

Las Game Jams como método educativo para fomentar la igualdad de género en el sector del videojuego

Game Jams as an educational method to promote gender equality in the video game industry

MARÍA TERESA BARRANCO CRESPO*

Universidad de diseño, innovación y tecnología

Recibido: 29/5/2023

Aceptado: 20/9/2024

doi: 10.20318/femeris.2024.8873

Resumen. En los últimos años, se ha incrementado la atención sobre el papel de las mujeres en la industria de los videojuegos, y desde la educación superior se promueven metodologías inclusivas para crear entornos más equitativos. Este estudio tiene como objetivo analizar la participación femenina en eventos como las Game Jams, con el fin de mejorar los entornos de aprendizaje y ajustar tácticas pedagógicas eficaces. La investigación, de enfoque cuantitativo descriptivo, muestra que las percepciones estudiantiles son cada vez más neutrales respecto al género, destacando relaciones más equitativas en estos espacios. En parte, este avance puede atribuirse a las prácticas colaborativas, que no solo fomentan la participación, sino también la socialización. Sin embargo, persiste una brecha significativa de género en la industria de los videojuegos, donde las mujeres continúan siendo una minoría en comparación con los hombres. Esta disparidad subraya la necesidad de implementar políticas de igualdad de género, promover la diversidad en todos los niveles y fomentar una cultura laboral respetuosa y libre de acoso para abordar este desequilibrio.

Palabras clave: diversidad de género, educación técnica y profesional, industria, videojuegos, investigación social

Abstract. In recent years, attention to the role of women in the video game industry has increased, and higher education has been promoting inclusive methodologies to create more equitable environments. This study aims to analyze female participation in events like Game Jams in order to improve learning environments and adjust effective pedagogical tactics. The research, based on a descriptive quantitative approach, shows that student perceptions are becoming more gender-neutral, highlighting more equitable relationships in these spaces. This progress can partly be attributed to collaborative practices, which not only encourage participation but also socialization. However, a significant gender gap persists in the video game industry, where women remain a minority compared to men. This disparity underscores the need to implement gender equality policies, promote diversity at all levels, and foster a respectful, harassment-free work culture to address this imbalance.

Keywords: gender diversity, career and technical education, industry, video games, social research.

*mariateresa.barranco@udit.es

1. Introducción

A lo largo de la historia, las mujeres han desempeñado roles importantes en el desarrollo de videojuegos, a pesar de que, en numerosas ocasiones, su contribución ha sido relegada a un segundo plano, eclipsada por la prominencia de sus compañeros masculinos de profesión. Este fenómeno ha sido en parte resultado de prejuicios persistentes, así como de una participación desproporcionadamente baja de mujeres en el sector, exacerbada por la marcada división de género en la industria (Editorial, 2022).

De manera preliminar, uno de los pensamientos que surge de esta situación es, paradójicamente, una de las creencias más extendidas: la percepción de que la industria de los videojuegos ha sido históricamente un espacio vetado para las mujeres, caracterizado por dinámicas intrínsecamente machistas (Borrego, 2022). Si bien no es posible generalizar en nombre de todas las empresas, en los últimos años se han evidenciado comportamientos misóginos e inaceptables hacia mujeres trabajadoras de la industria, como ha sido el caso de Activision-Blizzard (1979) (Schreier, 2021) y otros incidentes similares en Riot Games (2006) (Editorial, La Nación, 2021), relacionados con el acoso y abuso laboral.

No obstante, no sería prudente dictar un juicio definitivo sobre todo el sector basado únicamente en eventos concretos, ya que existen figuras femeninas de gran relevancia en esta industria. Ejemplos notables incluyen a Roberta Williams (La Verne, EE.UU., 1953), cofundadora de Sierra Online y creadora de obras emblemáticas como Phantasmagoria y la saga King's Quest, así como Kim Swift (procedencia desconocida, 1983), diseñadora de Portal y Quantum Conundrum (Karlin, 2014). No obstante, no se debe limitar el reconocimiento a nombres ampliamente conocidos, ya que también existen otras destacadas diseñadoras y directoras de videojuegos que merecen mención, como Jane Jensen (Palmerton, Pensilvania, 1963), creadora de la saga Gabriel Knight, o la española Tatiana Delgado (procedencia y edad desconocidos), cofundadora de Out of the Blue Games y responsable de la aventura en primera persona Call of the Sea.

