

As que están e as que marcharon: mulleres e migracións na industria do videoxogo

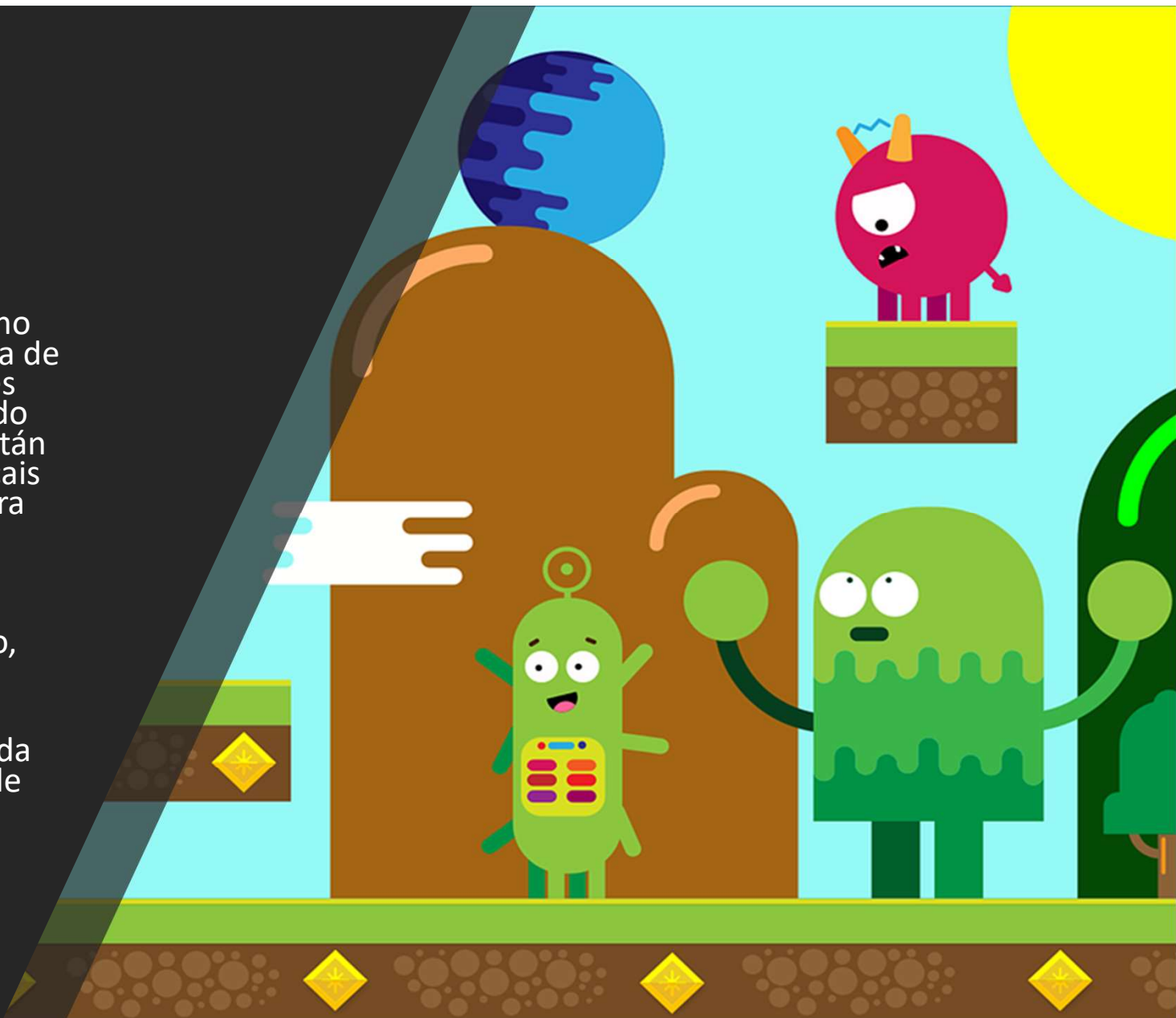
Servizo de Publicacións Universidade de Vigo- ISBN 978-84-8158-957-3

* Este proxecto contou co financiamento da Cátedra Feminismos 4.0 Depo-UVigo e o apoio do título propio de Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV) da Universidade de Vigo, así como do grupo de investigación T14 Tradución & Paratradución (T&P) da mesma institución.

