

GDC

March 21-25, 2022
San Francisco, CA

Women in Games in LATAM: Where are we standing?

#GDC22



Agenda

- Challenges and opportunities
- Professional stage
- Women Game Jam
- Communities
- Children in games
- Women in Games LATAM Federation
- Q&A





**Margarita
Pino**



**Jazmin
Giolito**



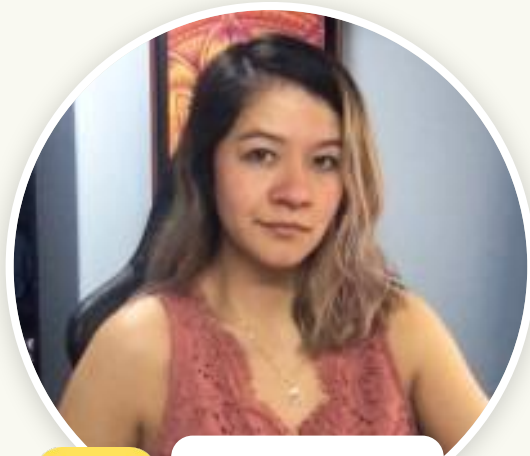
**Diana
Rodríguez**



**Sol
Sánchez**



**Renata
Rapyo**



**Sandra
Castro**



**Shirley
McPhaul**



**Vania
Catorceno**



**Micaela
Mantegna**

**How many of you work
with women?**

**How many of you work with
women from Latin America?**

**How many of you identify
as women?**

**How many of you are from
Latin America?**

What is it like to make games in Latin America?

What is it like to make games in Latin America?

There are a bazillion challenges...

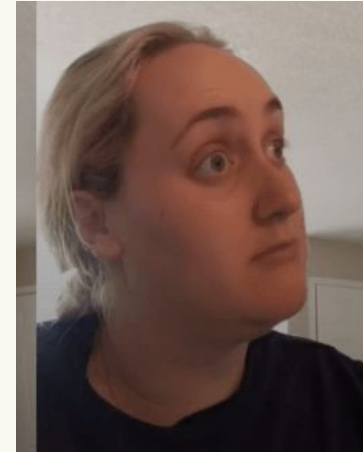
... but some good opportunities too!

Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

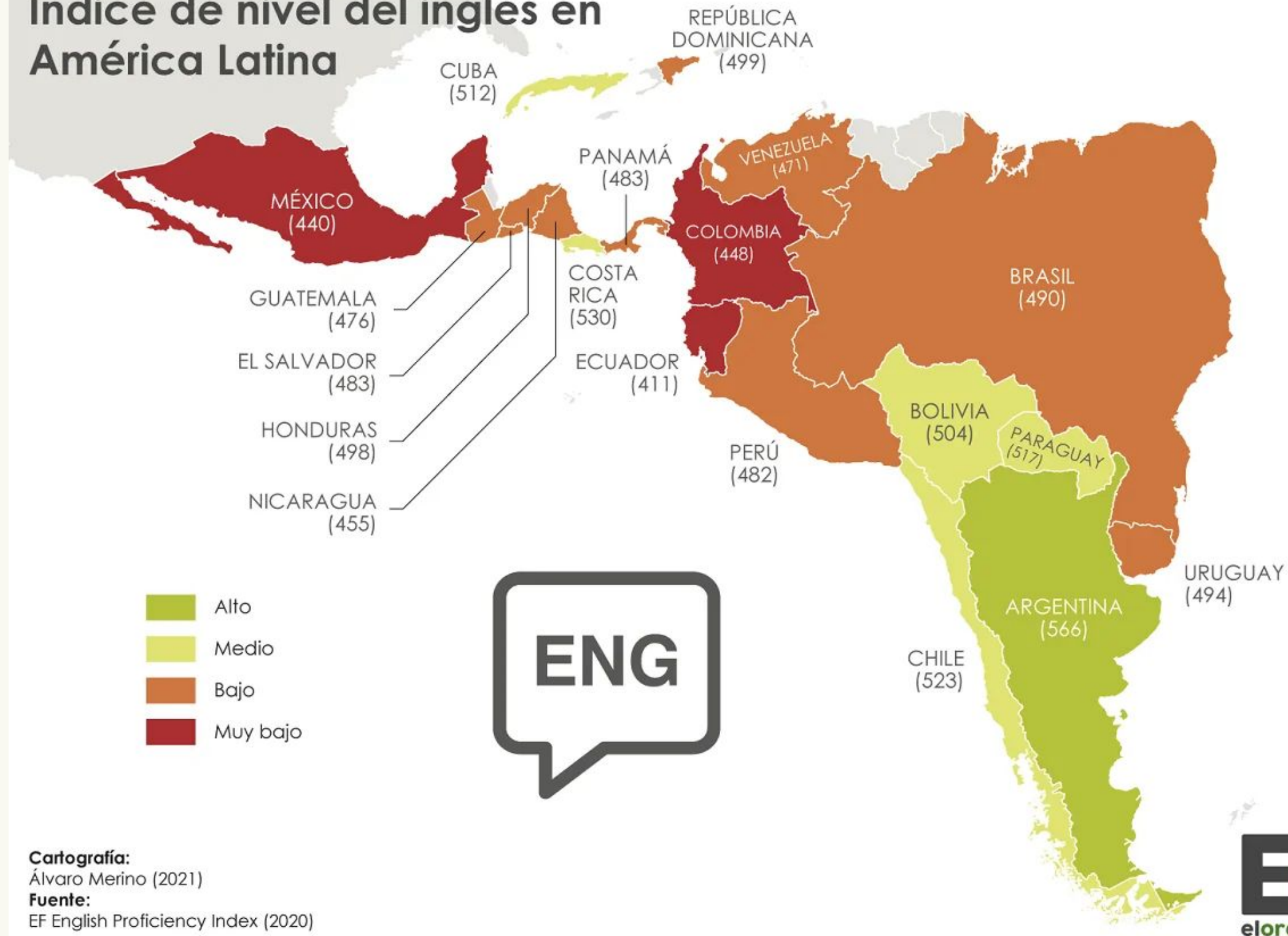
- The language barrier limits the access to knowledge

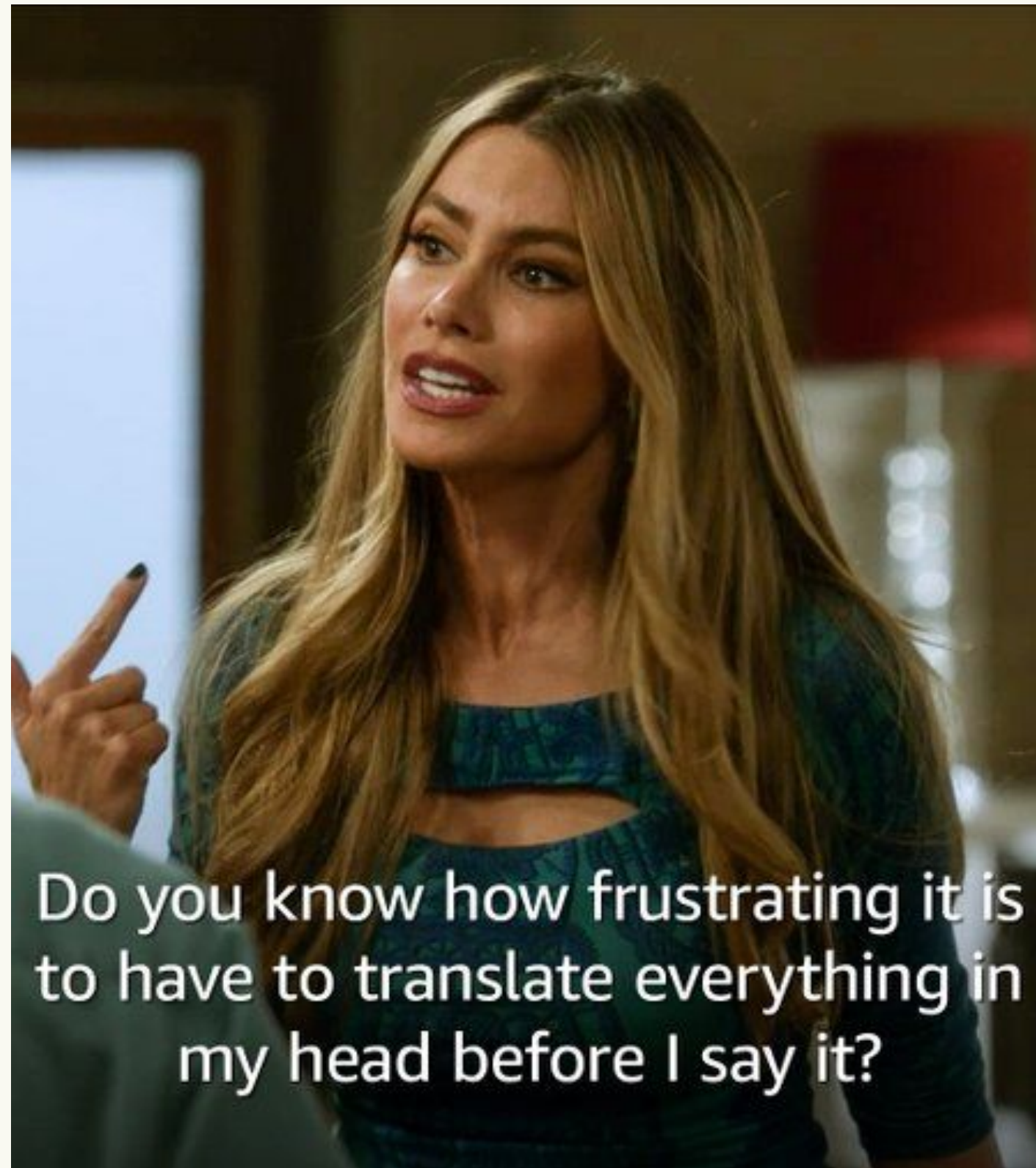


Good aspects of our industry

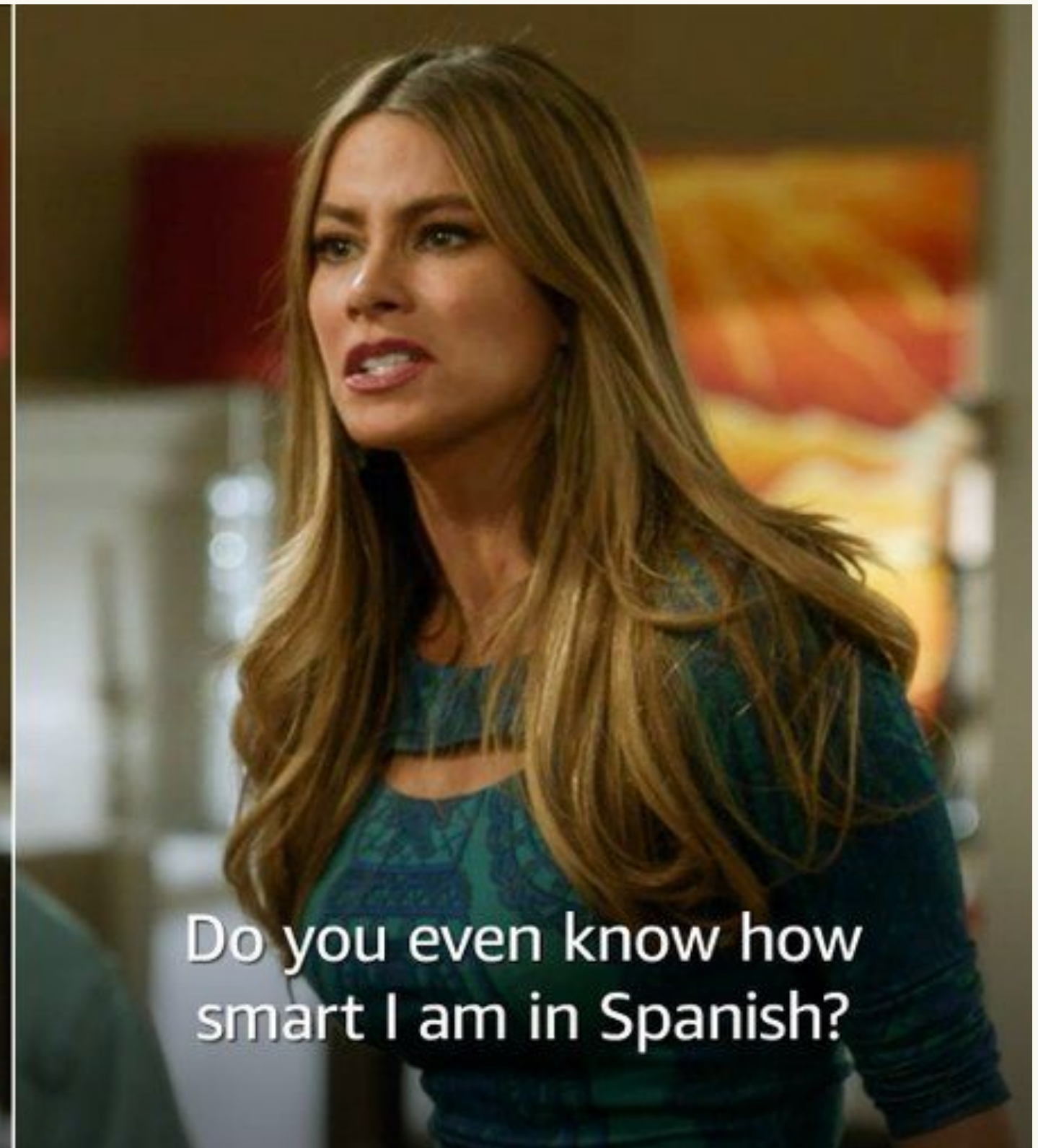
Do you speak English?