La mayoría de estos perfiles destacan como líderes y referentes, tal como lo señala la periodista María Amores en su libro ¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género (2018). No obstante, aunque el liderazgo femenino ha comenzado a ganar terreno, su representación en la industria sigue siendo significativamente baja. Muchas mujeres, desde diversas especialidades, están trabajando activamente para revertir esta situación. Traductoras y responsables de marketing están promoviendo un uso del lenguaje menos sexista, mientras que artistas y diseñadoras conciben personajes femeninos empoderados y al mismo nivel que sus contrapartes masculinos. A su vez, periodistas y escritoras especializadas analizan los videojuegos desde una perspectiva de género, creando conciencia y ofreciendo una crítica al enfoque tradicional, contribuyendo así a una visión más inclusiva del mayor producto de entretenimiento del siglo XXI. A este esfuerzo se suman las jugadoras, tanto profesionales como aficionadas, quienes demuestran diariamente que el género femenino tiene la misma capacidad para competir en el deporte electrónico (Díaz, 2018). Sin embargo, este progreso se ve obstaculizado por la baja representación

femenina en el sector, en comparación con los hombres, lo que impacta no solo en las áreas operativas, sino también en los puestos estratégicos más altos, como señala Eurídice Cabañes (2022).

Asimismo, es relevante analizar las tipologías de trabajo más frecuentemente ocupadas por mujeres en el sector, tales como los puestos relacionados con áreas artísticas, en su mayoría vinculados al diseño 2D y 3D, el concept art, el diseño narrativo, la música, la administración y el marketing. En menor medida, se encuentran mujeres en roles relacionados con el diseño de juegos o niveles. Sin embargo, el ámbito técnico, especialmente los roles relacionados con programación, dirección y producción, permanece considerablemente desocupado por mujeres. Entre los principales referentes en estos campos se encuentran figuras como la compositora Yoko Shimomura (Hyōgo, Japón, 1967) y la artista Ayami Kojima, reconocida por su trabajo en títulos como *Castlevania* (procedencia y fecha de nacimiento desconocidas).

2. Contexto y antecedentes

El análisis de la presencia femenina en la industria de los videojuegos revela que, a pesar de ser notablemente menor en comparación con la masculina, las mujeres han hecho importantes contribuciones a este sector (Habziz, 2023). Las razones detrás de esta disparidad tienen raíces históricas y culturales que han moldeado la percepción pública a lo largo de la evolución de los videojuegos. Al inicio, durante la era dorada del videojuego con Atari y las primeras máquinas recreativas, tanto hombres como mujeres jugaban a títulos como Pong. Sin embargo, a medida que los juegos avanzaron en complejidad y se centraron más en la acción directa, comenzaron a asociarse predominantemente con un público masculino, un fenómeno impulsado en gran medida por las estrategias de marketing de la época (Stern, 2019). Estas estrategias, al igual que en la industria de los juguetes, establecían divisiones claras de género, lo que influyó en la percepción de que los videojuegos no eran productos “diseñados para chicas” (Karlberg, 2019). A ello se sumó un estigma social que, especialmente en generaciones previas a la milenial, identificaba los videojuegos como entretenimiento infantil y, por ende, reforzaba los estereotipos tradicionales de género. Este prejuicio afectó directamente la posibilidad de que las mujeres desarrollaran un interés profundo por los videojuegos, lo que a su vez limitó su representación tanto en el consumo como en el desarrollo de estos productos (Etxabarría, 2008).

Sin embargo, en la actualidad, la industria busca abordar de forma consciente y directa este vacío de género. Aunque eliminar las barreras institucionalizadas no es un proceso inmediato, es crucial entender que los cambios sociales de este tipo suelen enfrentar resistencia (González, 2002). En este sentido, la educación desempeña un papel central para impulsar transformaciones graduales que modifiquen la estructura actual del sector. Un ejemplo relevante de las estrategias adoptadas por la industria para atraer al público femenino es el fenómeno del “pinkwashing”, que consistió en la feminización de produc-

tos o servicios tradicionalmente masculinos (Alonso, 2021). Un caso emblemático fue el lanzamiento de Pac-Man, diseñado con la intención de atraer a las mujeres a las salas recreativas mediante un enfoque más alejado de la violencia típica de los juegos de la época (Iwatani, 2016; Kent). Además, productos como la Game Boy Advance SP: Girls Edition o videojuegos como los basados en la franquicia Monster High fueron estratégicamente dirigidos a las niñas y lograron gran éxito comercial, en parte debido a que los padres percibían estos productos como apropiados para sus hijas (Hernández, 2004; García, 2012). Estos títulos, aunque limitados en cuanto a representación de género, resultaron esenciales para acercar a las niñas al mundo de los videojuegos, permitiendo que muchas de ellas se sintieran atraídas hacia otros juegos y sagas emblemáticas, como Pokémon Cristal, el cual introdujo por primera vez la posibilidad de elegir un personaje femenino.