Autoría: Sara María Torres-Outón, Silvia Pérez Freire, Óscar Ferreiro-Vázquez, Ramón Méndez González, Ana Luna Alonso, José Yuste Frías, Lara Domínguez Araújo

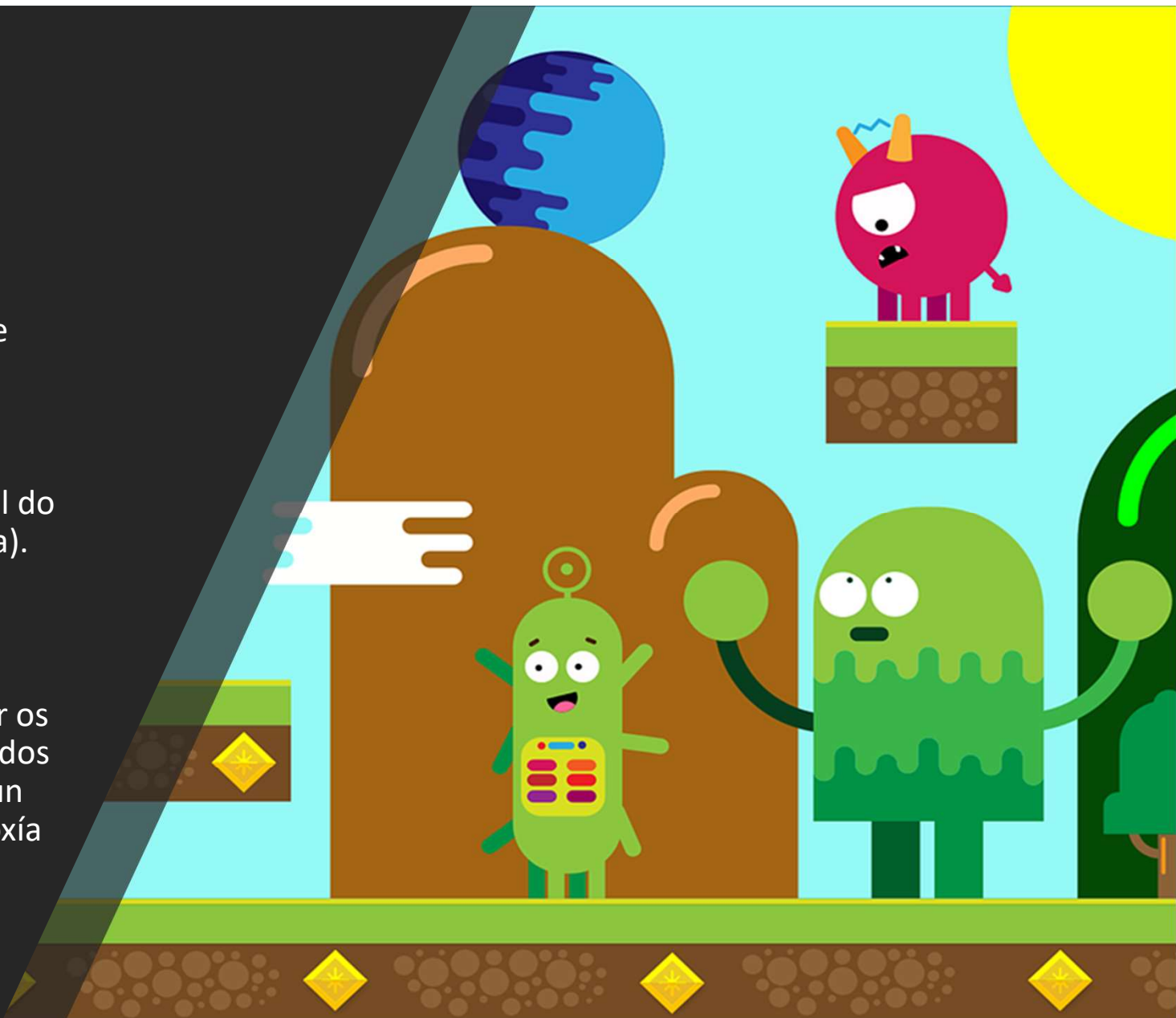
Obxectivos

- Identificar a presenza feminina no sector do videoxogo na provincia de Pontevedra (mapeo das mulleres con estudos de especialización do sector do videoxogo, das que están traballando nel en empresas locais e das que tiveron que migrar cara empresas foráneas).
- Caracterizar as dificultades e barreiras existentes para as mulleres no sector do videoxogo, así como as oportunidades e fortalezas.
- Elaborar estratexias de mellora da situación actual coa finalidade de reter o talento existente na provincia.



Metodoloxía

- Revisión bibliográfica, análise de datos estatísticos e informes.
- Cuestionario anónimo de aproximación ás percepcións e experiencias no mercado laboral do sector (metodoloxía cuantitativa).
- Un grupo de discusión e seis entrevistas semidirixidas en profundidade a mulleres que traballan no sector para coñecer os aspectos máis relevantes derivados da súa condición de mulleres nun sector masculinizado (metodoloxía cualitativa).



Sabías que ...

- Os videoxogos ocupan hoxe un espazo central na actividade lúdica dos máis mozos:
 - Permítenlles apropiarse de significados regulados pola cultura dominante
 - Socialización tradicional respecto aos roles de xénero, xa que características, personaxes e sucesos mostran un mundo masculino
- Cambios significativos pero insuficientes:
 - As personaxes femininas xa non son sempre un accesorio ou recompensa para a personaxe masculina
 - Gamers xa non son exclusivamente homes

Respecto á industria do videoxogo

- En crecemento: actividade, facturación, emprego
- Maio presenza en Madrid e Cataluña (estudios internacionais)
- Pequenas e medianas empresas
