1.3 millones en YouTube, 1.2 millones en Instagram y 1.3 millones en TikTok.

En cuarta posición con 3.5 millones de seguidores en Twitch, se encuentra la cubana Staryuuki, Elizabeth María Erigolla, quien se popularizó por sus transmisiones

22 Tema: Twitch en el mundo. (2024, 4 marzo). Statista. <https://es.statista.com/temas/10316/twitch-en-el-mundo/#topicOverview>

de los videojuegos *Minecraft* y *Just Dance*, además de sus *cosplays*. La cubana tiene 1.8 millones de seguidores en YouTube, 6.8 millones en Instagram y 12.2 millones en TikTok.

El top 5 de mujeres *streamers* de Twitch en español, es cerrado por la española **Biyin**, Sara Moledo, quien realiza transmisiones de juegos como *Minecraft* y *Among Us*. Biyin tiene 3.1 millones de seguidores en Twitch, 794 mil en YouTube, 2 millones en Instagram y 660 mil en TikTok.

## REFLEXIONES FINALES

A lo largo de la historia de los videojuegos se ha contado con diferentes mujeres que han revolucionado a la industria, las cuales han tenido que ir “contracorriente” debido a la concepción misma que se ha tenido históricamente sobre los videojuegos, a los cuales se concibe como un producto diseñado para hombres. Ante esto, ha habido mujeres poderosas que han diseñado personajes femeninos fuertes, han impulsado nuevas narrativas e incluso han desarrollado tecnología vanguardista para que los videojuegos hoy en día tengan el auge y el posicionamiento que se han ganado.

En 2020 los videojuegos protagonizados por mujeres representaban el 18% del total de estos, teniendo un aumento de 16% a comparación de 2016 donde solo era el 2% del total de títulos; mientras que los videojuegos que permiten elegir el género del protagonista, en 2020 correspondían al 54%. Si bien estos hallazgos pueden significar un avance para la igualdad, aún queda mucho camino por recorrer y muchas áreas de oportunidad dentro de esta industria.

Es un hecho que desde hace décadas se ha incorporado a personajes femeninos dentro de los videojuegos, sin embargo, es hasta épocas recientes en que estos cuentan con narrativas propias más allá de la sexualización; actualmente los personajes femeninos ya protagonizan videojuegos, tienen características y personalidades fuertes, y se pueden encontrar en diferentes géneros y modalidades de juego.

Con el creciente incremento de videojugadoras y videojugadores en México, es indispensable para el Instituto estar a la vanguardia y generar insumos para el análisis y comprensión de estos temas, los cuales cuentan con una transversalidad pues contemplan a los contenidos diseñados en y para un entorno digital, las y los *gamers* que son considerados tanto audiencias como usuarios, y la perspectiva de género, la cual en esta industria en particular, sigue siendo una lucha con mucho camino por recorrer.



En este contexto es oportuno cerrar la reflexión en torno a la presencia de las mujeres en los videojuegos, con el repaso del Capítulo J de la Plataforma de Acción de Beijing, 1995, la cual insta a:

- Tener una imagen equilibrada y no estereotipada de las mujeres en los medios de comunicación.
- Acceso paritario de las mujeres a los medios en la gestión, producción, educación, capacitación e investigación.
- Producciones audiovisuales por y para mujeres.
- Estimular las redes de comunicación de mujeres.
- Programas de educación y capacitación de mujeres.
- Observatorio de medios y contenidos.

Estas recomendaciones no han sido cumplidas en su totalidad de ahí que siguen vigentes, por lo que la producción de este tipo de información contribuye a que los sectores involucrados eviten estancamientos o retrocesos, vinculados al derecho a la información y al derecho a comunicar en los contenidos que transmiten los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.

