

Situación actual de las profesionales en la industria de los videojuegos

María Fernández Hermida

mariafernandezhermida.com
mariafernandezhermida@gmail.com

Fuentes

Datos sobre la industria de los videojuegos

Datos preliminares del informe de la encuesta sobre las condiciones de vida y trabajo en la industria del videojuego en España (primer trimestre 2021) - En elaboración por Roldán García Párraga, doctorando de Sociología de la Universidad de Murcia para Game Workers Unite España (GWU España)

Developer Satisfaction Survey 2019 - International Game Developers Association (IGDA)

Testimonios de trabajadores pertenecientes a colectivos minoritarios en la industria de los videojuegos en España (recogidos aquí con su consentimiento explícito y a condición de la preservación de su anonimato)

Datos demográficos generales

Instituto Nacional de Estadística (INE)

US Census

Base estatal de datos de personas con valoración del grado de discapacidad (2018) - Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030

Counting the LGBT Population (2016) - Dalia Research

Accelerating Acceptance 2017 - GLAAD

Debido al amplio número de datos y lo reducido del tiempo de esta presentación, se han redondeado todos los números a cifras enteras y se han excluido las categorías del tipo “NS/NC” para una mejor legibilidad.

Género

	Género		Sexo*	
	 España	 Global	Censo España	Censo EEUU
Hombres	77%	71%	49%	49%
Mujeres	18%	24%	51%	51%
No Binaries	5%**	3%**	X*	X*

***Las estadísticas oficiales recogen el sexo en vez del género, por lo que carecemos de datos sobre personas transgénero y/o no binarias.**

****Estos porcentajes, al igual que los del colectivo LGBT que se verán a continuación, podrían ser engañosamente positivos.**

Colectivo LGBT

	Orientación sexual			
	🎮 España	🎮 España (Hombres)	🎮 España (Mujeres)	🎮 Global
Heterosexual	69%	77%	56%	79%
Homosexual	5%	3%	7%	4%
Bisexual	22%	15%	33%	12%

	Identidad de género	
	🎮 España	🎮 Global
Cisgénero	88%	?%
Transgénero	5%	4%

Comunidad LGBT	
Dalia (España)	GLAAD (EEUU)
7%	12%*

* Millenials 20%, Generación X 12%, Boomers 7%, Generación Silenciosa 5%

Minorías étnicas y religiosas

Étnica/religiosa	Étnica		
🎮 España	🎮 Global	Censo España*	Censo EEUU
3%	26%	<u>Mínimo</u> 13*%	39%

***En España, como en muchos otros países de la UE, no existe una contabilización de las personas racializadas en el censo. Lo siguiente es una posible aproximación:**

Personas sin nacionalidad española: 11% (7% si exceptuamos los provenientes de países mayoritariamente blancos como los países europeos, EEUU, Canadá, Australia y Nueva Zelanda).

Personas con nacionalidad española nacidas en otros países: 5% (4% si hacemos las mismas excepciones que en el punto anterior).

Personas racializadas con nacionalidad española y nacidas en España: ?%

Personas de etnia gitana: 2%

Neurodivergencia y Discapacidad

Neurodivergencia			
 España	 Global	Censo España	Censo EEUU
?	?	?	?

Personas con discapacidad			
 España	 Global	Censo España	Censo EEUU
?	28%* (20-76 años)	9%	27% (todas las edades)

***Discapacidad psiquiátrica o enfermedad mental 11%, visual 5%, intelectual 4% y física 4%**

Discriminación, acoso y “humor”

	Discriminación	Acoso
	 España	 España
Hombres	14%	10%
Mujeres	59%	33%

Personas LGBT que han recibido comentarios o chistes de mal gusto sobre su identidad de género y orientación sexual: **27%**

Comentarios o chistes de mal gusto oídos pero no dirigidos personalmente hacia el encuestado: **Misóginos 43%, Homófobos 30%, Racistas 30%, Tránsfobos 22%, Ideológicos 1%**

Conclusiones I

Las mujeres siguen estando terriblemente infrarrepresentadas en la industria del videojuego (especialmente en España) y las estadísticas de discriminación y abuso son aterradoras.

La presencia del colectivo LGBT es buena, pero surgen dudas sobre si las personas no heterosexuales y no cis pueden identificarse abiertamente como tales en el ambiente laboral, dada la omnipresencia de comentarios dañinos.

Necesitaríamos más datos sobre minorías étnicas y religiosas en España en general (algo que muchas asociaciones de personas racializadas llevan años pidiendo) y en la industria del videojuego en concreto, pero todo lo que sabemos hasta ahora apunta a una severa infrarrepresentación de personas racializadas (y no es porque “en España hay menos”). Dado que el colectivo femenino y el colectivo racializado son los que tienen una presencia más baja, las mujeres racializadas son las que mayor discriminación sufren.

Necesitamos más datos sobre discapacidad y neurodivergencia para poder hacer una valoración real de sus situaciones.

Conclusiones II

A la hora de trabajar en la industria de los videojuegos, los colectivos discriminados se encuentran principalmente con cuatro problemas:

La falta de respeto a su mera existencia

La falta de confianza en sus habilidades

La falta de interés en su contratación

Y la falta de diligencia en la retención de su talento

Necesitamos políticas que eduquen en el respeto a la diversidad en el ámbito global de la sociedad y en la desnormalización de la violencia, los comportamientos, el lenguaje y el “humor” sexista, racista, homófobo, tránsfobo y capacitista. Como dice el eslogan feminista “*Nos queremos vivas, libres y sin miedo*”, para llevar una vida plena y escoger y ejercer una profesión sin peligro y sin barreras.

Necesitamos políticas que pongan en valor la diversidad en el ámbito laboral, no como una cuota a cumplir o un incentivo a la contratación, sino como un valor añadido personal del trabajador, especialmente en una industria creativa como es la nuestra.

Y por último, necesitamos políticas que protejan a las personas más vulnerables en la industria, tanto del acoso interno de compañeros y superiores, como del externo por parte de consumidores y jugadores.