- A metade dos estudos conta con menos de cinco empregados
- Un 6% (multinacionais) emprega a máis de 50 persoas
- Formación universitaria (75%)
- Acceso ao emprego: redes de contactos (85%)

Respecto á industria do videoxogo

- En crecemento: actividade, facturación, emprego
- Maio presenza en Madrid e Cataluña (estudios internacionais)
- Pequenas e medianas empresas
- A metade dos estudos conta con menos de cinco empregados
- Un 6% (multinacionais) emprega a máis de 50 persoas
- Formación universitaria (75%)

• E Galicia?



Estudios videoxogos activos (%)

	2021	2022
Comunidad de Madrid	24,1	25,8
Cataluña	27,4	23,4
Andalucía	14,7	14,7
Comunitat Valenciana	9,6	9,8
Galicia	3,7	4,8

Resultados da Enquisa

TP Especialista en Tradución para a Industria do Videoxogo (ETIV) e Museo do Videoxogo

- Postos de traballo:

- Programador/a (45% 1ª opción),
- Tradutor/a (20% 1ª opción)
- Gamer, tester (probador/a) e game designer (deseñador/a)
- Produción/xestión.
- Administración, arte e animación, desenvolvemento do negocio, deseño narrativo/son e monetización

Percepcións/opiniós (de maior a menor acordo):

Táboa: Percepción e posicionamento cara ao mercado de traballo

Ítem	Premisa	Media
1	Estou interesada en traballar para empresas fóra da Comunidade	4,3
2	Considero que este ámbito de traballo precisa maior feminización	4,0
3	Estou disposta a migrar por razóns laborais	3,9
4	Percibo dificultades na promoción e consolidación dos postos de traballo	3,8
5	Considero que hai poucas posibilidades laborais neste sector en Galicia	3,7
6	Precísanse «polos de desenvolvemento empresarial» para competir globalmente	3,5
7	O sector favorece o desenvolvemento da iniciativa empresarial propia	3,4
8	Teño dificultades para atopar traballo por residir en Galicia	3,3
9	Considero necesarias medidas especiais para a contratación de mulleres	3,3

