

FIȘĂ INFORMATIVĂ

Fetele vor juca jocuri video dacă le aduc la clasă?

Miturile despre femei și despre tehnologie în general se transferă și la jocurile video. Pe măsură ce numărul femeilor cu diplome în informatică și inginerie a scăzut în ultimii 20 de ani (Miller, 2017; Girls Who Code), ideea că informatica nu este pentru femei s-a consolidat. La rândul său, acest lucru a contribuit la percepția că fetele nu joacă jocuri video și că acestea nu sunt pentru femei.

Sunt jucătoarele feminine o minoritate?

Fetele care joacă jocuri video nu sunt o minoritate: în Europa, 45% dintre jucătorii de jocuri video sunt femei (ISFE, 2020). Chiar și atunci, imaginea femeilor care le utilizează este că tind să joace jocuri obișnuite pe mobil. În 2018, 44% dintre jucătorii de sex feminin au jucat pe console (cu 6% mai puțin decât în general pentru bărbați și femei), 54% pe computere (similar cu totalul) și 63% pe dispozitive mobile (comparativ cu 48% pentru bărbați și femei) (ISFE, 2019). În timp ce o pondere mai mare de jucători de sex feminin folosesc dispozitive mobile, diferența dintre jucătorii de pe dispozitivele mobile în general nu este atât de importantă pentru bărbați, întrucât femeile reprezintă 51% din toți jucătorii de jocuri video pe mobil și tabletă în 2019 (ISFE, 2020).



Sursa: Infographic vector created by pch.vector - www.freepik.com

Fetele joaca doar jocuri “pentru fete” ?

Începând cu anii 1990, unele jocuri au fost concepute pentru a viza un public feminin tânăr, iar unele obișnuite tind să atragă o pondere mai mare de jucătoare de sex feminin. Cu toate acestea, această distincție pare să fie din ce în ce mai puțin relevantă pentru industrie. De exemplu, „Animal Crossing: New Horizons”, este un joc de gestionare a unei ferme cu personaje drăguțe, care ar fi perceput ca fiind „pentru fete”. Cu toate acestea, demografia de gen a acestui joc devine acum echilibrată.

Ce jocuri ar trebui să aleg de care să se bucure toată lumea?

În calitate de profesor, nu ar trebui să vă bazați alegerile de joc pe care să le folosiți pe considerente de gen, ci în primul rând pe obiectivele de învățare, în sensul că obiectivul principal ar trebui să fie crearea unei abordări mai atractive pentru un subiect de lecție. Puteți discuta cu elevii pentru a ști dacă le place un joc deoarece, ca și pentru orice alt produs cultural, s-ar putea să prefere unele tipuri de jocuri mai mult decât altele.

REFERINȚE

Girls Who Code (no date) 'About us', GirlsWhoCode.com. Available at: <https://girlswhocode.com/about-us>

Heather, R. (2020, September 7th) 'Animal Crossing: New Horizons' demographic has an even male/female split, with most players in their 20s and 30s', Nintendo Wire. Available at: <https://nintendowire.com/news/2020/09/07/animal-crossing-new-horizons-demographic-has-an-even-male-female-split-with-most-players-in-their-20s-and-30s/>

ISFE (2019) 'Key Facts 2019', Interactive Software Federation of Europe. Available at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/08/ISFE-Key-Facts-Brochure-FINAL.pdf>

ISFE (2020) 'ISFE Key Facts 2020', Interactive Software Federation of Europe. Available at: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/08/ISFE-final-1.pdf>

Miller, M. (2017, December 11th) 'Les femmes de plus en plus minoritaires dans le secteur de l'informatique (Women are becoming a minority in computer science jobs)', Le Monde. Available at: https://www.lemonde.fr/campus/article/2017/12/11/femmes-et-informatique-vingt-ans-de-desamour_5227726_4401467.html

Nintendo (2020) Animal Corssings: New Horizons [Video Game]. Kyoto, Japan: Nintendo.

Proiectul #Gaming4skills a fost finanțat cu suportul Comisiei Europene. Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Numărul de referință al proiectului: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills