

Montevideo, 19 de mayo de 2023

Trabajo Final de Grado
Informe de Tutoría

Estudiante: Martina Vega

Título: *Barreras de género en el desarrollo de videojuegos en Uruguay*

Modalidad: Proyecto de Investigación

Docente tutora: Prof. Adj. Mag. Rossana Blanco Falero

Docente revisora: Asist. Doc. Mag. Alejandra Akar Moreno

Periodo de defensa: Junio 2023

Aspectos formales

El trabajo tiene una redacción clara y cuidada por lo cual resulta altamente legible. Las citas y referencias se corresponden con el formato APA 7ma edición.

Articulación teórica-metodológica

El proyecto aborda las barreras de género en el desarrollo de videojuegos en Uruguay. A fin de justificar y fundamentar el estudio la estudiante ubica este tema específico dentro del ámbito más amplio del desarrollo tecnológico y señala la importancia de ciencia y tecnología en el mundo laboral actual y a mediano plazo. De esta fundamentación se desprende que ciencia y tecnología ocupan y ocuparán un lugar cada vez más relevante en las oportunidades laborales de todas las personas. Del mismo modo en base a una rigurosa búsqueda de antecedentes, la estudiante da cuenta del valor económico proveniente de estas industrias así como de su persistente masculinización. En este sentido, el trabajo sostiene de modo consistente que el área de la ciencia y la tecnología es vital para el mundo del trabajo en el presente y esto se acentuará en el futuro, dada la masculinización de los puestos de trabajo, es posible aventurar que de seguir esta tendencia serán los varones quienes obtengan los mayores beneficios económicos de un área de fuerte expansión.

La estudiante indica que esta generización de ciencia y tecnología no comienza en el mundo laboral sino que tiene su punto de origen en el ámbito educativo: las atribuciones de racionalidad, de pensamiento abstracto, operan en la mirada que se construye sobre niños y niñas dando por

resultado que los primeros resultan entendidos como naturalmente capaces de tales operaciones mientras que las niñas son comprendidas como empáticas y emotivas. De este modo, en base a un currículo oculto pero eficiente, en las mujeres priman opciones por carreras vinculadas al cuidado de los otros mientras que los varones optarían por carreras vinculadas a ciencia y tecnología. Es interesante apuntar la desigualdad en la distribución que se entrama en estas opciones de formación. No obstante, la estudiante señala y fundamenta los rasgos específicos de la tarea de desarrollo de videojuegos. Señala que la masculinización de esta área no solo tiene que ver con la cantidad de varones que trabajan en el desarrollo de videojuegos sino con los contenidos de los argumentos (varón héroe, mujer dependiente ya sea en versión hipersexualizada o romantizada). Por otra parte, los videojuegos llevan implícita una socialización, grupos virtuales donde primarían varones y lógicas de grupalidad que excluyen a las mujeres o las devalúan. Es muy interesante la articulación que la estudiante realiza entre antecedentes específicos de investigación sobre ciencia y tecnología y desarrollo de videojuegos con producciones fundamentales del feminismo y los estudios de género. El proyecto se propone explorar las barreras de género en el área de los videojuegos en Uruguay y para ello va en busca de la voz de las protagonistas. En este sentido el trabajo abreva en la noción de experiencia, sustantiva en la producción feminista para producir visibilidad y conocimiento sobre las desigualdades y subordinaciones entre varones y mujeres en Occidente. De este modo, el proyecto se plantea como exploratorio y descriptivo, lo que resulta adecuado dada la escasez de estudios en nuestro medio.

En suma: Se trata de un trabajo excelente que debiera efectivizarse en posteriores estudios de posgrado o proyectos de investigación. Se lo considera apto para su defensa oral y pública.

Prof. Adj. Rossana Blanco Falero