Percepcións/opiniós (de maior a menor acordo):

Táboa: Percepción e posicionamento cara ao mercado de traballo

Ítem	Premisa	Media
1	Estou interesada en traballar para empresas fóra da Comunidade	4,3
2	Considero que este ámbito de traballo precisa maior feminización	4,0
3	Estou disposta a migrar por razóns laborais	3,9
4	Percibo dificultades na promoción e consolidación dos postos de traballo	3,8
5	Considero que hai poucas posibilidades laborais neste sector en Galicia	3,7
6	Precísanse «polos de desenvolvemento empresarial» para competir globalmente	3,5
7	O sector favorece o desenvolvemento da iniciativa empresarial propia	3,4
8	Teño dificultades para atopar traballo por residir en Galicia	3,3
9	Considero necesarias medidas especiais para a contratación de mulleres	3,3

1 e 5 Traballo en remoto

3 E. multinacionais

7 Estudio propio ou prestación de servizos

Teletraballo

The background is a vibrant, stylized illustration of a game level. It features a dark blue sky with a yellow sun, a blue planet, and a purple monster with horns on a platform. In the foreground, there are green trees, a green robot-like character, and a green alien-like character. The ground is brown with yellow diamonds. The overall style is cartoonish and colorful.

- Conciliación da vida laboral, persoal e familiar
- Comodidade: aforro de tempo desprazamentos
- Evita migrar: permite acceder ao mercado laboral sen afrontar os riscos ou custe de mudar de residencia.
- Amplía a oferta de prestación de servizos: traballo para diferentes estudos, oferta de servizos a un maior abano de ofertas.

Narrativa (GD e E)

Táboa 5. Perfil das entrevistadas

Código	Residencia actual	Relación laboral	Idade
E1	Vigo	Conta propia	31-40
E2	Barcelona	Conta allea	26-30
E3	Inglaterra	Conta allea	31-40
E4	Ourense	Conta propia	26-30
E5	Redondela	Conta propia	31-40
E6	Inglaterra	Conta allea	31-40

Táboa 6. Perfil das participantes do grupo de discusión

Código	Residencia actual	Relación laboral	Idade
GD1	Vigo	Autónoma	26-30
GD4	Vigo	Conta allea	26-30
GD5	Inglaterra	Conta allea	31-40
GD3	Vigo	Conta allea	26-30
GD2	Coruña	Conta allea	41-50

Gamers

E6: (...) tiña, un pouco, sempre a sensación de que os meus editores e a xente que traballaba para min sempre me estaban pondo a proba. Sempre estaban dicindo: “Móstrame o teu carné de xogadora”

E5: No caso dos videoxogos, é importante por exemplo estar tamén moi ao día do mundo dos videoxogos, do que pode saír. Coñecer moitos tipos de videoxogos porque iso che abre moitas portas. Bueno, estar formándose constantemente.

Traballo



E1: Hai xente que traballa en empresa, pero é raro. O normal somos autónomos na nosa casa, ou no despacho ou nun coworking ou no que estés traballando co teu ordenador.

E4: Pues lo primero fue darme cuenta que tenía que ser siendo autónoma..

E5: (...) eu traballo maiormente para X, que é unha empresa (...). Son autónoma ocasional cando me precisan e despois estou traballando para outra

E6: Nunha empresa tan grande te sintes un pouquiño así, como que non tes ningún impacto. Sen embargo, agora aquí en X somos un equipo de menos de duascenas persoas. Entón, o meu traballo ten moito impacto. Cousas que eu fago poden ir ó videoxogo. Eu podo dar unha idea para unha personaxe.

Barreiras propias

E2: es una barrera un poco personal decir: “Ay, pero yo valdré para esto”. “¡Pero uy, pero es que no sé qué!”

E1: eu teño unha síndrome do impostor espantosa que estou en plan: “Dios mío, son unha inútil, son un desastre! Esto ten que estar mal! Sólo valgo para esto porque teño xente que me axuda!” Unha autosabotaxe increíble.