## GLOSARIO

- **Cosplay:** Es el pasatiempo que consiste en disfrazarse y pretender ser un personaje de una película, programa de televisión, cómic, videojuego, etc.
- **eSports:** En español, deportes electrónicos, se utiliza para nombrar las competencias profesionales de videojuegos.
- **Gamers:** Es un jugador o jugadora de videojuegos, ya sea que lo haga de manera profesional o como pasatiempo.
- **Gaming:** Es la acción de jugar videojuegos, sin importar la plataforma o sistema utilizado.
- **Géneros de videojuegos:** Son las categorías que se utilizan para clasificar y organizar a los videojuegos por elementos clave de su jugabilidad, tales como la forma de juego, los controles y el objetivo. A diferencia de otros medios como la literatura o el cine, los géneros de los videojuegos no toman en cuenta aspectos relacionados al argumento o la temática situacional de las historias presentadas.<sup>23</sup>
- **Hack N Slash:** Se traduce como “cortar y rajar/matar”, y se refiere al género de videojuegos en que los combates cuerpo a cuerpo son la base con las particularidades de que; se utilizan armas cuerpo a cuerpo combinadas con armas a distancia; se centran en el progreso de las habilidades de los personajes como en un juego de rol; y son juegos en tercera persona.

---

<sup>23</sup> Wikijuegos, C. T. (s. f.-a). Géneros de videojuegos. Wikijuegos. [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros\\_de\\_videojuegos](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/G%C3%A9neros_de_videojuegos)

- **Streaming:** En el mundo de los videojuegos, el *streaming* consiste en transmitir la pantalla del videojuego, junto con un video del jugador a una audiencia que sigue la transmisión en vivo, mediante plataformas de *streaming* como *Twitch*, *Facebook Gaming* o *YouTube Gaming*.
- **Survival Horror:** Es un subgénero de los videojuegos de aventuras de acción que se caracteriza por incluir elementos de suspenso y acción en una atmósfera o ambientación de terror psicológico, donde el objetivo principal es la supervivencia.
- **Videojuegos:** Son softwares creados para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que lo ejecuta; este dispositivo puede ser una computadora, un sistema arcade, una videoconsola, un dispositivo portátil o un teléfono móvil, los cuales son conocidos como "plataformas".<sup>24</sup>

## FUENTES

- AlTiempo. (2023, 20 diciembre). Adsmovil: El Mobile Gaming y los millennials lideran el consumo en México y Latinoamérica - AlTiempo. AlTiempo. <https://al tiempo.mx/adsmovil-el-mobile-gaming-y-los-millennials-lideran-el-consumo-en-mexico-y-latinoamerica/> Consultado el 23 de enero de 2025.
- Redacción. (2023, 28 julio). La evolución de los videojuegos y su impacto en la sociedad. El Digital Media. <https://www.eldigital.media/texto-diario/mostrar/4385682/evolucion-videojuegos-impacto-sociedad> Consultado el 31 de enero de 2025
- GM, A. (2024, 10 enero). ¿Cuál fue el primer videojuego? Esta es la historia de un pasatiempo universal. Historia National Geographic. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cual-fue-primer-videojuego-esta-es-historia-pasatiempo-universal\\_20123](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/cual-fue-primer-videojuego-esta-es-historia-pasatiempo-universal_20123) Consultado el 31 de enero de 2025
- Pepinosa, J. (2024, 2 mayo). Atari:Cuál es la historia detrás de la compañía que sentó las bases de la industria de los videojuegos. Infobae. <https://www.infobae.com/tecno/2024/05/02/atari-cual-es-la-historia-detras-de-la-compania-que-sento-las-bases-de-la-industria-de-los-videojuegos/> Consultado el 31 de enero de 2025
- Robledo, L. (2024, 2 julio). La primera generación de consolas y el complicado acceso a las mismas desde nuestra región. Infobae. <https://www.infobae.com/malditos-nerds/2024/07/02/la-primer-a-generacion-de-consolas-y-el-complicado-acceso-a-las-mismas-desde-nuestra-region/> Consultado el 31 de enero de 2025