Índice de nivel del inglés en América Latina





Do you know how frustrating it is
to have to translate everything in
my head before I say it?



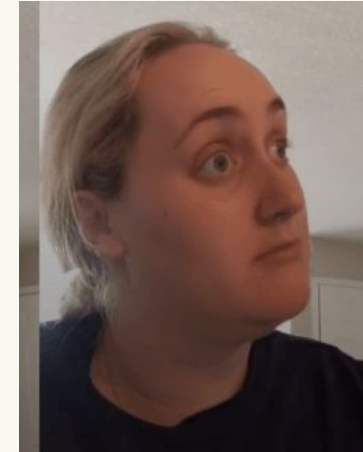
Do you even know how
smart I am in Spanish?

Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path
- Small amount of female role models



Good aspects of our industry

- Lots of resources created by communities

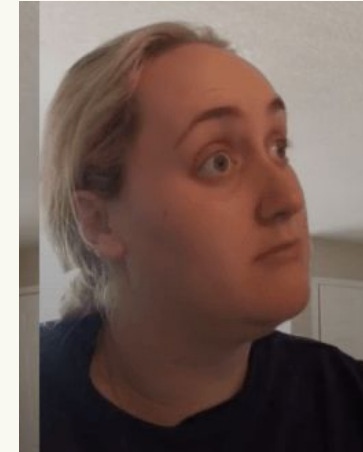


Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path
- Small amount of female role models
- Weak and unstable economies



Good aspects of our industry

- Lots of resources created by communities
- Governmental funding programs

Networking in the region and overseas

- Better Access to International Industry events.
- Small amount of friendly or secure events.
 - Sense of not belonging in the industry

Networking in the region and overseas

Response to necessities:

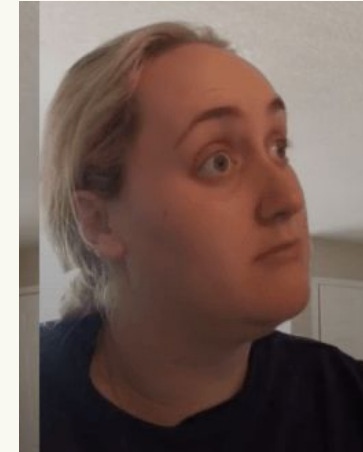


Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path
- Small amount of female role models
- Weak and unstable economies
- Few networking opportunities



Good aspects of our industry

- Lots of resources created by communities
- Governmental funding programs
- Up-and-coming inclusive events

Opportunities

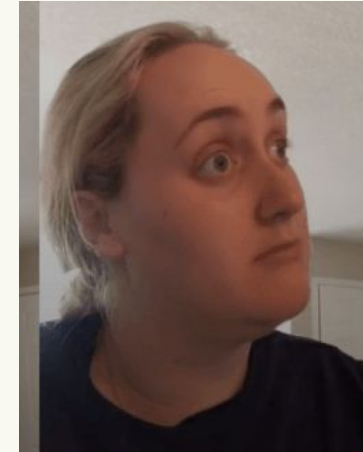
- Resilience
- Stories, voices and non yet published content that relates with Latin American culture.

Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path
- Small amount of female role models
- Weak and unstable economies
- Few networking opportunities



Good aspects of our industry

- Lots of resources created by communities
- Governmental funding programs
- Up-and-coming inclusive events
- Creativity and resilience
- Abundance of stories and perspectives to share with the world

LATAM game industry for women

The professional video game industry for women in Latam
but first...

