

## Videojuegos con perspectiva de género para despertar la vocación tecnológica de las niñas

Por: Efeminista. 20/12/2021

Unos visitantes “juegan” en uno de los expositores durante la primera jornada del Gamelab, el Congreso Internacional de Videojuegos y Ocio Interactivo, en L’Hospitalet de Llobregat (Barcelona) con un programa con gran participación femenina, en la que las mujeres protagonizarán el 40% de las conferencias, y donde por primera vez una mujer, Amy Henning, recibirá el Premio de Honor del encuentro. EFE/Marta Pérez

La industria del videojuego, tradicionalmente ligada a lo masculino, se está equiparando con el aumento de mujeres «gamers». No obstante, es necesaria una mayor perspectiva de género en los videojuegos, ya que **aún existe una brecha en la proporción de trabajadores.**

El número de **mujeres “gamers”, en España, ha incrementado hasta situarse en un 42%**, según los datos publicados por la Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento (DEV). El problema reside en **la presencia de la mujer en la industria, que solo alcanza el 18,5%** del total de los puestos en el sector.

El artículo «Los estereotipos de género sobre la capacidad intelectual surgen pronto e influyen en los intereses de los niños», publicado por la revista *Science*, sostiene que **los estereotipos comunes asocian la capacidad intelectual de alto nivel con los hombres.** Estos prejuicios son corroborados por niños de 6 años e influyen en sus intereses de manera inmediata. Según los autores, **las niñas son menos propensas a pensar que los miembros de su género son “muy, muy inteligentes”** y tratan de evitar esas actividades.

Por ello, los expertos recalcan la idea de «**visibilizar» la existencia de «referentes femeninos» con el propósito de despertar vocaciones científicas y tecnológicas en las niñas.**

El festival de videojuegos **Fun & Serious**, celebrado en Baracaldo (Bilbao) el pasado 10 de diciembre, **acogió una mesa redonda** para debatir sobre **unas STEM** (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, por sus siglas en inglés) **con perspectiva de género**

para promover el interés de las niñas por formar parte de la industria del videojuego.

La mesa, **moderada por la periodista especializada en videojuegos Sara Borondo**, contó con la directora de Igualdad de la Diputación Foral de Vizcaya, Patricia Cancelo, y la doctora especializada en ocio digital y profesora de Tecnocampus, centro adscrito a la Universidad Pompeu Fabra, Sandra Samper.

## Solo un 18% de los trabajadores son mujeres

Borondo destacó la “falta de mujeres” en el mundo del videojuego y consideró que a la industria le “interesa” que los videojuegos “se extiendan a toda la población”, para lo que **es necesario que existan “desarrolladoras» que introduzcan “mecánicas y narrativas que interesen también a las mujeres”**.

La periodista señaló que, según algunos estudios, **alrededor del 18 % de los trabajadores de la industria del videojuego son mujeres en áreas como el marketing o el arte** y ha destacado que en los últimos años se han adoptado medidas para que las niñas dejen de pensar que “la tecnología no es para ellas”.

En este sentido abogó por **visibilizar la presencia de la mujer en la industria del videojuego y que las niñas “tengan referentes”** de mujeres consolidadas en la profesión, idea que compartieron tanto la directora de Igualdad de la Diputación Foral de Vizcaya como Sandra Samper.

## Visibilizar referentes femeninos para despertar la vocación de las niñas

Samper puso como ejemplo la iniciativa **FemPowerUp**, que pretende favorecer la inserción profesional y laboral de mujeres en la industria del videojuego y que **ofrece “referentes” femeninos y “mentoras” de perfiles profesionales que están “poco visibilizados”**.

Resaltó que esa iniciativa busca “poner en la mente” de quienes forman parte de la industria “estos referentes femeninos, que son veteranas”, y lograr que esas profesionales de diferentes campos sirvan de apoyo a jóvenes que están empezando en el mundo del videojuego.

Además, insistió en la necesidad de la **“visibilización de referentes”**, tanto de aquellas que ocupan una posición destacada en la industria como de quienes están en puestos de menor relevancia, **para “tratar de articular la manera de que una niña se planteen” estudiar carreras tecnológicas.**

Por su parte, la directora de Igualdad de la Diputación Foral de Vizcaya indicó que el sector de los videojuegos es “especialmente resistente a la entrada de mujeres”, por lo que abogó por **promover la formación de mujeres para que opten a “trabajos de responsabilidad en el sector”**.

## Finalistas a los Premios FS Play

Previamente a la mesa redonda **se dieron a conocer los finalistas a los Premios FS Play para videojuegos independientes**, a los que se habían presentado 155 títulos desarrollados por estudios de 41 países, **cuyos ganadores se conocieron hace unas semanas en la gala de entrega de los Premios Titanium.**

Los finalistas a juego “indie» más innovador son “Before Your Eyes” (Estados Unidos), “Chicory: A Colorful Tale” (Reino Unido), “The Eternal Cylinder” (Chile), “Happy Game” (República Checa) y Haven (Francia).

Para el premio al mejor videojuego vasco, los seleccionados fueron “Forgotten Journey” y “Mirlo: Above the sun”, desarrollados por sendos equipos de alumnos de DigiPen Bilbao, “Nuclear Corps” de Jokoga Interactive y Harrobia ikastola, y “Rivalia: Dungeon Raiders”, de Fsix Games.

[LEER EL ARTICULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Efeminista

**Fecha de creación**

2021/12/21