A medida que estas jugadoras crecieron, su interés por los videojuegos se diversificó, involucrándose en títulos como Los Sims o Animal Crossing, que ofrecían experiencias sociales y creativas, fundamentales para el desarrollo de una base de jugadoras (Acks, 2020). Sin embargo, la escasa representación de mujeres en la industria ha sido también consecuencia de la falta de estrategias de marketing enfocadas en este público, lo que limitó las posibilidades de que las mujeres visualizaran el videojuego como una opción profesional viable. No obstante, en los últimos años, las campañas han comenzado a incentivar el interés femenino, y esto ha propiciado un crecimiento considerable en el número de mujeres que optan por estudiar y trabajar en este campo (Aguirre, 2018). Un claro indicador de este progreso es el incremento en la matrícula femenina en programas educativos relacionados con videojuegos. Entre 2008 y 2018, el porcentaje de mujeres graduadas en titulaciones vinculadas a este sector pasó del 14% al 33%, según la Higher Education Video Game Alliance (HEVGA, 2019). Si bien este aumento aún no alcanza la paridad de género, es un reflejo del cambio progresivo que está ocurriendo. Estos avances, aunque lentos, sugieren que en el futuro habrá una mayor presencia femenina tanto en el desarrollo como en el consumo de videojuegos, lo que contribuirá a un entorno más inclusivo y equitativo. De esta forma, se espera que la participación femenina en la industria del videojuego continúe en ascenso en los próximos años, impulsada por iniciativas que promuevan la igualdad de oportunidades y que desafíen los estereotipos que durante décadas han limitado la presencia de las mujeres en este sector.

2.1. Los reflejos de la desigualdad en el mundo universitario

En el ámbito universitario relacionado con los videojuegos, se ha notado un crecimiento en las ofertas académicas y una mayor participación de mujeres en las aulas, aunque persisten los desafíos en términos de igualdad. A pesar de que existen 13 programas universitarios en España relacionados con el diseño y la creación de videojuegos, la brecha de género sigue siendo evidente en el sector. En 2021, el 97% de los trabajadores de la industria de los videojuegos contaban con estudios superiores, siendo las especializaciones más comunes másteres o licenciaturas, con un 45,39%, seguidos de ciclos for-

mativos con un 29,61% (Libro Blanco del Español de Videojuegos 2021, p. 34). En 2022, las cifras cambiaron ligeramente, con un 28,3% de másteres o licenciaturas, un 36,6% de ciclos formativos y un 15% de Formación Profesional de Grado Superior (“Informe de las condiciones de vida y trabajo en el desarrollo de videojuegos en España”). A pesar de estas cifras, la falta de referentes femeninos en la industria sigue siendo un obstáculo significativo para las mujeres, afectando su autopercepción y confianza, lo que puede derivar en un abandono temprano de sus carreras (García-Naveira, Agustín Sierra y Santos Montiel, 2022). Estudios como el de Ferraz y Game (2019), basado en la investigación de Bandura (1982), sostienen que la discriminación y el desapego por parte de jóvenes hacia carreras tecnológicas, especialmente en campos asociados a STEM, se debe a la falta de referentes femeninos y a un entorno masculinizado. Muchas mujeres experimentan una falta de motivación debido a situaciones discriminatorias en sus puestos de trabajo, siendo subestimadas tanto en capacidades como en salarios, a pesar de realizar las mismas tareas que sus compañeros varones.

Este panorama también se refleja en las prácticas laborales dentro del sector. Entre los jóvenes de 20 años o menos, un alto porcentaje ha trabajado sin remuneración, y en 2020 solo el 32,89% de los trabajadores del sector realizó prácticas en empresas especializadas. En 2022, este porcentaje fue aún más bajo, con solo el 26% de estudiantes relacionados con la industria habiendo trabajado en algún momento en el sector.