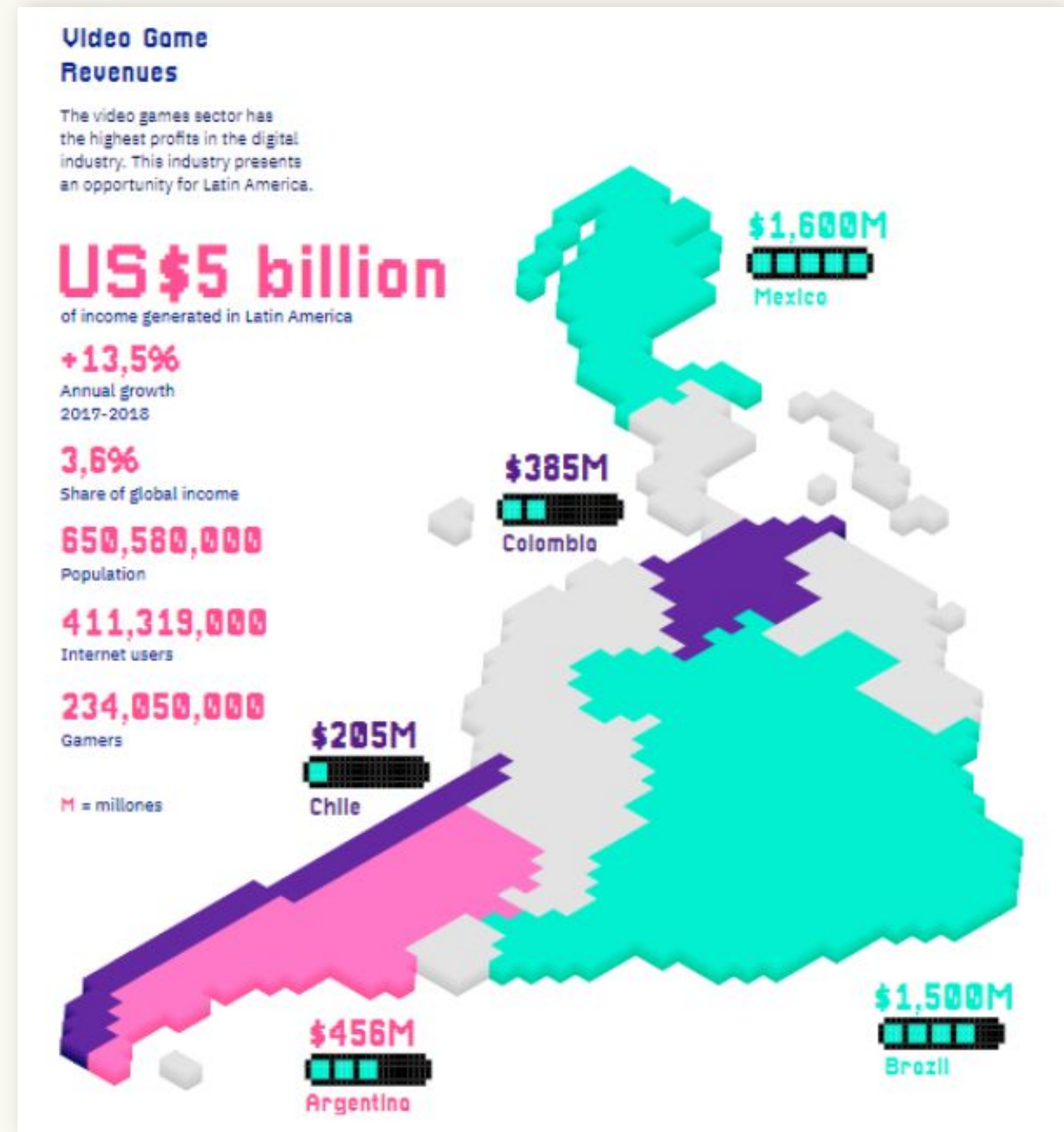


LATAM game industry

The industry represent an opportunity for Latam



dx.doi.org/10.18235/0001869

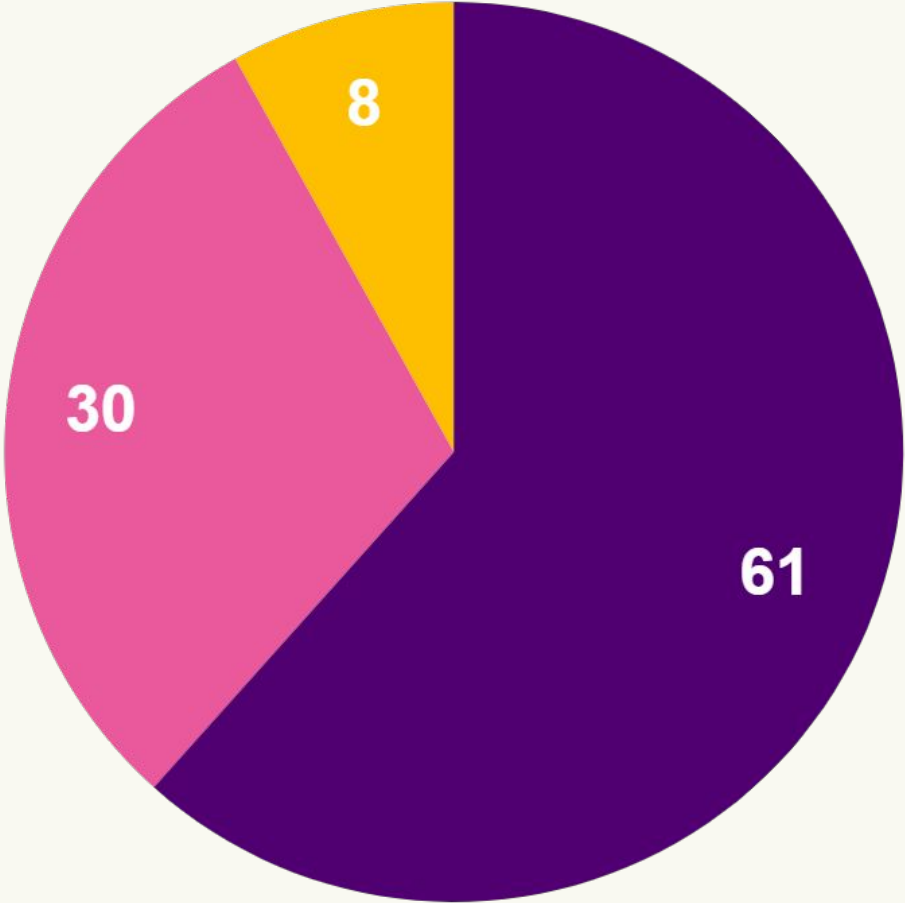


**How many people are working
in video games?**

Developer Satisfaction Survey 2021

Summary Report

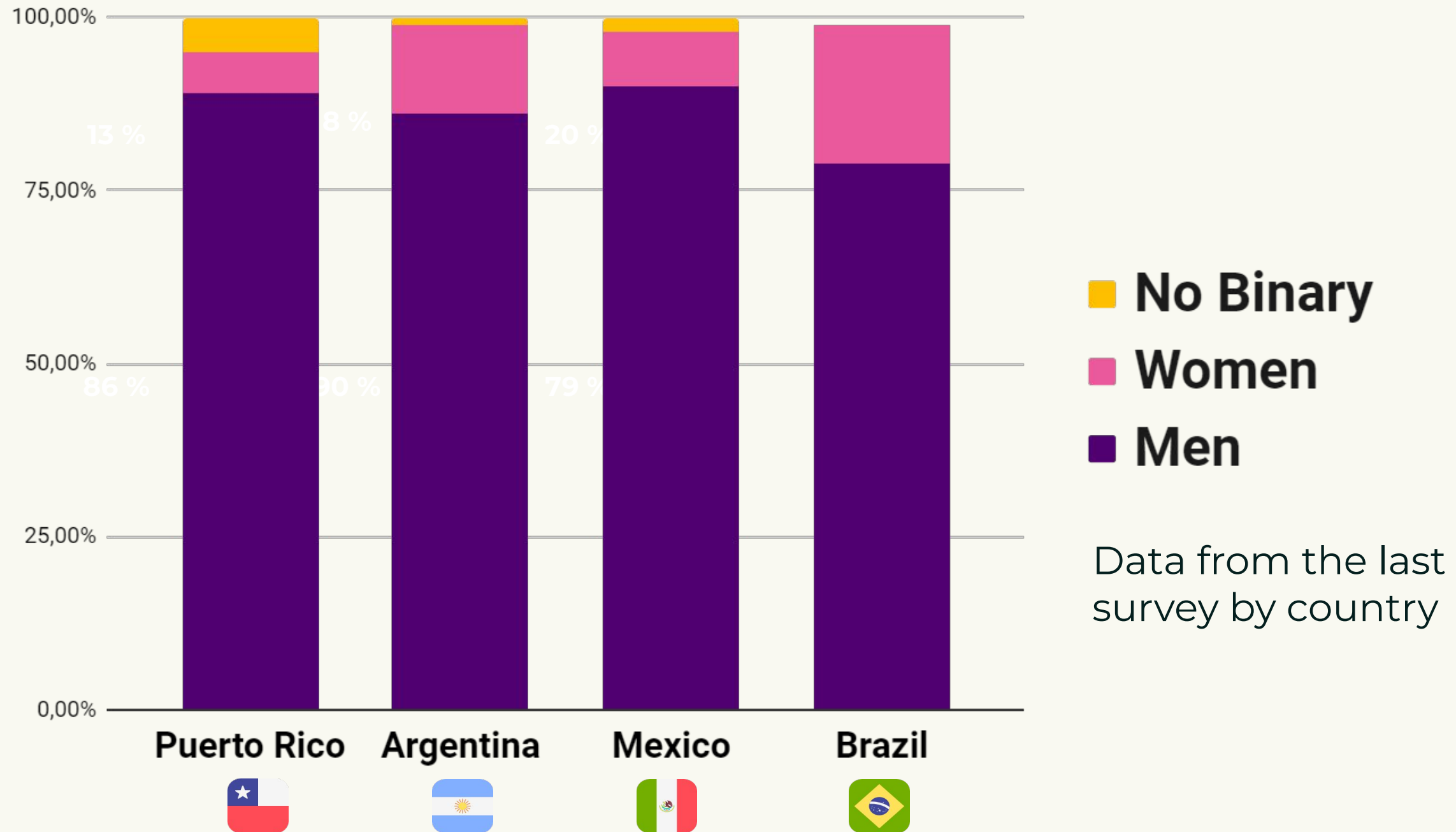
- Men
- Women
- Non-binary, gender fluid, genderqueer or two-spirited



In a separate question,
7% identified as **transgender**

**so... where are we really
standing?**

Data from Latam



**we invite organizations or companies
to generate this kind of data**

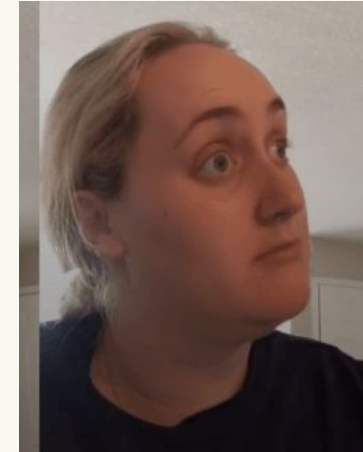
**especially about women leaders in
video games, since it is one of the
ways to inspire more women.**

Latam Industry Overview



Struggles we face in our industry

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path
- Small amount of female role models
- Weak and unstable economies
- Few networking opportunities



Good aspects of our industry

- Lots of resources created by communities
- Governmental funding programs
- Up-and-coming inclusive events
- Creativity and resilience
- Abundance of stories and perspectives to share with the world

Latam Industry Overview

Overcome the gender stereotypes of our own countries

- The language barrier limits the access to knowledge
- Video games are seen as an immature interest and an unrealistic professional path

Feeling alone in an industry largely dominated by men

Fight the fear of “not being good enough”, being judged or get hurt just because of our gender

- **Small amount of female role models**

- Weak and unstable economies
- Few networking opportunities

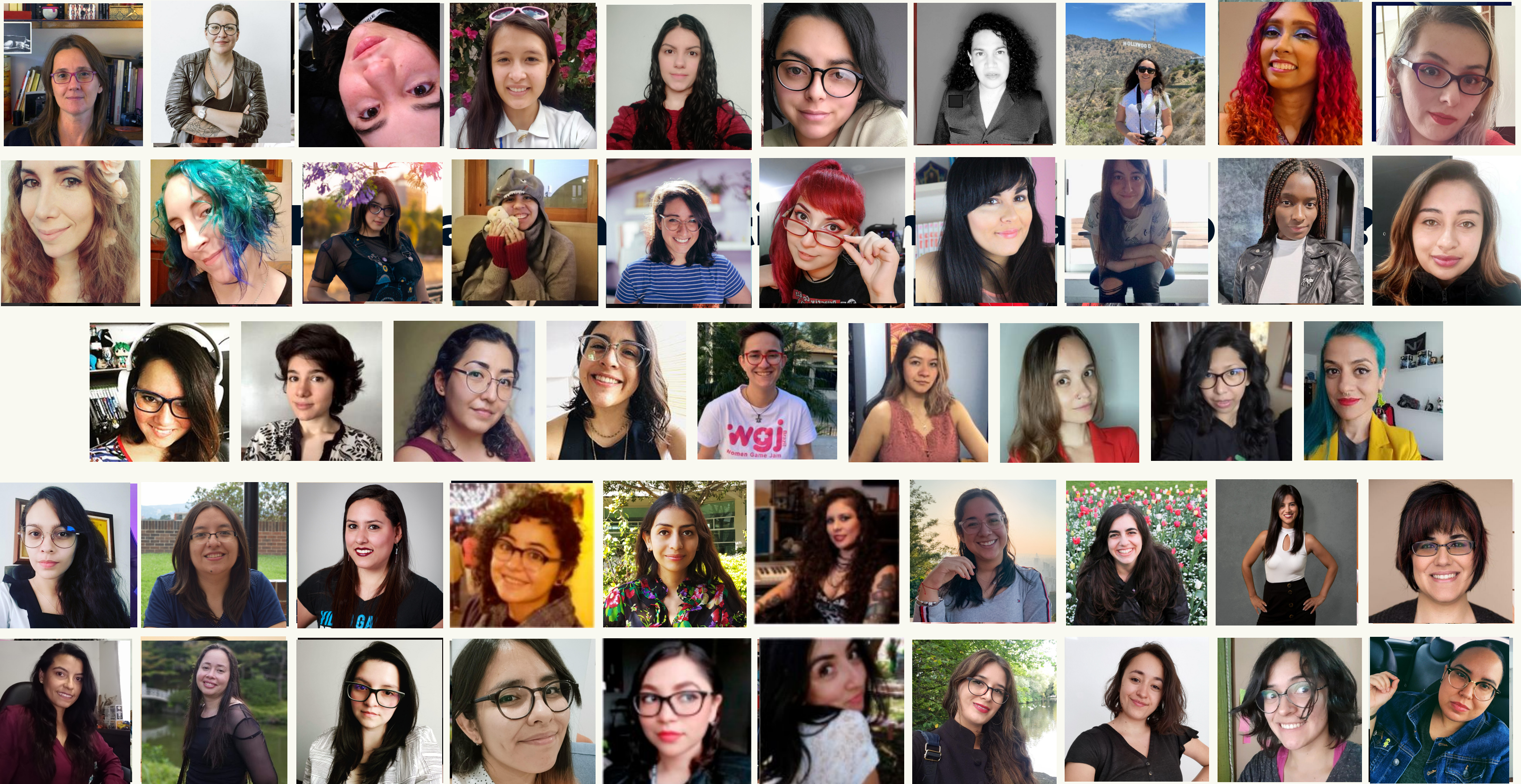
Find safe spaces where we feel welcome and don't need to prove ourselves just because of our gender

**So... this all sounds a bit discouraging,
isn't it?**



We need to change this







This is how our communities where born

“Spaces where women could share experiences, collaborate with each other and become friends”





We need to do more



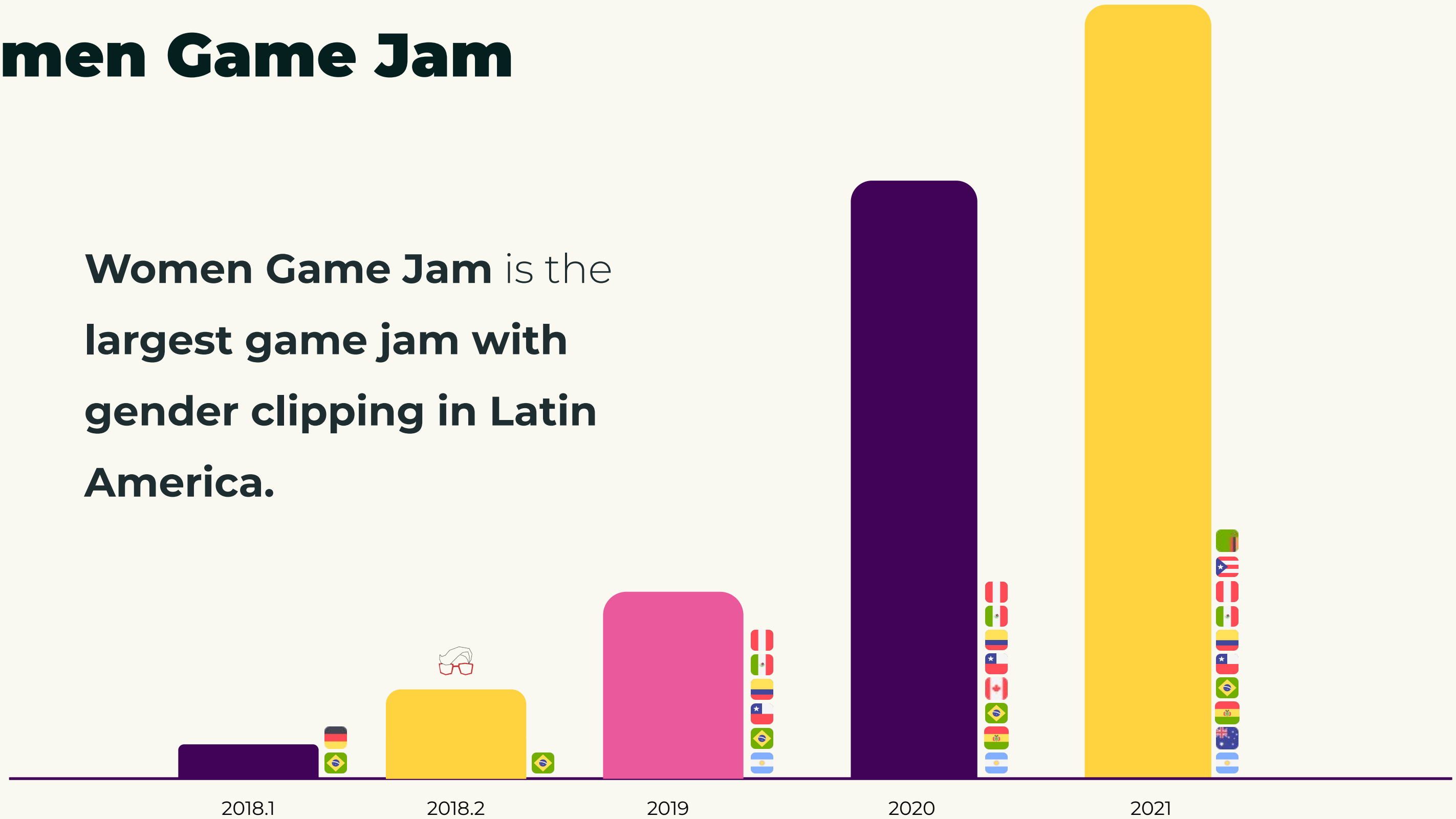
How?

How can we do this?

And how can we call more people to join the movement?

Women Game Jam

Women Game Jam is the largest game jam with gender clipping in Latin America.



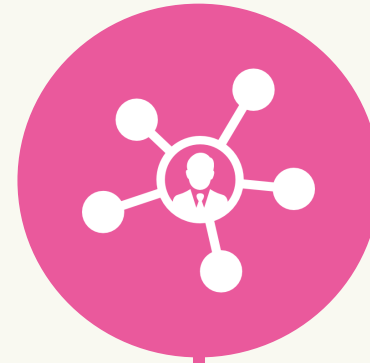
Goals



Teach and **desmistify** what it means to work with games.



Stimulate the **sense of belonging** to the game development community.



