

FICHA INFORMATIVA

¿Las niñas jugarán a los videojuegos si los llevo al aula?

Los mitos erróneos sobre las mujeres y la tecnología en general también se trasladan a los videojuegos. A medida que la proporción de mujeres entre las titulaciones de ciencias informáticas e ingeniería ha disminuido en los últimos 20 años (Miller, 2017; Girls Who Code), se ha reforzado la idea de que las ciencias informáticas no son para las mujeres. Esto, a su vez, ha contribuido a la percepción de que las niñas no juegan a los videojuegos, y que los juegos no son para las mujeres.

¿Las jugadoras no son una minoría?

Las chicas que juegan a videojuegos no son una minoría: en Europa, el 45% de los jugadores de videojuegos son mujeres (ISFE, 2020). Aun así, la imagen de las mujeres que juegan a videojuegos es que suelen jugar a juegos informales para móviles. En 2018, el 44% de las jugadoras jugaban en consolas (un 6% menos que los hombres y las mujeres en general), el 54% en ordenadores (similar a la general) y el 63% en dispositivos móviles (frente al 48% de los hombres y las mujeres) (ISFE, 2019). Aunque una mayor proporción de jugadoras juega en dispositivos móviles, la diferencia entre los jugadores de dispositivos móviles en general no es tan importante con los hombres, ya que las mujeres representan el 51% de todos los jugadores de videojuegos para móviles y tabletas en 2019 (ISFE, 2020).



Fuente: Vector infográfico creado por pch.vector - www.freepik.com

¿Las chicas sólo juegan a juegos "para chicas"?

Desde la década de 1990, algunos juegos se han diseñado para dirigirse a un público femenino joven, y algunos juegos convencionales tienden a atraer una mayor proporción de jugadoras. Sin embargo, esta distinción parece ser cada vez menos relevante para la industria. Por ejemplo, "Animal Crossing: New Horizons", es un juego de gestión de granjas con personajes simpáticos, que se percibiría como "para chicas". Sin embargo, la demografía de género de este juego se está equilibrando.

¿Qué juegos debo elegir para que todos disfruten?

Como profesor, no es conveniente realizar la elección del juego en consideraciones de género, sino en los objetivos de aprendizaje, en el sentido de que su objetivo principal debe ser crear un enfoque más atractivo para un tema de la lección. Puedes hablar con tus alumnos para saber si les gusta un juego, ya que, como ocurre con cualquier otro producto cultural, uno puede preferir unos tipos de juegos sobre otros.

REFERENCIAS

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.

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

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

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>