Por otro lado, la brecha entre las habilidades adquiridas en la universidad y las demandas del mercado laboral sigue siendo un reto. Según Doménech (2011), existe una diferencia importante entre el conocimiento declarativo, que se adquiere en las universidades, y el conocimiento procedimental, que se requiere en el ámbito profesional. Esta diferencia, a menudo, provoca que las y los aprendices no se sientan completamente preparados para enfrentar los desafíos del mundo laboral. Es por eso que se considera esencial el uso de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos, para que las estudiantes puedan enfrentar problemas reales y desarrollar confianza en sus propias habilidades. Las Game Jams son un ejemplo de cómo estos espacios permiten al alumnado trabajar en equipo, aplicar habilidades técnicas, y fortalecer su creatividad y capacidad de resolución de problemas.

Estas prácticas también favorecen el desarrollo de habilidades sociales, metacognitivas y técnicas. Según Järvelä, Volet y Järvenoja (2010), estas habilidades metacognitivas permiten a las y los aprendices ser más conscientes de su propio proceso de aprendizaje y de los puntos fuertes que necesitan potenciar. Además, el entorno interdisciplinario en el que se desarrollan estas actividades fomenta la exploración de nuevas formas de expresión y estilos gráficos, lo que es esencial en la industria de los videojuegos. Los estudiantes también aprenden a gestionar softwares específicos, indispensables para su futuro desempeño profesional, mientras que la puesta en común de sus experiencias les permite socializar en el ámbito laboral y ser más resolutivos ante los desafíos. Asimismo, se promueve un entorno de inclusión y respeto, que fomenta la normalización de la diversidad sexual y cultural en el trabajo en equipo (Santana, 2021).

2.3. Introducción: por qué las Game Jams podrían ser la solución para promover la igualdad de género

El tipo de aprendizaje que se experimenta durante las Game Jams no difiere mucho del que se da en los entornos educativos. Las Game Jams son eventos donde programadores, diseñadores de juegos, artistas y otros interesados en el desarrollo de videojuegos se reúnen para planificar, diseñar y crear uno o más juegos en un período de tiempo corto y específico (Fowler, Khosmood, Arya y Lai, 2013). Durante estos eventos, se fomenta el aprendizaje a través de la emulación de procesos comunes en entornos industriales, como la cocreación, la coproducción y el codiseño (Contreras Espinosa y Eguia Gomez, 2022).

Desde una perspectiva pedagógica, las Game Jams pueden ser herramientas valiosas en la educación formal. Sin embargo, su adopción como método de aprendizaje aún no es amplia en las escuelas y planes de estudio, y la falta de competencias digitales de los docentes puede dificultar su implementación.

Además, hay escasa información disponible sobre el uso de Game Jams en la educación formal y con estudiantes. La mayoría de los estudios sobre las dimensiones pedagógicas de los Game Jams se han centrado en su uso para el desarrollo de juegos, en lugar de en su aplicación en la enseñanza de otras habilidades y conocimientos (Aurava y Meriläinen, 2021).

Durante estas dinámicas, la comunicación y la interacción social son esenciales para el desarrollo de habilidades interpersonales e intrapersonales. Los participantes tienen la oportunidad de compartir ideas, comprender las habilidades de los demás, distribuir eficazmente las tareas y superar las barreras que pueden dificultar la participación en estas actividades.

Los participantes pueden experimentar con la creatividad, reforzar la autonomía en la resolución de problemas, y fortalecer el pensamiento crítico. El deseo de aprender nuevas habilidades y socializar, son los principales factores en las participaciones. Según Moreira (2019), el hecho de que las y los estudiantes disfruten y se emocionen trabajando con tecnología puede ser una ventaja a largo plazo, ya que puede generar dos beneficios: una mejor comprensión debido al acopio de conocimientos y la habilidad para su uso y aplicación.

El aprendizaje durante una Game Jam es un proceso impredecible y difícil de evaluar (Contreras Espinosa y Eguia Gomez, 2022). Esto se debe a que los participantes adquieren habilidades interpersonales según el vínculo que establecen los participantes con el equipo y además, el alcance de sus conocimientos depende estrechamente de los roles que adoptan durante sus intervenciones, aunque está directamente relacionado con si el nivel de involucración. En los últimos años, se ha generado un gran interés en utilizar la Game Jam como herramienta educativa en diversos contextos de aprendizaje (Roine, Meriläinen y Kankainen, 2021). En este sentido, varios estudios han explorado los intereses comunes de los participantes antes y después del evento, así como el número de habilidades adquiridas.