Create a space to **share experiences** so people may **connect** and grow together



Help **create a portfolio** and **show** their work to the market

Organizing Countries



Attending Countries



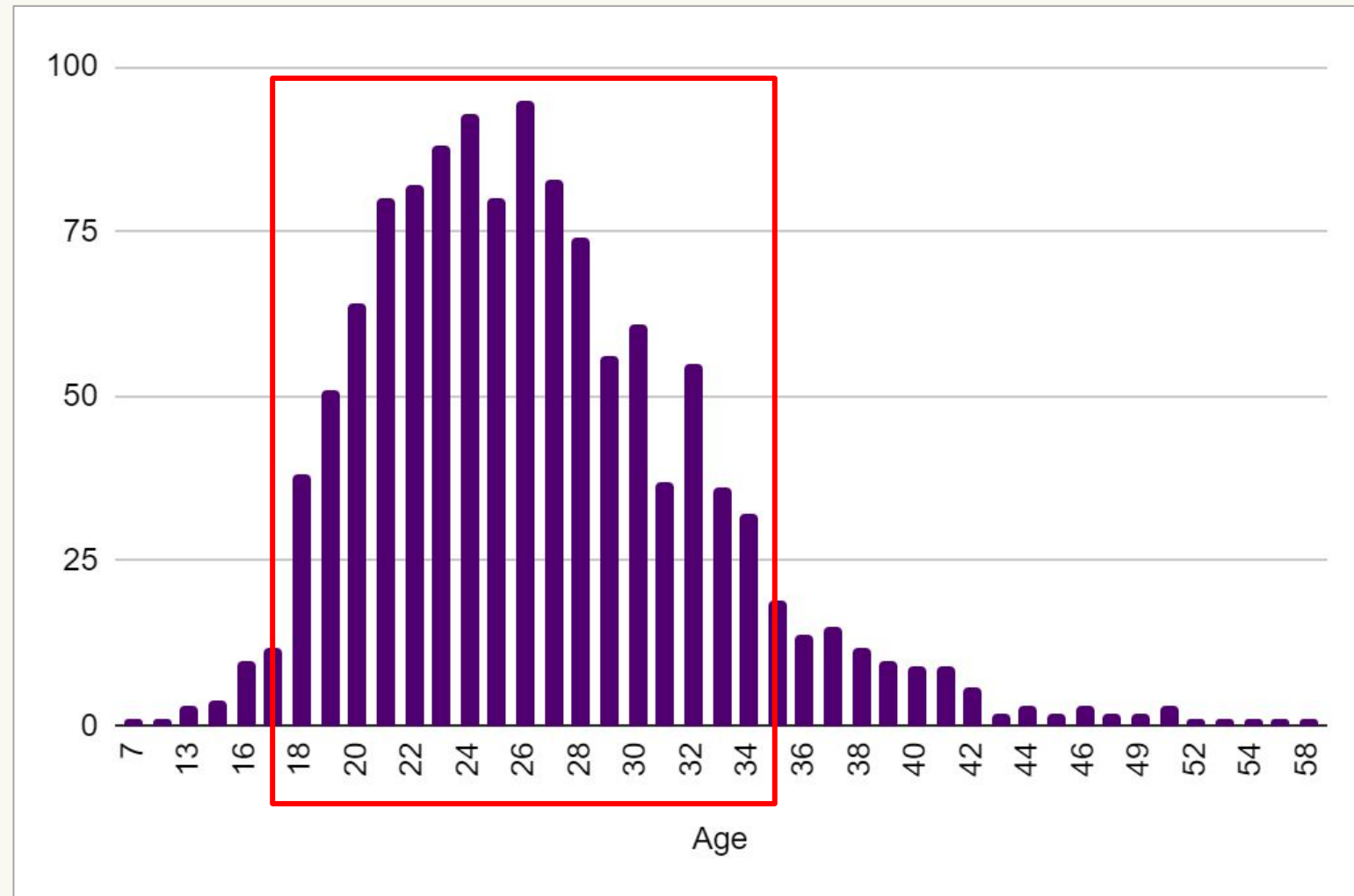
Attending Countries

Argentina	15,97%
Australia	3,35%
Belgium	0,16%
Bolivia	3,43%
Brazil	32,91%
Canada	0,40%
Chile	4,95%
China	0,16%
Colombia	6,79%
Costa Rica	0,16%
Ecuador	0,48%
England	0,08%
France	0,08%
Germany	0,08%
Honduras	0,08%

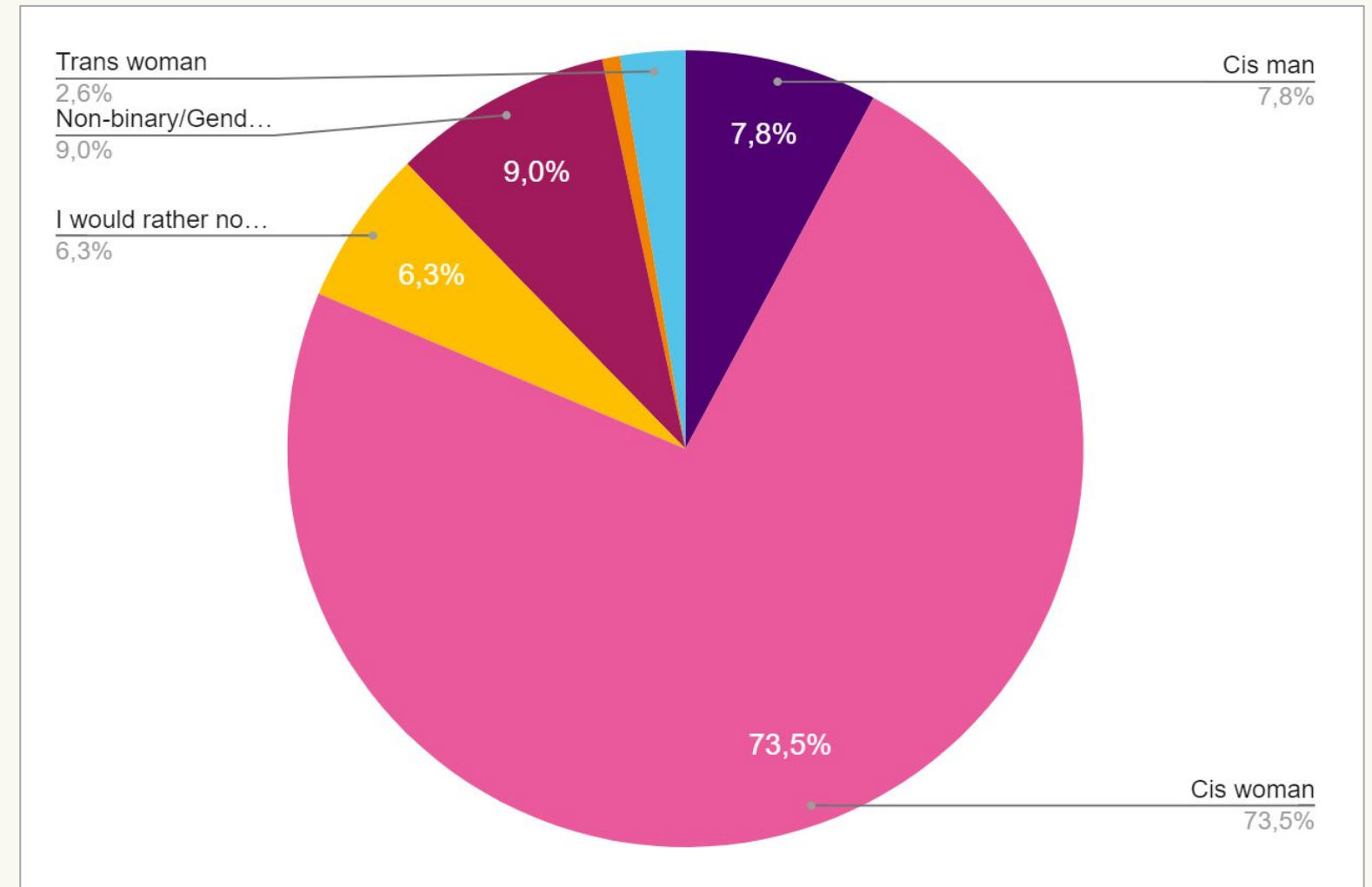
India	0,24%
Iran	0,08%
Ireland	0,08%
Italia	0,16%
Japan	0,16%
Malaysia	0,08%
Mexico	18,69%
Netherlands	0,08%
New Zealand	0,08%
Nigeria	0,08%
Norway	0,08%
Pakistan	0,08%
Panama	0,08%
Paraguay	0,08%
Peru	5,67%

Portugal	0,32%
Puerto Rico	0,48%
Romania	0,08%
Russia	0,08%
Spain	0,48%
Sweden	0,32%
United Kingdom	0,40%
United States of North America	2,48%
Uruguay	0,08%
Venezuela	0,40%
Wales	0,08%
Zambia	0.32%