<sup>24</sup> Wikijuegos, C. T. (s. f.-b). Videojuego. Wikijuegos. <https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Videojuego>

- Mixup. (s. f.). Blog: Evolución de las consolas a través de los tiempos. Mixup. <https://www.mixup.com/blog-evolucion-de-las-consolas-a-traves-de-los-tiempos> Consultado el 31 de enero de 2025
- Facultat d'Informàtica de Barcelona. (s. f.). <https://www.fib.upc.edu/> Consultado el 31 de enero de 2025
- Hervás, H. (2024, 29 marzo). Así ha sido la evolución de los juegos móviles: todo comenzó en los años 60. AVPasión. <https://www.avpasion.com/evolucion-juegos-moviles-comenzo-anos-60/> Consultado el 6 de febrero de 2025
- Conde, N. G. | M. (2023, 10 agosto). Las mujeres más importantes de la historia del gaming. ClaroSports. <https://www.clarosports.com/esports/las-mujeres-mas-importantes-de-la-historia-del-gaming/> Consultado el 6 de febrero de 2025
- Mb, F. (2019, 9 marzo). 13 mujeres que han marcado la diferencia en los videojuegos. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/listas/13-mujeres-que-han-marcado-diferencia-videojuegos> Consultado el 6 de febrero de 2025
- Sociales, R. (2023, 29 junio). Mujeres pioneras de los Videojuegos. Universidad UNIAT. <https://uniat.edu.mx/mujeres-pioneras-de-los-videojuegos/> Consultado el 6 de febrero de 2025
- Gutiérrez, E. (2022, 8 marzo). 9 mujeres desarrolladoras de videojuegos que deberías conocer | TierraGamer: noticias y entretenimiento de. TierraGamer. <https://tierragamer.com/noticias/videojuegos/mujeres-videojuegos-industria/> Consultado el 6 de febrero de 2025
- Desconocido, A. (2023, 29 agosto). Hay mujeres en la industria de los videojuegos y tenemos que reconocerlas: Women in Gamex. El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/hay-mujeres-en-la-industria-de-los-videojuegos-y-tenemos-que-reconocerlas-women-in-gamex/> Consultado el 10 de febrero de 2025
- Bashir, D. (2022, 18 mayo). World's First Female Video Game Protagonist Was Created by a Vietnamese Programmer. IGN Southeast Asia. <https://sea.ign.com/wabbit/185503/news/worlds-first-female-video-game-protagonist-was-created-by-a-vietnamese-programmer> Consultado el 10 de febrero de 2025
- McDonald, M. (2024, 26 agosto). The Evolution of Princess Peach | Medium. Medium. <https://medium.com/@mjnickd/the-evolution-of-princess-peach-6ba1e5fc94c4> Consultado el 10 de febrero de 2025
- Vandal. (2024, 8 marzo). La mujer en el sector de los videojuegos: más mujeres protagonistas, pero pocas desarrolladoras. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-mujer-en-el-sector-de-los-videojuegos-mas-mujeres-protagonistas-pero-pocas-desarrolladoras-> Consultado el 10 de febrero de 2025
- Romero, E. (2023, 7 marzo). Top: Las 15 mujeres más destacadas de los videojuegos. IGN Latinoamérica | Noticias de Videojuegos, Reseñas, Previews, Videos y Trailers de Cine, Televisión, Comics y Todo Lo Que Amas.