En eventos colaborativos como este, que suelen tener una duración limitada, es poco realista esperar que todos los participantes dominen todas las habilidades necesarias para programar o diseñar personajes y escenarios. La creatividad y el nivel técnico de cada per-

sona, junto con la disponibilidad de diferentes perfiles, pueden influir en la concepción del diseño y la funcionalidad del producto final, dando lugar a pequeñas diferencias entre los distintos equipos participantes. En parte (las y los alumnos deben intentar resolver, sin conocer este concepto en particular), los conocimientos y conceptos obtenidos en los cursos académicos, no sólo están vinculados a los resultados obtenidos por el alumnado, sino a la coherencia de los programas y la calidad de los contenidos con los que los docentes han planteado para sus asignaturas. De esta forma, pueden poner en conocimiento a las estudiantes sobre las posibilidades técnicas que tienen a su alcance y de los procesos de trabajo que se utilizan en la industria con el objetivo de fomentar la capacidad creativa e innovadora.

Las Game Jams tienen múltiples conexiones con las demandas de habilidades del siglo XXI. En primer lugar, se relacionan con las “Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento” (TAC), que se refieren a la aplicación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el entorno educativo y de aprendizaje (Álvarez Sorolla, J., 2018). Esta relación puede deberse a la motivación de las y los estudiantes para aprender mediante tecnologías de aprendizaje o simplemente a su interés por la cultura de los videojuegos. Además, las Game Jams corresponden al movimiento internacional de las habilidades del siglo XXI, el cual se enfoca en las habilidades necesarias para que las estudiantes puedan desenvolverse en una sociedad de la información (Manalo, 2019). Estas habilidades incluyen las mencionadas anteriormente: la colaboración, la creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la competencia digital, todas ellas presentes.

Por otro lado, es esencial que los docentes no solo posean competencias pedagógicas y digitales, sino que también entiendan la influencia de los valores culturales que se ven reflejados en los videojuegos y cómo afectan en el aprendizaje durante todas las etapas de crecimiento desde la niñez hasta la edad adulta. De esta manera, se podrá conectar con los objetivos y metas del currículo de la educación formal (Aurava, Meriläinen, Kankainen y Stenros, 2021).

En este sentido, es importante concebir los videojuegos como un recurso didáctico valioso para las prácticas de la enseñanza, teniendo en cuenta que en un ambiente lúdico, las y los estudiantes pueden practicar, experimentar y repetir acciones indefinidamente, lo que les permite cometer errores sin miedo al fracaso, hasta el punto de que el error puede ser considerado una opción de juego (Marcos y Santorum, 2012). Por este motivo, se ha visto necesario incluir un análisis sobre los hábitos de consumo y los efectos que estos generan en las estudiantes (Cole y Griffiths, 2007; Montes-González, Ochoa-Angrino, Baldeón Padilla y Bonilla Sáenz, 2018). Entre estas habilidades se incluyen el desarrollo de la memoria, la atención y la concentración, el razonamiento lógico, la resolución de problemas, la planificación de estrategias, el autocontrol, la autoevaluación, la motivación, el sentimiento de superación, las habilidades motrices y de reflejos, la percepción visual, la coordinación óculo-manual, la percepción espacial, la curiosidad, la inquietud por investigar y la alfabetización digital. Por este motivo, su uso ha sido aceptado progresivamente en el currículo de la enseñanza superior y los docentes han introducido los recursos y modelos práctico-teóricos necesarios al aprendizaje que se requiere en el contexto.

En estos entornos, la falta de diversidad y minorías subrepresentadas en las carreras STEM se ha discutido y debatido en la literatura en numerosas ocasiones (Fowler, Pirker y Pollock, 2016; Ferraz y Gama 2019). Revisando el estudio “1.1 Los reflejos de la desigualdad en el mundo universitario” se puede percibir un cambio positivo en el incremento de las estudiantes, aunque aún queda progresos por realizar. Las mujeres siguen representando un pequeño porcentaje. Se han tratado de investigar los comportamientos por los cuales hay una falta de participación e influencia femenina en maratones de desarrollo de juegos (Ferraz y Gama, 2019), utilizando un enfoque de método mixto para analizar la influencia del género en diferentes perspectivas. fue posible identificar características.