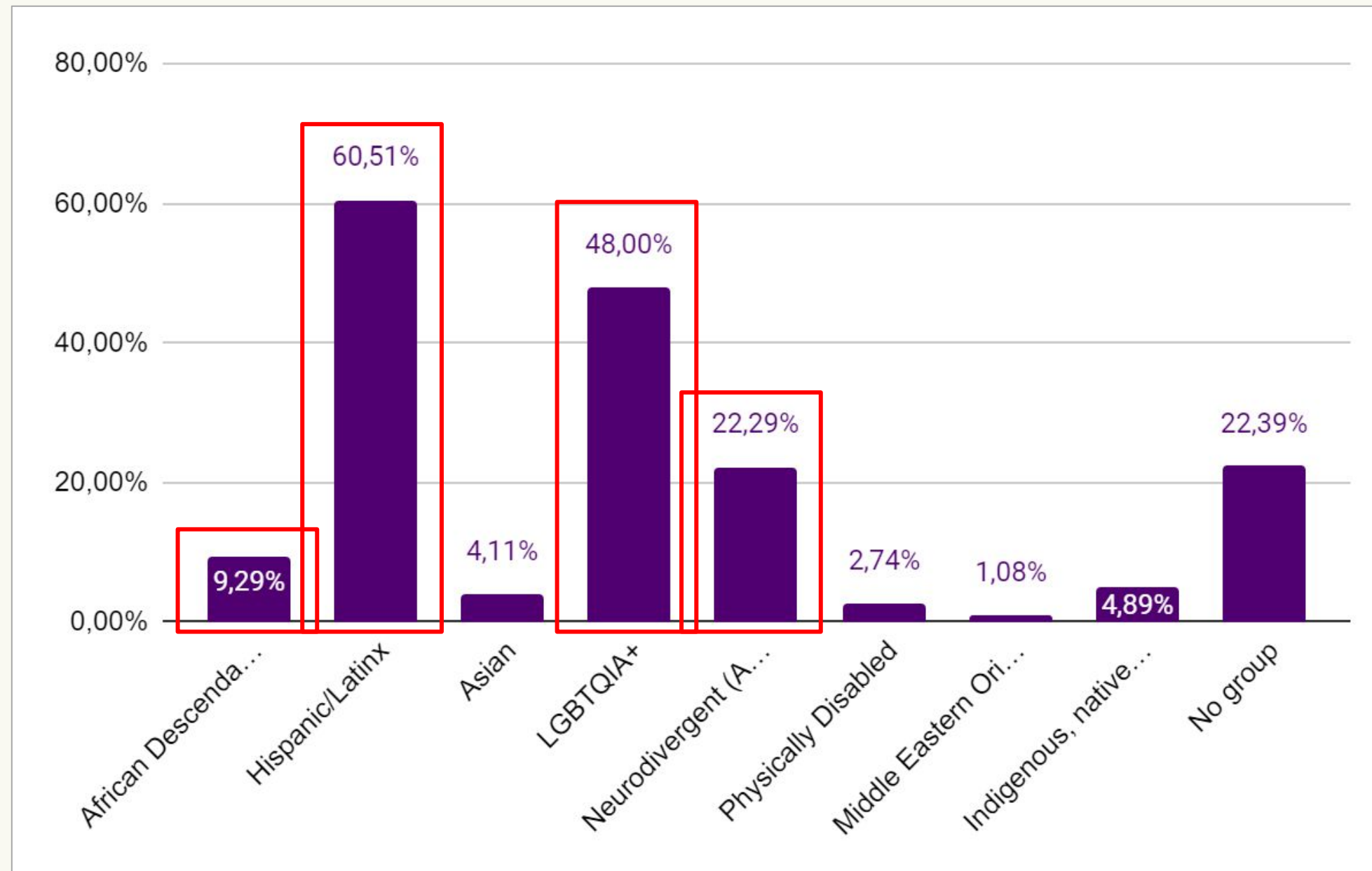
Age of Participants



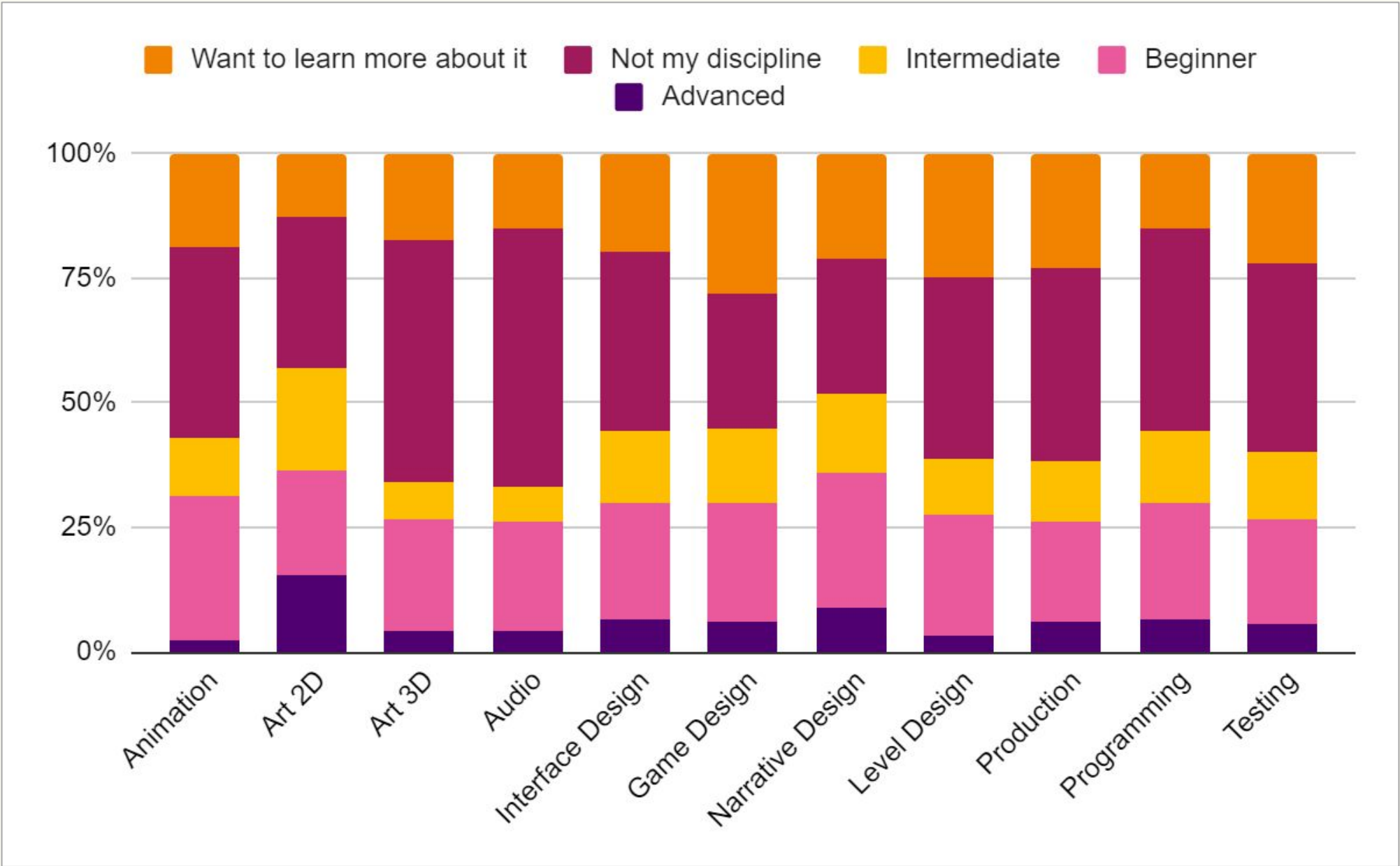
How they self identify



Did they self identify as a member of any underrepresented groups?



Their area of interest and self declared level of experience



Jammers



Jammers



March 21-25, 2022 | San Francisco, CA #GDC22

GDC

Communities that make a difference



Local Communities

¿No ves tu comunidad?
¡Queremos conocerte!

Don't see your community?
We want to meet you!



- FUNDAV
- ADVA.VG



- ASODEVI



- ADEVI
- Asociación Boliviana de Videojuegos



- The Salvador Video Game Association



- Atragames
- ADJogosRS



- DevsVJ MX
- Mermelada de Juegos
- IGDA México
- DEVHR - Foro Internacional del Juego
- Club de Desarrollo de Videojuegos
- AMDV
- ESA México
- TMI ESA



- AGCDVJ
- GameDev Planet
- Gamedevcomuc
- ok_gamedev



- COVA
- IGDA Colombia
- Tan Grande y Jugando
- Unity User Group
- Colombian Woman in Games
- DVC - Desarrolladores de Videojuegos del Caribe
- Colombia Game Dev
- Interaccion Colombia
- Desarrolladores de Videojuegos Cali
- Game Design Colombia
- Comunidad de Desarrolladores de Videojuegos del Valle de Aburrá - CVA



- CVA Perú
- IGDA Perú
- Unreal Engine Meetup Perú
- Nivel Bonus



- IGDA Paraguay



- PRGDA



- Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos



International Communities making a difference in our region

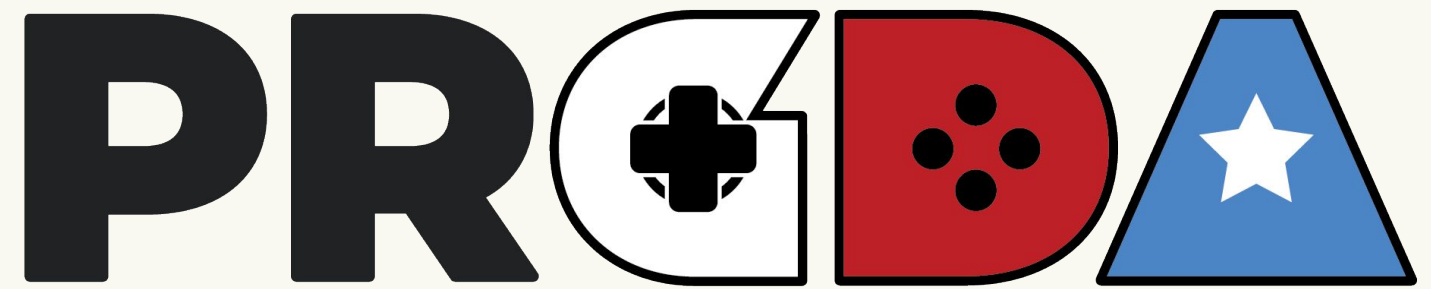
¿No ves tu comunidad?
¡Queremos conocerte!



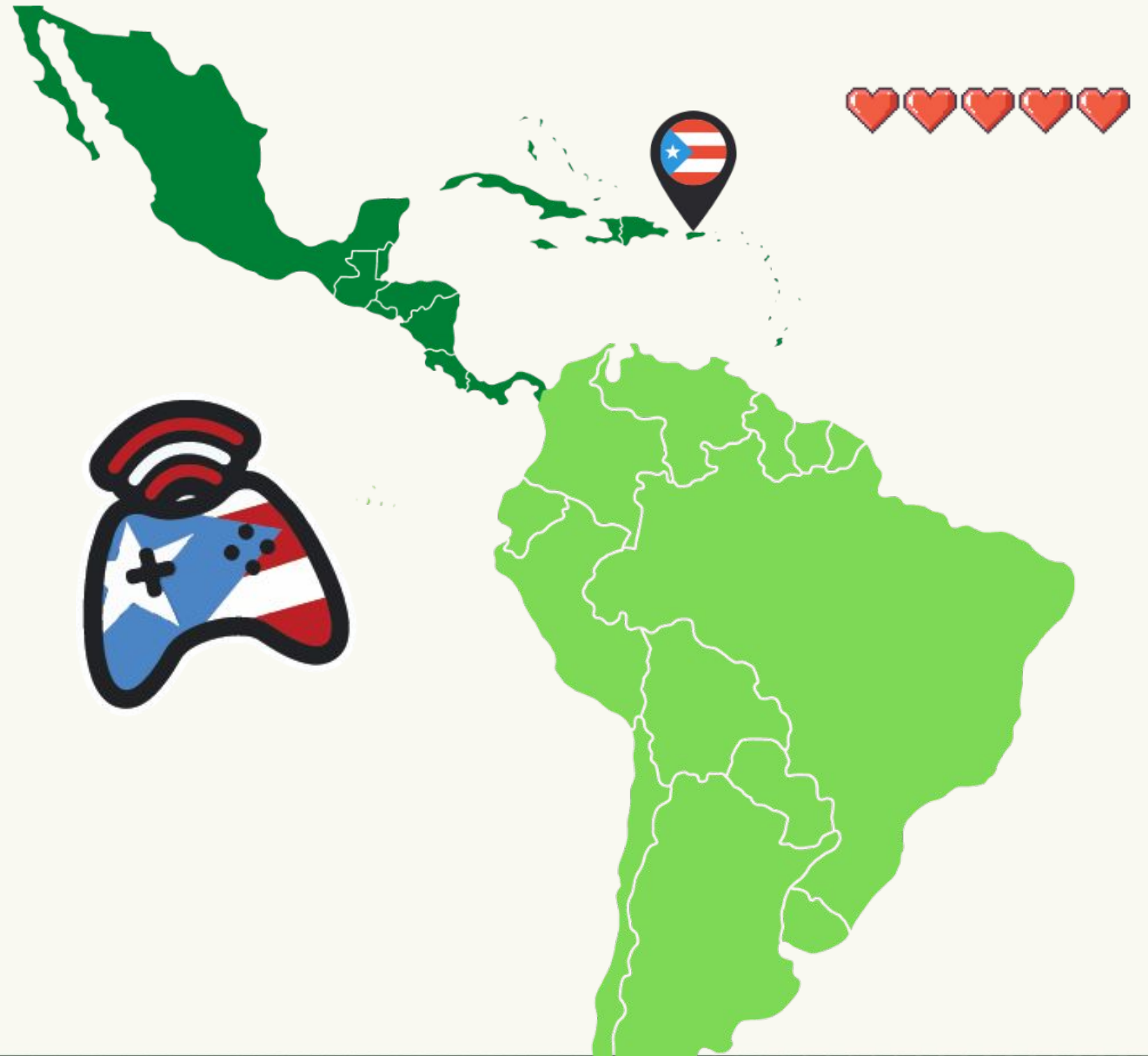
**LATAM
VIDEO GAMES
FEDERATION**



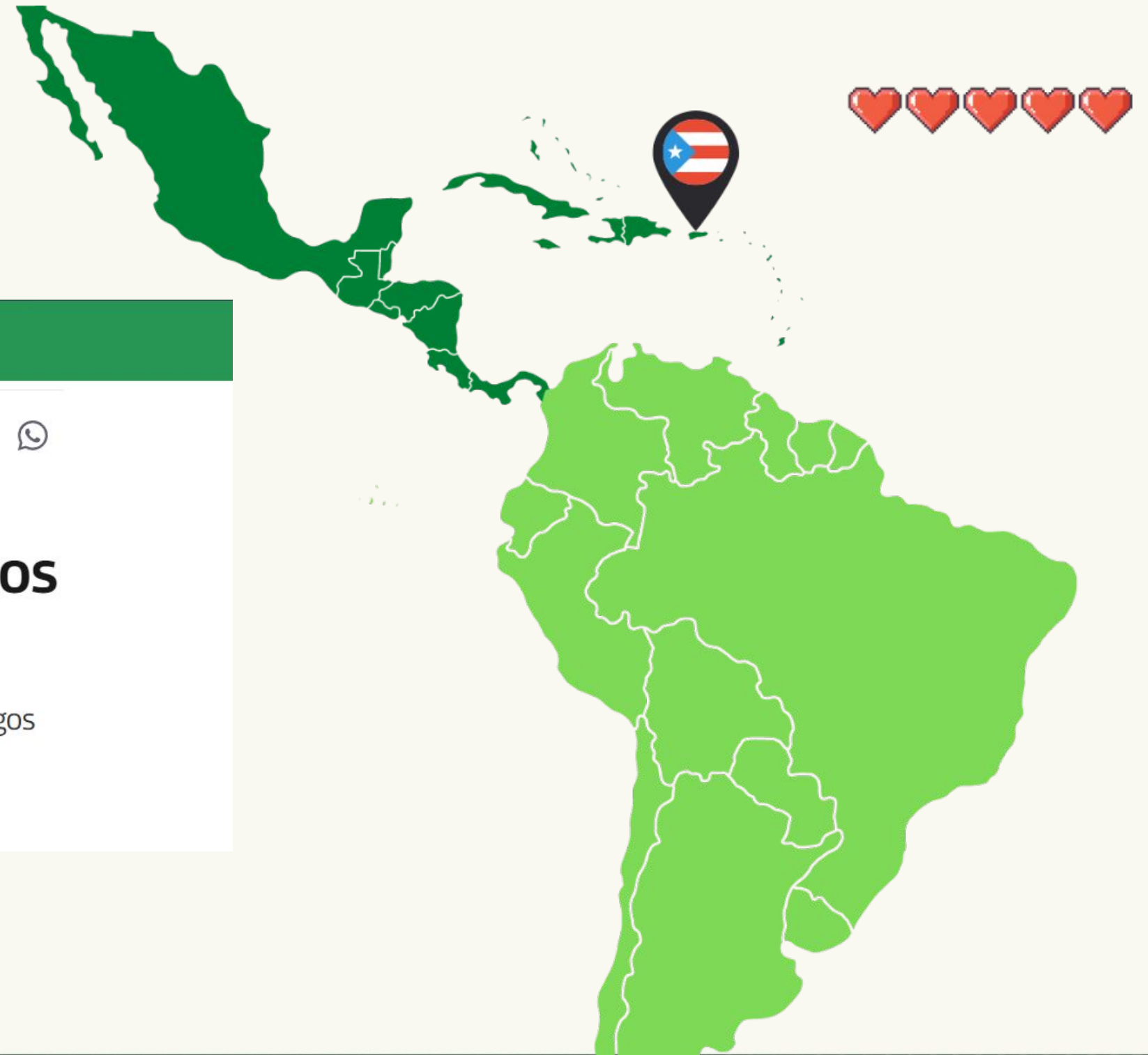
Community impact in Puerto Rico



Puerto Rico Game Developers Association



Community impact in Puerto Rico



Menú

metro

Locales

Gobernador firma orden ejecutiva para crear Consejo Asesor en Asuntos de Videojuegos