E6: Eu tiña a síndrome do impostor sen saber o que era o síndrome do impostor. Eu estaba nas reunións mortificada (...) era como, por favor, que non me descubran, sabes? Falaban de cousas e eu: “Si, si, claro”, pero a min que non me fagan preguntas.

Conclusións

- Sector:

- Relativamente novo,
- Moi fragmentado (estudios vs. grandes empresas) e
- Pouco organizado institucionalmente (información, accións formativas e emprego)

- As barreiras de acceso ao mercado laboral das mulleres:

- Subrepresentación
- Necesidade de incluír o talento feminino nos procesos de creación, transcreación, tradución e paratradución de videoxogos
- Asegurar paratraducir unha mirada feminina
- Maior abano de postos

- Freos autoimpostos:

- “síndrome da impostora”
- Sensación de neófita recién chegada
- Inseguridade
- Redución da participación e bloque a iniciativa.

Debilidades

- Sector aínda moi masculinizado
- Falta de información (emprego, saídas profesionais, formación)
- Desaxustes entre a formación dos profesionais e as innovacións da industria do videoxogo
- Industria pouco desenvolvida na provincia
- Escasas oportunidades laborais por conta allea na provincia
- Necesidade de regular as condicións laborais (salarios, promoción, desenvolvemento profesional) ante a presenza das denominadas autónomas dependentes ou falsas autónomas (contratación encuberta)

Ameazas

- Substitución do emprego por conta allea por traballadoras autónomas
- Falta de apoio aos pequenos estudos con selo local
- Fragmentación da oferta, competencia á baixa e empeoramento das condicións laborais e prezos pola prestación de servizos

Fortalezas

Posibilidades de formación especializada na provincia de Pontevedra

- Xeneralización do teletraballo e posibilidade de traballar dende a provincia de Pontevedra/Galicia
- Inclusión no mercado de traballo como autónomas
- Maior presenza de mulleres *gamers* e, por tanto, “necesidade” de contar con mulleres nos equipos de traballo
- As pioneiras no sector rompen estereotipos e abren camiño para a inclusión de máis mulleres nesta industria

Oportunidades

- Formación especializada actualizada e práctica (ETIV)
- Presenza de pequenos estudos (empresas) na contorna
- Empoderamento das mulleres formadas e futuras profesionais para competir no sector

Proposta de accións xerais:

- Visibilización das oportunidades: **directorio**
- Constitución de **redes institucionais** de apoio.
- Creación de **espazos de traballo** (sedes/oficinas/coworking).
- Establecer **colaboracións** estables con empresas, asociacións e centros de formación para a inserción laboral.
- **Axudas ao emprendemento** tendo en conta a singularidade do sector.

Proposta de accións específicas:

- Empoderamento das mulleres con formación no sector do videoxogo. Fomentar o emprego feminino na industria do videoxogo a través da creación dunha base de datos da oferta de demandantes de emprego do sector que mostre a valía e coñecemento das mulleres sobre videoxogos; isto é, que sexa unha ferramenta útil para as empresas que une oferta e demanda
- Impulsar un programa de mentoring coas mulleres que traballan dentro e fóra da provincia. Aproveitar as experiencias das mulleres que se introduciron nun sector moi masculinizado e teñen experiencia como autónomas e como traballadoras por conta allea, nun programa de mentoring que anime e potencie ás mulleres novas a introducirse na industria.
- Promocionar propostas que difundan roles igualitarios de xénero. Difundir roles igualitarios de xénero a través de charlas e actividades de promoción dos videoxogos nos centros educativos e a través de contidos específicos que fomenten a paratradución de novas estruturas antropolóxicas do imaxinario que fagan posible a realidade dunha cultura máis igualitaria dentro do sector.

The background is a vibrant, stylized illustration of a game level. It features several alien characters: a purple one with horns on a platform, a brown one with spikes on a platform, and two green ones in the center. There are also brown arch-like structures, grey hand-like shapes, and a yellow sun in the top right. The ground is brown with yellow diamond patterns.

Grazas pola atención prestada

<https://paratraduccion.com/limiares/2023/03/08/presentacion-de-resultados-del-proyecto-de-investigacion/>