Por otra parte, al analizar los experimentos propuestos por Helen W. Kennedy en 2018, resulta interesante examinar la integración de mujeres en las Game Jams de manera estructurada y no apresurada. La autora del estudio plantea la idea de instruir a las adolescentes en Game Jams segregadas, es decir, sin incluir varones en las sesiones organizadas para tal fin. Con esta medida se intentó determinar si las jóvenes ganarían más confianza en sí mismas al encontrarse en un entorno más protegido y en el que sus habilidades no serían socavadas por posibles burlas o menosprecios de sus compañeros de equipo. Como resultado, las mujeres recibieron positivamente las Game Jams y poco a poco fueron adquiriendo confianza para participar en eventos mixtos, lo que fue un paso importante para ellas. Esto demuestra la importancia de un entorno sin sesgo de género, aunque se requiere de ciertos estímulos para captar su atención y fortalecer su presencia en la industria de los videojuegos.

Haciendo una comparativa con un breve inciso de la introducción, Nintendo hizo lo propio con la Game Boy Advance: Girls Edition, excluyendo en su promoción a los hombres, dando protagonismo absoluto a las chicas, con un mensaje claro: “es vuestro momento, y este producto es sólo para vosotras”. De hecho, las game jams exclusivas para mujeres se suelen realizar a temprana edad (en el caso de varones, no hay iniciativas similares en el caso de niños), para que nada más entrar en etapas más adultas, se mezclen en grupos mixtos sin que existan miedos. Iniciativas como “Girls Make Games” o en España, “Women in Games” ayudan a poner en práctica estas iniciativas para que a futuro no haya más grupos segregados. También es cierto que en estos eventos apenas se han dado casos de discriminación, tal y como citaba Kennedy en su artículo (2018), pero eso no quita que existan, y para fomentar participaciones mixtas, está claro que hace falta bastante trabajo y formación al respecto.

3. Metodología

La metodología empleada en este estudio consta de dos fases principales: una investigación documental y otra cuantitativa, ambas complementarias para proporcionar un análisis integral. Inicialmente, se realizó una exhaustiva búsqueda bibliográfica con el fin de contextualizar la investigación y obtener información relevante sobre los hábitos de consumo y su relación con el ámbito laboral. Para ello, se consultaron diversas fuentes como libros, artículos académicos, informes y estudios previos que permitieran establecer un marco teórico sólido. Esta primera fase fue fundamental para comprender el trasfondo

histórico y social de las dinámicas de género y la participación femenina en la industria del videojuego, así como para identificar las tendencias y barreras que han influido en la presencia de las mujeres en actividades como las Game Jams.

En la segunda fase, se llevó a cabo una encuesta dirigida a estudiantes universitarios de dos universidades privadas, seleccionando a los participantes mediante la técnica de muestreo estratificado por género, con el objetivo de garantizar una representación equitativa y diversa. En total, se recopilaron 75 respuestas válidas, lo que permitió obtener una muestra representativa y equilibrada. Esta encuesta, titulada *Participación e Influencia de las Estudiantes en las Game Jams*, tenía como finalidad explorar el nivel de participación femenina en estos eventos, así como investigar las creencias y dinámicas de trabajo que se generan en ellos. Además, se buscó examinar los impactos sociales y evolutivos de la presencia femenina en la educación superior y en la industria del videojuego en general. Los resultados obtenidos fueron analizados en conjunto con los hallazgos de la investigación documental, lo que permitió desarrollar una visión completa y detallada sobre las prácticas docentes que pueden fomentar la participación y la diversidad en las actividades educativas.

Los datos recogidos y detallados en los anexos muestran un panorama optimista hacia la inclusión y diversidad de género en la industria de los videojuegos, destacando que, en muchos casos, las habilidades y competencias de los participantes son valoradas sin importar su género. Aun así, a pesar de la disminución de prejuicios de género en estos entornos, persisten ciertos comportamientos que reflejan micromachismos en algunas interacciones, aunque de manera menos frecuente. Asimismo, se constató que, aunque históricamente las mujeres se han enfocado en roles artísticos en las Game Jams, actualmente se está observando una diversificación en su participación, expandiéndose hacia áreas técnicas y de programación. La encuesta también reveló que la conciencia sobre la brecha laboral de género es cada vez mayor entre los participantes, quienes reconocen las barreras que enfrentan las mujeres para acceder a ciertos roles o puestos en la industria.

Otro aspecto relevante de los hallazgos es la preferencia de las participantes por trabajar en equipo, destacando el valor de la colaboración y el aprendizaje conjunto, lo cual fomenta un crecimiento personal y profesional. Esta inclinación hacia el trabajo en equipo se presenta como una herramienta importante para superar las barreras y fortalecer el desarrollo de habilidades tanto técnicas como interpersonales.