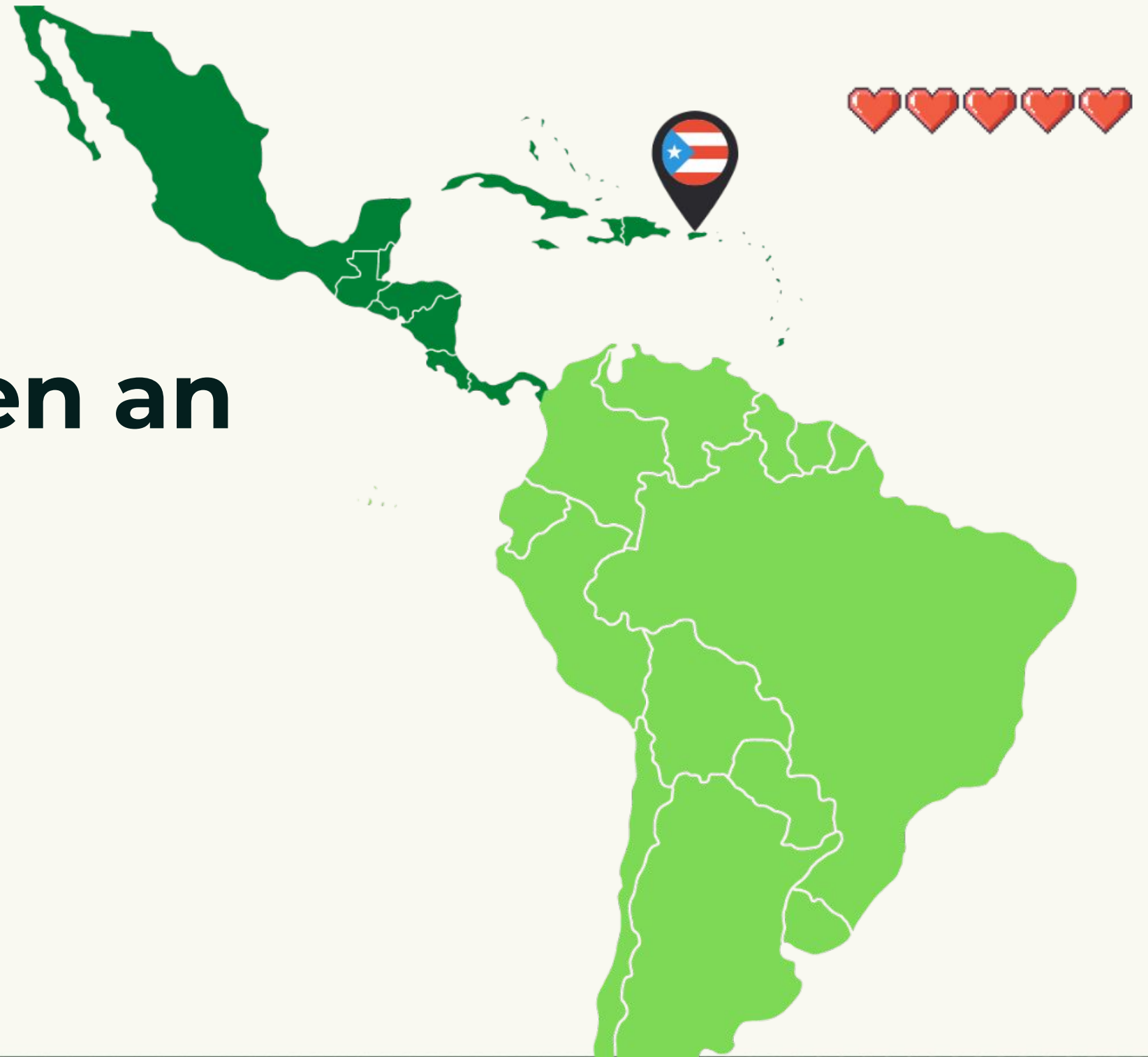
La orden crea el Consejo Asesor en Asuntos de Videojuegos, Ligas de Juegos Electrónicos y Apuestas Deportivas

06 de junio, 2019

Community impact in Puerto Rico

The diaspora has been an indispensable ally

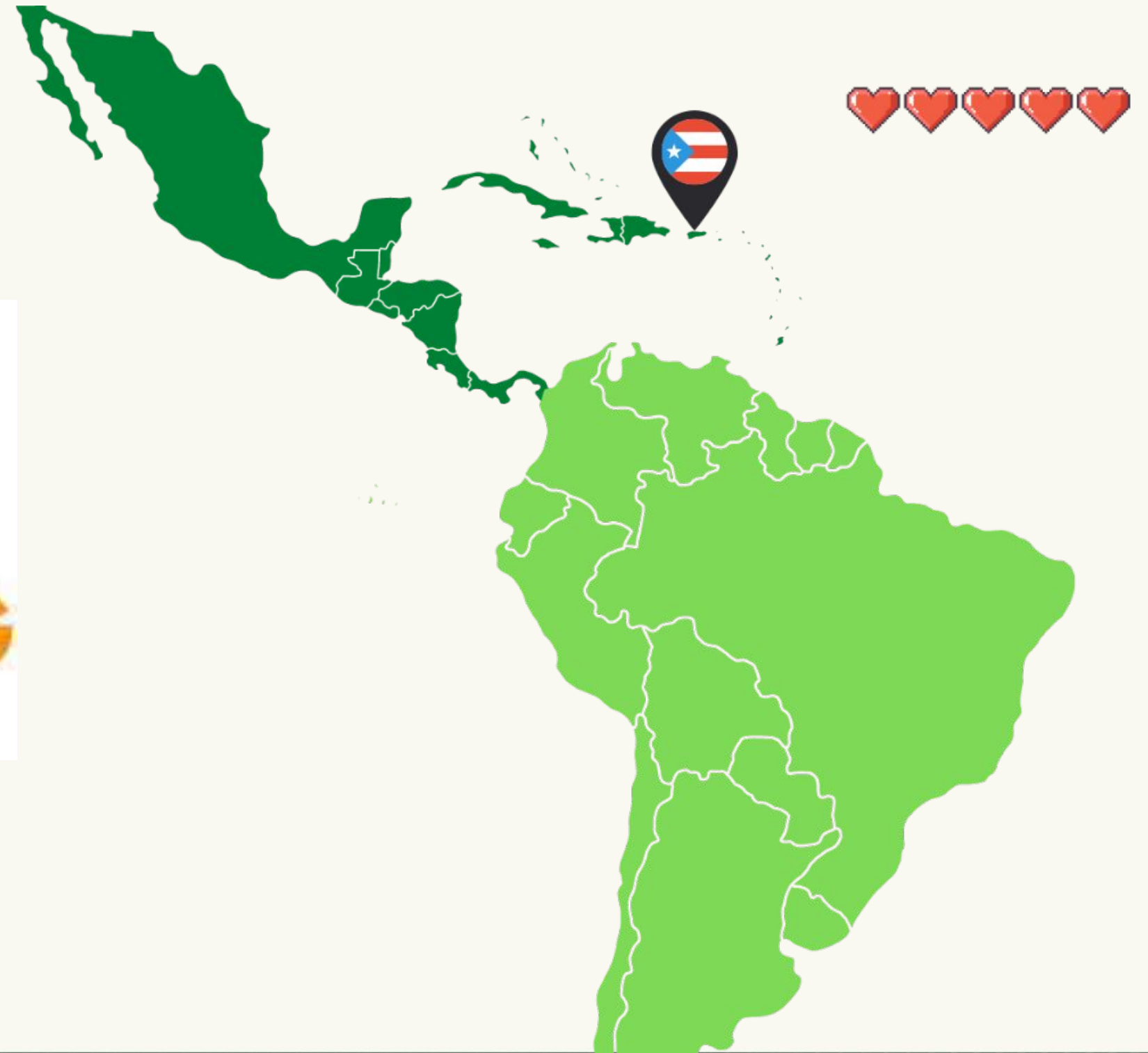
Our very own Vice President is from the diaspora and she's the true MVP ^-^



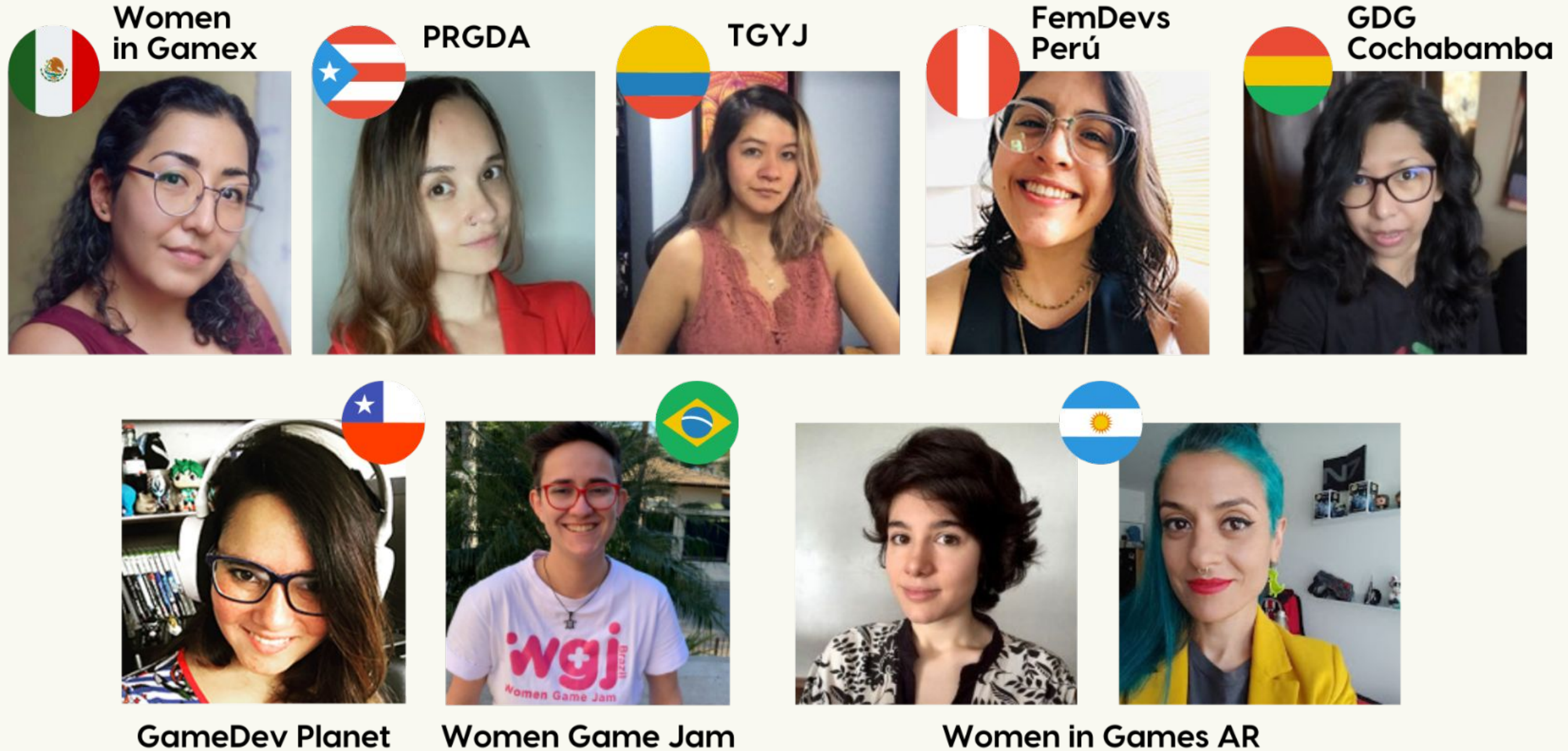
Community impact in Puerto Rico



Community impact in Puerto Rico



We wouldn't be here without our communities



Local Communities



- FUNDAV
- ADVA.VG



- ASODEVI



- ADEVI
- Asociación Boliviana de Videojuegos



- The Salvador Video Game Association



- Atragames
- ADJogosRS



- DevsVJ MX
- Mermelada de Juegos
- IGDA México
- DEVHR - Foro Internacional del Juego
- Club de Desarrollo de Videojuegos
- AMDV
- ESA México
- TMI ESA



- AGCDVJ
- GameDev Planet
- Gamedevcomuc
- ok_gamedev



- COVA
- IGDA Colombia
- Tan Grande y Jugando
- Unity User Group
- Colombian Woman in Games
- DVC - Desarrolladores de Videojuegos del Caribe
- Colombia Game Dev
- Interaccion Colombia
- Desarrolladores de Videojuegos Cali
- Game Design Colombia
- Comunidad de Desarrolladores de Videojuegos del Valle de Aburrá - CVA



- CVA Perú



- IGDA Paraguay



- PRGDA



- Cámara Uruguaya de Desarrolladores de Videojuegos

¿No ves tu comunidad?
¡Queremos conocerte!

