

## **Fun & Serious reflexiona sobre la creciente importancia de la mujer en el sector del videojuego**

**El Primer F&S Annual Women Meeting pretende superar estereotipos y fomentar la visibilidad del impacto femenino en la industria. Si, a nivel de juego, las mujeres igualan a los hombres, y la audiencia femenina de eSports es del 30%, el porcentaje de mujeres profesionales en el sector en España es del 17%. La Productora Asociada y guionista de Ubisoft, Cristina Nava, invitada al festival, protagonista en una de las VIT Talks**

Publishers, desarrolladoras, divulgadoras, jugadoras y researchers, todas ellas mujeres, se congregaron en el F&S First Women Annual Meeting, un foro orientado a dar visibilidad y poner en valor el creciente papel femenino en el sector del videojuego, así como a debatir y a crear nuevas oportunidades para las mujeres.

Un sector en que el interés de la mujer parece ya claro, con estadísticas que evidencian que las chicas juegan videojuegos tanto o más que los chicos (hablamos de un 50/50 o hasta un 51% de jugadoras frente a un 40% de jugadores a nivel mundial, según Newzoo para 2017), y que las audiencias de eSports, tal como subraya Sergi Mesoneros (de la LVP; Liga Profesional de Videojuegos) ronda e incluso supera en España el 30%”

Gisela Vaquero, responsable de Women in Games y fundadora del estudio JellWord, junto a Alexandra Samper (Gamer User Research), Bárbara Ros (ilustradora y docente) y Beatriz Villajero (doctora en Educación e investigadora en cuestiones de desigualdad), se fijaron en el enfoque de género para una industria en que numerosas féminas llevan aportando su talento desde hace décadas. Hoy, el porcentaje femenino de trabajadores del sector alcanzaba en 2017 el 14% en UK (según datos de TIGA) y el 17% en España (statista, 2016)

Sin embargo, si el 65% de mujeres de entre 10 y 65 años juega a mobile games (de acuerdo, de nuevo, con las estadísticas de Newzoo), “el 60% de esas mujeres cree que solo el 30% de títulos se han hecho para ellas” (según el paper “Gender and inclusivity for Women in Mobile Gaming).

Y es que cuestiones como la todavía notable brecha salarial o la superación de prejuicios y estereotipos como la relativa falta de predisposición hacia las actividades o destrezas tecnológicas o la falta de credibilidad, fueron los ejes de un encuentro que promete convertirse en un referente. Su objetivo; hacer pública la actitud y excelencia de tantas mujeres en el sector

En este sentido, el papel de la productora asociada de Ubisoft Milán, Cristina Nava, guionista y creadora de icónicos personajes femeninos en títulos como Mario+Rabbids Kingdom Battle, Rabbids o Just Dance, además de invitada al festival parece particularmente representativo.

“Son pequeñas barreras que todas juntas, podrían parecer o suponer realmente una gran dificultad”, sostenía Gisela Vaquero, de Women in Games España. Sobre su asociación, se trata de “una idea que replica otras asociaciones similares, que ya estaban potenciando desde hace años la proyección femenina en el universo gamer”.

Como recalca el primer F&S Annual Women Meeting programadoras, desarrolladoras, jugadoras, streamers, investigadoras y comunicadoras, todas ellas mujeres, son hoy un referente claro e inexcusable en la industria, “y están logrando no solo que otras niñas y chicas jóvenes se interesen cada vez más por este sector”, alimentando así un ciclo en que cada vez será mayor la aportación en femenino a la industria del videojuego sino, sobre todo que, “otros niños vean que las mujeres son también referentes en el sector y que esto no es un mundo de chicos o de chicas sino una industria creativa de grandes aportaciones, por encima de los sesgos de género.”

También en femenino se interpretará la gala Golfa, presentada este año por las Youtubers y streamers, Jen Herranz y Karen Quinn.

**Datos de contacto:**

Francisco Diaz  
637730114

Nota de prensa publicada en: [Bilbao](#)

Categorías: [Sociedad Juegos Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>