Además de los datos cuantitativos, se recogieron reflexiones individuales de los participantes, quienes respondieron a preguntas abiertas como “¿Cuál es tu reflexión con respecto a la presencia de la mujer en el ámbito de los videojuegos?” y “Si eres mujer, ¿podrías describir tu crecimiento de aprendizaje durante la última Game Jam que participaste?”. Estas respuestas ofrecieron una visión cualitativa complementaria al análisis, permitiendo acercarse más a la realidad de las experiencias vividas por las mujeres en este tipo de eventos. Entre los comentarios, destacan percepciones positivas acerca del avance de las mujeres en la industria, aunque también se mencionaron las dificultades que enfrentan, especialmente en áreas no tradicionalmente asociadas con el género femenino, como la programación.

En cuanto a las propuestas educativas que derivan de este estudio, aunque aún no han sido implementadas, tienen el potencial de enriquecer las prácticas docentes y con-

tribuir al desarrollo de métodos más inclusivos en la educación superior. Estas propuestas podrían servir como base para futuras investigaciones que validen su efectividad, con el fin de fomentar entornos educativos más diversos y equitativos. Asimismo, el análisis estadístico de los datos recogidos permitió formular conclusiones que fueron presentadas en las jornadas del Grupo de Investigación Diversidad e Innovación Social, en un evento titulado “¿Por qué seguir hablando de mujer y desigualdad?”, organizado por la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la Universidad Europea de Madrid el 24 de febrero de 2023.

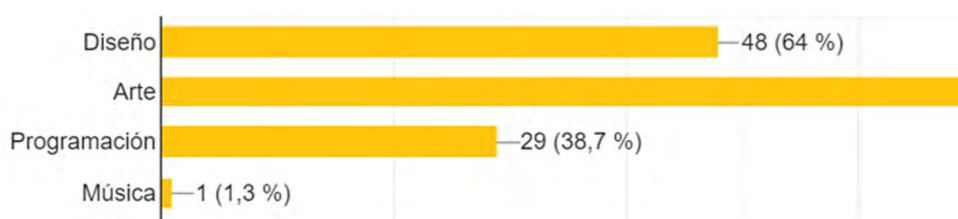
De este modo, la combinación de la investigación documental y cuantitativa ha permitido elaborar un informe completo que no solo profundiza en las dinámicas de género dentro de las Game Jams, sino que también ofrece propuestas para fomentar la participación y diversidad en estos eventos. Este estudio contribuye a un mayor entendimiento de cómo las mujeres están encontrando su lugar en la industria del videojuego y qué medidas pueden implementarse para seguir avanzando hacia una mayor equidad en este campo.

4. Resultados

Para realizar un análisis cuantitativo descriptivo de los datos recogidos en la encuesta, se centrará en la frecuencia de respuestas y patrones generales observados. En cuanto a la participación en las Game Jams, es evidente que estas experiencias tienen un impacto positivo en el aprendizaje y el crecimiento profesional de las participantes. La mayoría de las encuestadas destacaron que su participación les permitió mejorar sus habilidades técnicas, organizativas y de trabajo en equipo. En particular, muchas afirmaron que lograron perfeccionar su capacidad de gestión del tiempo y la coordinación dentro de un equipo, aspectos clave en estos eventos intensivos y colaborativos.

En relación con el contexto de género, una cantidad significativa de encuestadas mencionó que, aunque no experimentaron discriminación directa durante las Game Jams, aún existe una percepción general de segregación de roles según el género, especialmente en áreas como la programación, donde las mujeres siguen siendo minoría. Esto es coherente con la reflexión de varias participantes que señalaron que las mujeres suelen estar concentradas en áreas artísticas más que en las técnicas.

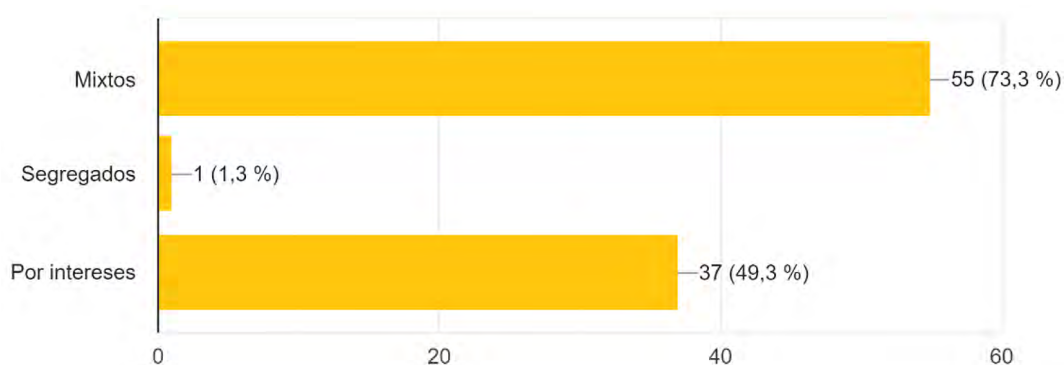
Figura 1. ¿Qué tipo de perfil o roles suelen desempeñar las participantes?