Don't see your community?
We want to meet you!



Regional Communities



**LATAM
VIDEO GAMES
FEDERATION**



ASODEV
Asociación de Desarrolladores
de Videojuegos de Costa Rica



EL SALVADOR
Grande como su gente





Mauricio Macri
@mauriciomacri
Seguir
Hoy recibimos a representantes que desarrollan videojuegos en todo el país en Casa Rosada

Mermelada de Juegos
26 de abril a las 21:12
¡Ven a jugar juegos de mesa y de rol!
Este sabado 27 y domingo 28 de abril de 11 a 19 hrs en el Centro Cultural Digital
Entrada libre.

Blanca López y 41 personas más
2 comentarios 15 veces

Encourage Children to Develop Games



Promoting healthy collaborative environments from a young age.



wgj Bolivia

Women Game Jam

2021

@ux.carlos



20 al 22 de Agosto 2021

www.womengamejam.org



Women Techmakers
Cochabamba

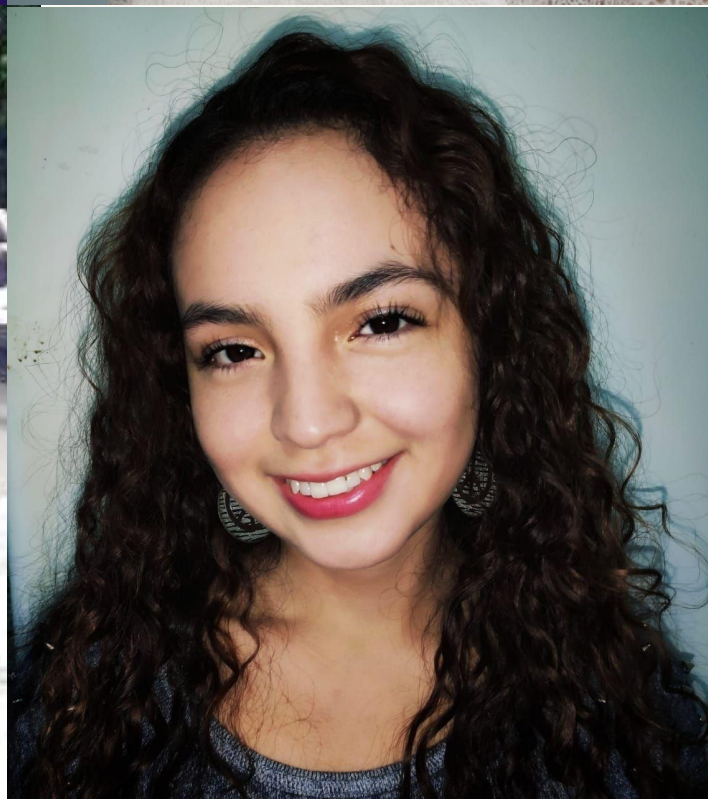


GDG Cochabamba

wgj Bolivia
Women Game Jam



wgj Bolivia
Women Game Jam



wgj Bolivia
Women Game Jam





WGJ Kids



Brian Vega



Griss Garcia



Nataly Luna





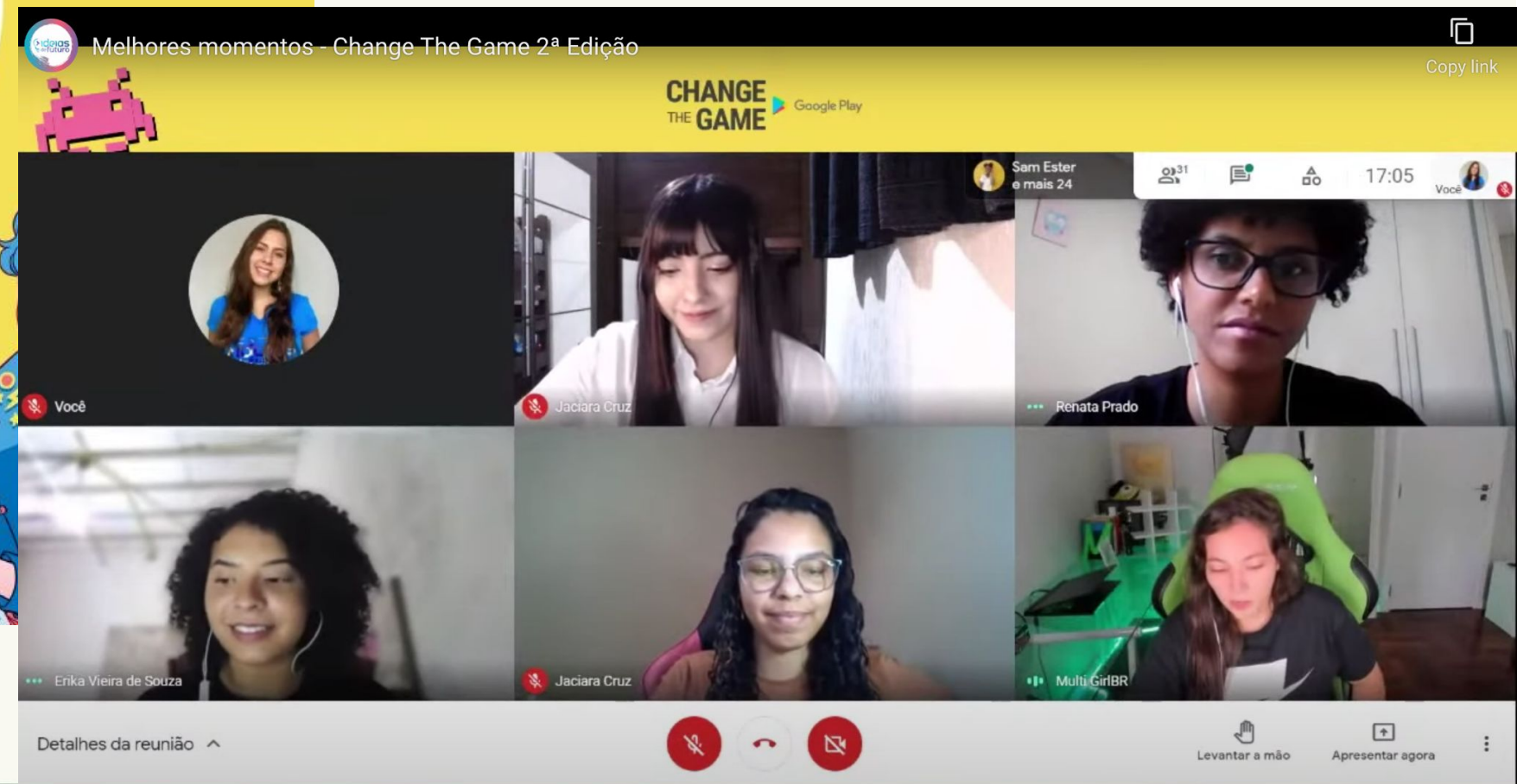
Teaching MakeCode and Unity



<https://arcade.makecode.com/>



CHANGE THE GAME



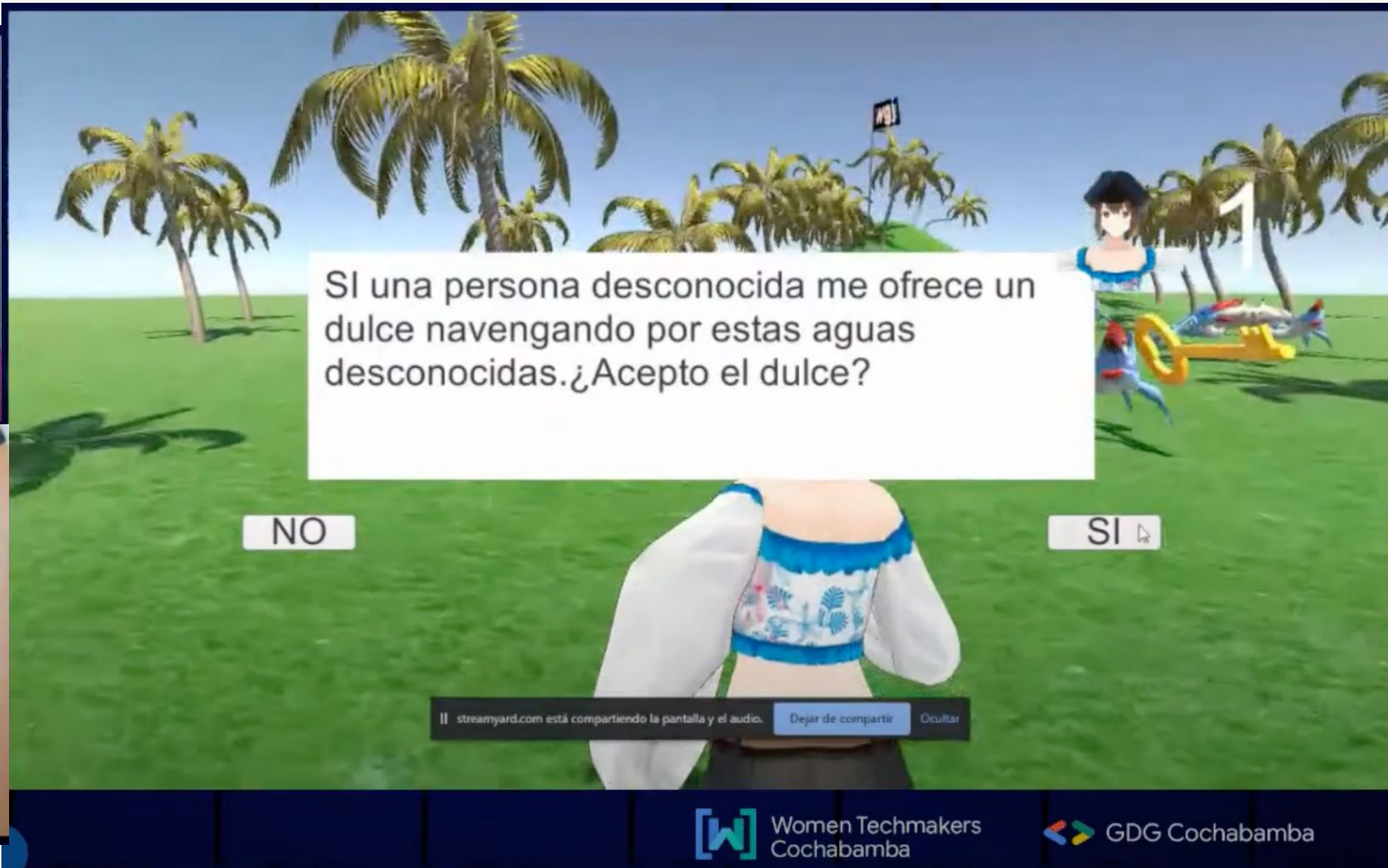


TALLER DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS PARA NIÑOS Y NIÑAS



Working closely with the families.