- <https://latam.ign.com/videojuegos/92492/feature/top-las-15-mujeres-mas-destacadas-de-los-videojuegos> Consultado el 11 de febrero de 2025
- Vandal. (2024b, marzo 8). La mujer en el sector de los videojuegos: más mujeres protagonistas, pero pocas desarrolladoras. <https://vandal.elespanol.com/reportaje/la-mujer-en-el-sector-de-los-videojuegos-mas-mujeres-protagonistas-pero-pocas-desarrolladoras-> Consultado el 11 de febrero de 2025
  - Mb, F. (2018, 21 marzo). 13 personajes femeninos que cambiaron la industria de los videojuegos. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/listas/7-personajes-femeninos-que-cambiaron-la-industria-de-los-videojuegos> Consultado el 11 de febrero de 2025
  - Díaz, S. (2024, 11 marzo). 50 personajes femeninos – Mujeres en Videojuegos: Especial Día de la Mujer. Videojuerguistas. <https://videojuerguistas.net/50-personajes-femeninos-mujeres-en-videojuegos-especial-dia-de-la-mujer/> Consultado el 11 de febrero de 2025
  - Editorial. (2024, 28 noviembre). Top 15 personajes femeninos de videojuegos - Plarium. Plarium. <https://plarium.com/es/blog/female-video-game-characters/> Consultado el 11 de febrero de 2025
  - GmbH, M. (s. f.). Nitrado GameServer. Nitrado Gameserver. <https://server.nitrado.net/es-ES/news/personajes-femeninos-en-los-videojuegos-historia> Consultado el 11 de febrero de 2025
  - Msmk. (2024, 13 septiembre). La presencia de la mujer en los ESports. MSMK. <https://msmk.university/la-presencia-de-la-mujer-en-los-esports/> Consultado el 13 de febrero de 2025
  - Forbes, I. (2023, 8 diciembre). Las mujeres en los esports: éxitos de presente y retos de futuro. Forbes México. <https://forbes.com.mx/las-mujeres-en-los-esports-exitos-de-presente-y-retos-de-futuro/> Consultado el 14 de febrero de 2025
  - Nivea. (2024, 16 agosto). Mujeres Gamers esports en México. <https://www.nivea.com.mx/consejo/mujeres-gamers-mexico> Consultado el 14 de febrero de 2025
  - Cruz, A. (2020, 8 marzo). Las mujeres más destacadas en la historia de los deportes electrónicos. Infobae. <https://www.infobae.com/gaming/2020/03/08/las-mujeres-mas-destacadas-en-la-historia-de-los-deportes-electronicos/> Consultado el 14 de febrero de 2025
  - Esports, O. (2024, 5 marzo). 5 women who are making esports history. ONE Esports. <https://www.oneesports.gg/gaming/women-in-esports-history/> Consultado el 14 de febrero de 2025
  - Tema: *Twitch* en el mundo. (2024, 4 marzo). Statista. <https://es.statista.com/temas/10316/Twitch-en-el-mundo/#topicOverview> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - Staff, S. (2024, 23 agosto). 7 streamers latinas más famosas de México: ¡Conoce a las reinas del streaming! - Stillnet. Stillnet. <https://stillr.net/blog/7->

