

Nota de prensa
27/03/2024

Telefónica Hispam realizó el conversatorio “Level UP de las mujeres en los eSports”

- En el evento participaron Francisca Sky, comunicóloga chilena de videojuegos y tecnología; Estefanía Carrera, Coordinadora de patrocinios, alianzas y eventos de Telefónica Movistar México; Eider Díaz Ascasso, responsable de comunicación y relaciones estratégicas en CODE SPACE (España); y Anita Balanzategui, jefe de auspicios, patrocinios y eventos de Telefónica Movistar Ecuador.
- Solo en Hispanoamérica, el ecosistema de los gaming cuenta con alrededor de 289 millones de jugadores que representan al 10% de gamers en el mundo.

Telefónica Hispanoamérica organizó el 26 de marzo el conversatorio “Level UP de las mujeres en los eSports”, una transmisión por streaming para reflexionar sobre los retos femeninos en el mundo de los eSports. Esta vez, el espacio **#MujeresDeLevelUP** estuvo centrado no solo en las videojugadoras, sino en otros ámbitos en los que participan las mujeres en el gaming, como los patrocinios, relaciones públicas y creación de contenido, entre otros.

En el evento “Level UP de las mujeres en los eSports” participaron Francisca Sky, comunicóloga chilena de videojuegos y tecnología; Estefanía Carrera, Coordinadora de patrocinios, alianzas y eventos de Telefónica Movistar México; Eider Díaz Ascasso, responsable de comunicación y relaciones estratégicas en CODE SPACE (España) y vinculada al mundo del desarrollo y la tecnología en eSports; y Anita Balanzategui, Jefe de auspicios, patrocinios y eventos de Telefónica Movistar Ecuador.

Entre los temas que abordaron las panelistas se habló sobre las diversas profesiones que tienen y que no están directamente relacionadas a los videojuegos. Pese a ello, sus experiencias les han permitido trabajar en rubros relacionados a la industria de los eSports, como las relaciones públicas y los patrocinios, entre otros.

“Cada vez podemos ver que más mujeres participan en los eSports. Lo que debe ocurrir es que no debe suceder una sola liga al año para mujeres, que no solo ocurra un conversatorio como éste solo por el día internacional de la mujer”, señaló Estefanía Carrera, de Telefónica Movistar México. Sobre ello la complementó Francisca Sky: “Ser videojugadora no es el único rol en esta industria. Si eres psicóloga, puedes serlo de un equipo, así como liderar a los miembros de marketing o ser una mánager. En los eSport no solamente vives de la competencia, hay mucho más alrededor que solo jugar”.

También comentaron la importancia de cerrar la brecha social en este sector, dándole mayor protagonismo a las mujeres en torneos para impulsar la equidad de género. En ese sentido, remarcaron que en esta industria no hay habilidades físicas que diferencian a hombres de mujeres.

Otro punto importante que se mencionó es la relevancia de proteger a las mujeres y los menores, algo que debe hacerse a través de alianzas de actores interesados en resguardar la integridad de las personas que participan en esta industria.

Industria eSports

Solo en Hispanoamérica, el ecosistema de los gaming cuenta con alrededor de 289 millones de jugadores que representan al 10% de gamers en el mundo. Telefónica Hispanoamérica contribuye con la sostenibilidad de esta industria con ocho de nuestras operaciones apoyando a equipos, ligas, torneos y empresas relacionadas a este rubro.

“En Telefónica queremos hacer nuestro mundo más humano, conectando la vida de las personas. Nosotros entendemos nuestra responsabilidad en promover que nuestra sociedad sea más diversa para que permita que todos crezcamos. Por ello hemos venido organizando espacios para hablar sobre las barreras de las mujeres y los estereotipos que existen en la industria del gaming, así como su aporte a los eSports, un sector que crece exponencialmente en todo el mundo. Hagamos que los eSports demuestren que a través de la diversidad es como las industrias pueden crecer”, señaló Elisa Caballero, directora de B2C de Telefónica Hispanoamérica.

La industria de los videojuegos y tecnología ha crecido con la participación de mujeres ‘gamers’. Según la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA, por sus siglas en inglés), las videojugadoras están en aumento y constituyen aproximadamente el 48% de los jugadores en todo el mundo. Sin embargo, aún hay barreras por derribar, ya que se estima que el 59% de las jugadoras se reserva su identidad para evitar algún tipo de acoso.

Uno de los aspectos clave para Movistar es ser un agente responsable en la promoción de los eSports, lo que significa promover la equidad de género a todo nivel en la industria, desde los cargos administrativos, así como jugadoras y creadores de videojuegos.

En el último año tuvimos espacios como “Mujeres Gamers en la Foto”, en el que conversamos con casters, videojugadoras, creadoras de contenido y otras expertas entorno a los retos de las mujeres en el mundo de los eSports. Igualmente, contribuimos con la iniciativa internacional #MyGameMyName para denunciar el tratamiento machista y los estereotipos de género en la industria de los videojuegos.

Para disfrutar del conversatorio en diferido, los interesados pueden ingresar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0J5M5T1WhTk>

Acerca de Telefónica Hispam:

Telefónica es uno de los mayores proveedores de servicios de telecomunicaciones en Hispanoamérica. La empresa, que opera bajo la marca comercial Movistar, ofrece servicios de conectividad de banda ancha fija -con soluciones de FTTH- y móvil con redes de 4G y 5G (este último en Chile, México, Uruguay, Argentina y Colombia), así como una amplia gama de servicios digitales para 113 millones de clientes residenciales y empresariales en la región. Telefónica Hispam ofrece sus servicios en: México, Colombia, Venezuela, Perú, Ecuador, Uruguay, Chile y Argentina.

Contactos de prensa:

prensa.hispam@telefonica.com