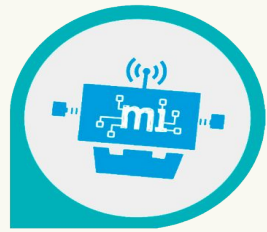




Brother and Sister program in Unity

Encourage Children inside the STEAM





MAKER HOUSE
Programación y Robótica Educativa

TECHNOVATION

TechKids
FORMANDO HABILIDADES STEAM



Carlos | @ux.carlos



Karolina | @karanva



Juan Pablo



Nataly Luna Lizidro



streamyard.com está compartiendo la pantalla y el audio. Dejar de compartir Ocultar

[W] Women Techmakers
Cochabamba

GDG Cochabamba



Rebecca Valverde



Ariana Muñoz



Itati Torrez



AYLIN MAMANI POCOMANI



Nataly Luna



Carla Loza



Aracely Loza



Maker Mayita

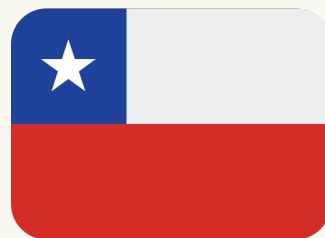
 **#PicaBolivia**

ELYN MAYA MAMANI

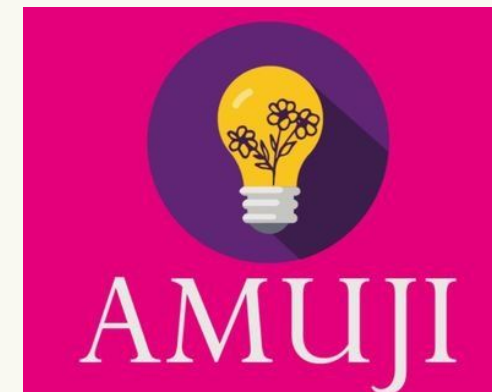
Desarrolladora cochabambina y cofundadora
de la Escuela de programación y robótica
educativa Mi MakerHouse.

#BolivianasDeFuego





TECHNOVATION Girls Chile



INNOVACIÓN | *empresas con propósito* | EL MERCURIO | 4 | 3 | 2021 | **31**

VALENTINA MUÑOZ, DE LA ASOCIACIÓN DE MUJERES JÓVENES POR LAS IDEAS Y EMBAJADORA ROLE-MODEL DE ONU MUJERES:

“Queremos empoderar a niñas y adolescentes, asegurarles que nadie les puede decir que no pueden”

En 2019 y junto a dos compañeras, la activista creó Amuji, entidad que busca empoderar a las jóvenes y potenciar su entrada al mundo STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), pues dice que “el sistema está hecho para que las mujeres no destaquen”. **SOFÍA NEUMANN**

“Las niñas y adolescentes son las gestoras de los proyectos, son protagonistas del cambio”.
VALENTINA MUÑOZ, presidenta de Amuji.

A los 18 años, la recién egresada del Liceo Carmela Carvajal, Valentina Muñoz, tiene el curriculum de alguien del doble o triple de su edad: a los 15 ya era tricampeona regional de un concurso internacional de robótica, a los 16 fundó una ONG y hace cerca de un mes fue nombrada por ONU Mujeres como embajadora Role-Model para la coalición “Tecnología e innovación para la equidad de género”. Estos logros tienen su origen en 2015, cuando Muñoz ingresó a un taller de robótica. “Me enamoré de la programación”, dice. Esto llevó a que desde ese año y por tres consecutivos, junto a las demás niñas que participaban del curso, llegarán a las finales regionales del campeonato First Lego League. En 2017 y tras la partida del profesor que lideraba al grupo, Muñoz se hizo cargo de dirigir el taller: ese año, por primera vez, ganaron la competencia nacional, lo que decantó que en 2018 fueran parte de

(Amuji Chile), ONG que apunta a jóvenes de hasta 18 años y que se formalizó en 2019: “Queremos empoderar a niñas y adolescentes, asegurarles que nadie les puede decir que no pueden porque son chicas. Hay una violencia bidireccional que viven las niñas, ya que no solo son mujeres sino que también son menores de edad, queremos que ellas se concienticen de este problema, que se empoderen y difundan la información a otras personas (...) El sistema está hecho para que las mujeres no destaquen en áreas STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), por eso hay poca representación en esas carreras. No es que falta interés, sino que esta brecha comienza en cuarto básico, tenemos que darle protagonismo a las niñas”, afirma.

La primera iniciativa fue un tour para 10 niñas que recorrieron el Museo Interactivo Mirador (MIM) junto a reconocidas mujeres del área STEM, como Cecilia Hidalgo, Premio Nacional de Ciencias Naturales 2006, y Daniela Valenzuela, experta en biotecnología. Además, hicieron dos cursos

nan las actividades para sus pares”, dice y añade que “Amuji no es solo una red de amigas, viene de una necesidad de conectar y hacer algo por un mundo que nos está haciendo daño”.

En paralelo, la organización se unió a una alianza con Unicef, América Solidaria y la Defensoría de la Niñez, llamada Mi Voz Cuenta, para generar espacios de participación activa de jóvenes.

JOVEN LÍDER EN LA POLÍTICA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En el contexto de la consulta ciudadana para construir la primera Política de Inteligencia Artificial (IA), convocada por el Ministerio de Ciencia, en agosto Amuji y Unicef realizaron mesas autoconvocadas para niños y adolescentes que quisieran aportar. “Los colaboradores oficiales, que convocan a mesas y firman el documento que se entrega después, solo podían ser mayores de 18 años. Entonces, hicimos una jornada de formación de diálogo”, dice Muñoz. En total, recopilaban la opinión de 150 niños en un documento que fue firmado por ella (justo cumplió los 18), con lo que se convirtió en la colaboradora más joven

Entre los planes 2021 está lanzar un e-book con la historia de 40 niñas que están teniendo éxito en áreas científicas.

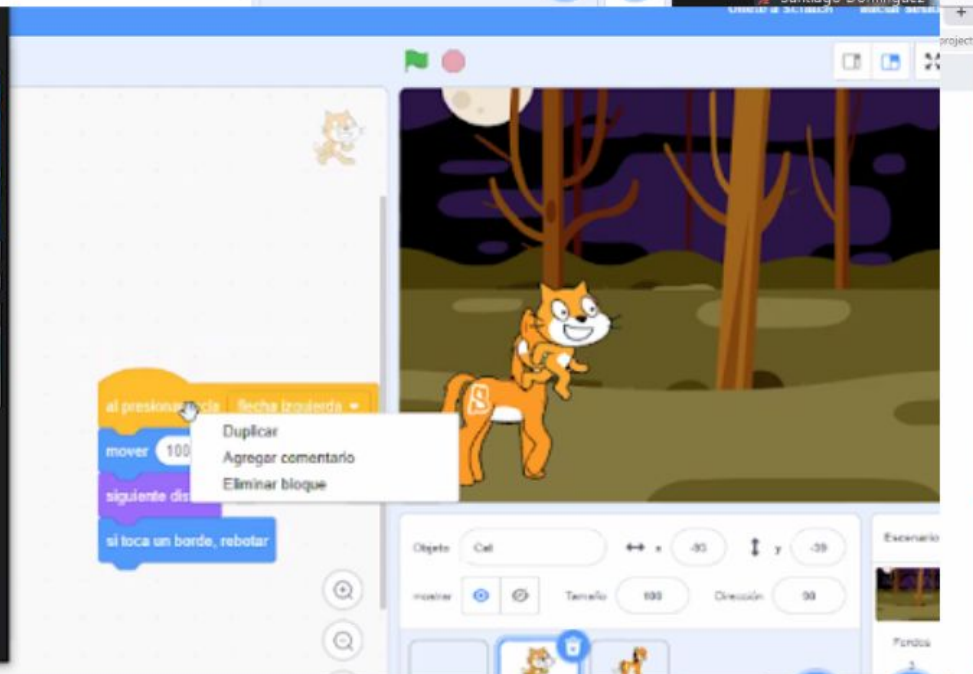
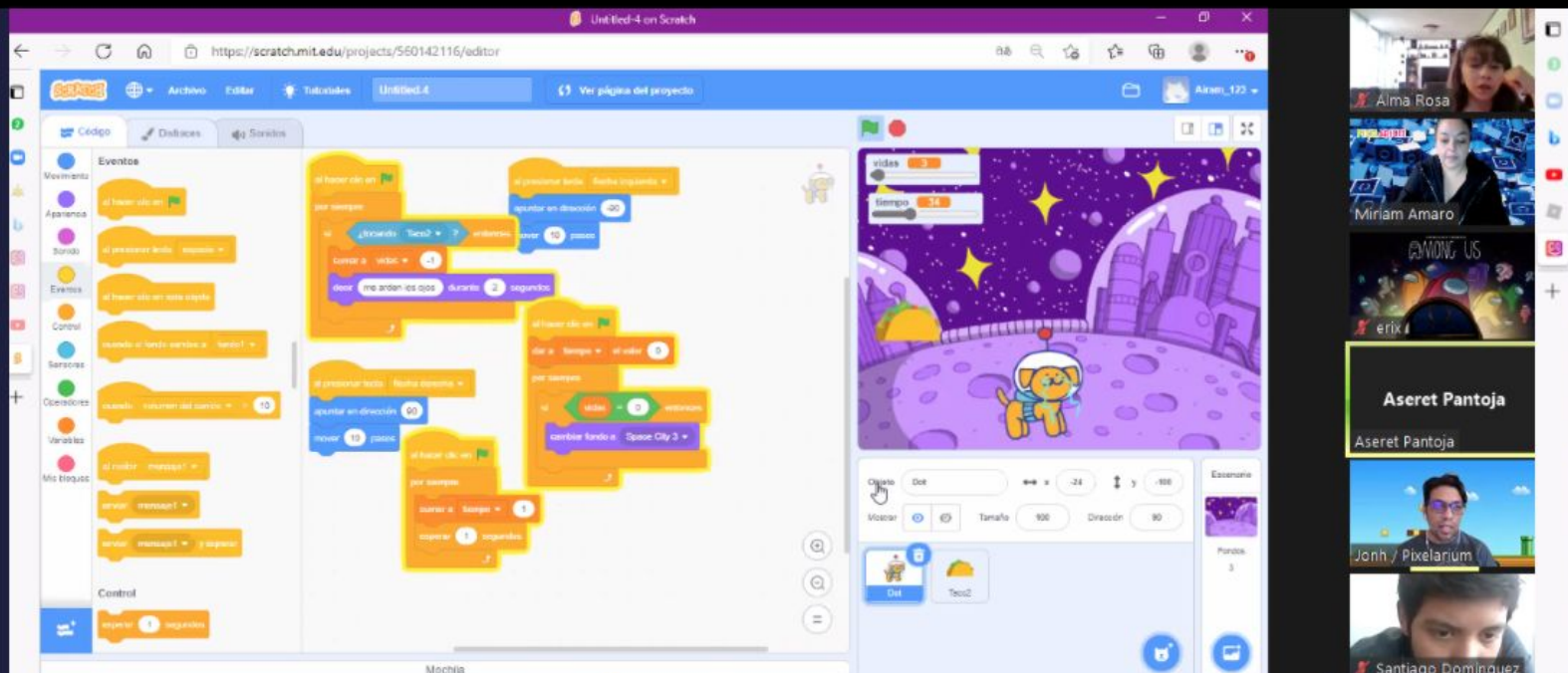






PIXELARIUM

creative learning



***“Age is not a limit
to create
incredible things”***



POV: WORKING IN GAMES IN LATAM

YOU DIED

imgflip.com

POV: WOMEN WORKING IN VIDEOGAMES IN LATAM



TIS BUT A SCRATCH

TIME TO GO BIGGER!

Launching the **‘Women in Games LATAM Federation’**, a coalition network of collaboration with the stated **goal of empowering women working in video games** across Latin America,



WOMEN IN GAMES LATAM FEDERATION



OUR VALUES & GOALS



OUR VALUES & GOALS

EQUALITY

SERVICE

KINDNESS

COOPERATION

TRUST

RESILIENCE

“Be the role model you wish you had”

INSPIRATION

IMPACT

REPRESENTATION



NEXT STEPS:

INFORM:

Bridge the existent informational gap, getting quality and up to date data on female composition of the industry, roles, salaries,

EXPAND:

Build an even bigger network reaching out to other countries in LATAM.

MENTOR:

Create a mentorship program to nurture early and raising talent.

SHOWCASE:

Continue to create opportunities for visibility of women working in video games and showcase female talent, by doing workshops, conferences public speaking, being role models at schools, media, etc.



**How many hands we can expect
to see up next time?...**

**And you?
Would you join us to make
this come true?**

SUPPORT US:



@wiglatam



@wiglatam



wiglatam@gmail.com

WIG LATAM

WOMEN IN GAMES LATAM FEDERATION



Thanks our Sponsors:

JalaSoft[™]

Foton.Games



GDC

**WOMEN IN GAMES
LATAM FEDERATION**

Google for Games