- [streamers-latinas-mas-famosas-de-mexico/](#) Consultado el 17 de febrero de 2025
- M4all, E. (2024, 27 mayo). Streamers mujeres famosas. ¿Quién es la reina de los streams en español? - Marketing4all. Marketing4all. <https://marketing4all.es/listas/streamers-mujeres-famosas-quien-es-la-reina-de-los-streams-en-espanol/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - Rodríguez, J. (2024, 13 agosto). Top 10: las influencers gamers mexicanas con más seguidores (2024). Marketing4eCommerce México. <https://marketing4ecommerce.mx/top-las-influencers-gamers-mexicanas/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - <https://www.twitch.tv/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - <https://www.youtube.com/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - <https://www.instagram.com/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - <https://www.tiktok.com/> Consultado el 17 de febrero de 2025
  - Ver todas las entradas de @SoloSoyUnGamer & @SoloSoyUnGamer. (2023, 6 octubre). Diccionario Gamer: ¿Qué es Hack and slash? La Vida Es un Videojuego. <https://lavidaesunvideojuego.com/> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - Wikijuegos, C. T. (s. f.). Survival horror. Wikijuegos. <https://videojuegos.fandom.com/> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - Galiana, P. (2023, 29 agosto). ¿Qué son los eSports? La actualidad de este deporte electrónico. Thinking for Innovation. <https://www.iebschool.com/blog/que-es-esports-marketing-digital/> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - Gaming | Definición | Diccionario de Marketing Digital. (2025, 4 enero). Diccionario de Marketing Digital. <https://godesco.com/diccionario/gaming/> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - PCMag. (s. f.). Definition of streaming video games. PCMAG. <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/streaming-video-games> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - cosplay. (2025). <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/cosplay> Consultado el 18 de febrero de 2025
  - Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2024). Reporte especial: Estado del gaming en México. Primer semestre (ola) 2024. [https://somasaudiencias.ift.org.mx/archivos/3\\_Videojuegos1S2024.pdf](https://somasaudiencias.ift.org.mx/archivos/3_Videojuegos1S2024.pdf) Consultado el 11 de febrero de 2025
  - Instituto Federal de Telecomunicaciones. (2023). Reporte Especial Audiencias y Contenidos Audiovisuales Niñas, Adolescentes y Mujeres. [https://www.ift.org.mx/sites/all/themes/bootstrap/templates/ift-umca/files/pdfs/eramca/Reporte\\_especial\\_dia\\_de\\_la\\_mujerIFTVF090323.pdf](https://www.ift.org.mx/sites/all/themes/bootstrap/templates/ift-umca/files/pdfs/eramca/Reporte_especial_dia_de_la_mujerIFTVF090323.pdf) Consultado el 11 de febrero de 2025.
  - Arteaga, A. (2021, 22 marzo). Industria de Videojuegos en México en 2020 — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones->

[2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020?rq=gaming](https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/3/22/industria-de-videojuegos-en-mxico-en-2020?rq=gaming)

Consultado el 10 de febrero de 2025.

- Arteaga, A. (2021b, agosto 30). #DíaDelGamer2021: Industria de Videojuegos en México — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2021/8/30/dadelgamer2021-industria-de-videojuegos-en-mxico?rq=gaming>. Consultado el 10 de febrero de 2025.
- Piedras, A. (2024b, septiembre 2). #DíadelGamer 2024: Evolución del gaming móvil — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2024/9/2/dadelgamer-2024-evolucion-del-gaming-mvil?rq=gaming> consultado el 10 de febrero de 2025.
- Servín, A., & Ortega, P. (2024, 29 agosto). Día del Gamer: México se consolida como un mercado potencial para la industria del videojuego. El Economista. <https://www.economista.com.mx/los-especiales/Dia-del-Gamer-Mexico-se-consolida-como-un-mercado-potencial-para-la-industria-del-videojuego-20240828-0152.html> consultado el 10 de febrero de 2025.
- The Ciu. (2020, 28 agosto). #DíaDelGamer2020: Industria de Videojuegos en México — The CIU. The CIU. <https://www.theciu.com/publicaciones-2/2020/8/28/dadelgamer2020-industria-de-videojuegos-en-mxico?rq=gaming> Consultado el 10 de febrero de 2025.
- Share of video gamers worldwide as of June 2023, by gender | Statista. (2023, 21 agosto). Statista. <https://www.statista.com/forecasts/1406337/video-gamers-worldwide-by-gender> Consultado el 10 de febrero de 2025.
- Botech News. (s.f). México tiene 55.8 millones de gamers: El 41% son mujeres y juegan en Pc. México tiene 55.8 millones de gamers, el 41% son mujeres y juegan en PC. Consultado el 22 de enero de 2025.
- López, P. (2021b, abril 17). Olvida los estereotipos, el 41% de gamers en México son mujeres. Sdpnoticias. <https://www.sdpnoticias.com/geek/estereotipos-mexico-gamers-olvida-41.html> consultado el 22 de enero de 2025.
- Ortega, K. (2021b, noviembre 23). Mujeres impulsan el gaming en México. Esports México. <https://theesports.mx/2021/11/23/lifestyle/mujeres-impulsan-el-gaming-en-mexico> Consultado el 22 de enero de 2025.