Nota. Encuesta “Participación e influencia de las alumnas en las Game Jams”.

Sin embargo, muchas señalaron que en los ambientes en los que participaron se promovió un trabajo en igualdad de condiciones, lo que fue valorado positivamente. Una de las participantes mencionó: “Aprendí, precisamente de otra mujer, buenas técnicas, uso de color y estilos de arte nuevos para mí” y valoró cómo pudo perfeccionar sus habilidades en 2D, destacando la importancia de la colaboración y el aprendizaje entre mujeres en estos espacios.

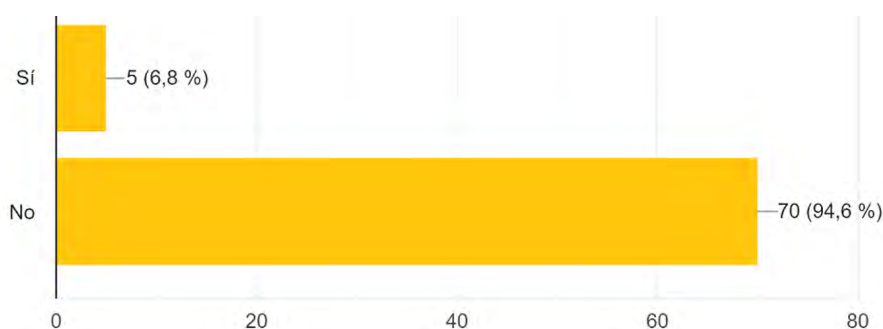
Figura 2. En la organización de equipos, ¿suelen formarse por grupos mixtos o hay alguna tendencia al aislamiento segregado?



Nota. Encuesta “Participación e influencia de las alumnas en las Game Jams”.

Por otro lado, el hecho de que algunas participantes hayan mencionado haber trabajado en entornos mixtos o haber formado parte de equipos donde no se notó ninguna desigualdad de género también indica avances en este sentido. Una participante comentó: “Trabajamos todos colaborativamente en igualdad de condiciones y de forma consensuada”, lo que refleja un ambiente de equidad en su experiencia.

Figura 3. Como participante, ¿crees que se ha empleado prejuicios, gestos o incluso la intimidación machista que ha colocado a la participante en una posición inferior?



Nota. Encuesta “Participación e influencia de las alumnas en las Game Jams”.

No obstante, es necesario reconocer que, en general, sigue habiendo desafíos relacionados con los estereotipos y la segregación de roles en la industria del videojuego, como lo mencionaron algunas encuestadas.

Desde un enfoque descriptivo, los datos proporcionan una visión clara de la necesidad de fomentar ambientes inclusivos en las Game Jams y en la industria en general. Las respuestas reflejan una tendencia hacia la mejora de las experiencias educativas y laborales de las mujeres en este ámbito, aunque persisten barreras culturales y de percepción que deben ser superadas.

El análisis de estos resultados proporciona una base sólida para futuros estudios que profundicen en las dinámicas de género dentro de la industria de los videojuegos. En particular, se puede explorar cómo las Game Jams continúan siendo un espacio clave para fomentar la inclusión y el desarrollo de habilidades tanto técnicas como interpersonales en un entorno de igualdad. Además, las participantes destacaron un crecimiento significativo en competencias técnicas, como el “workflow express”, una metodología fundamental para gestionar eficientemente las dinámicas de trabajo en equipo y cumplir con los tiempos ajustados que caracterizan a estos eventos.

6. Discusión

Se han elaborado varias propuestas docentes con el objetivo de poner fin a las diferencias sexuales y fomentar la participación de las alumnas en las experiencias de las Game Jams. De este modo, se busca contribuir al equilibrio y la igualdad de oportunidades, así como profundizar en actividades que mejoren las dinámicas de desarrollo y enriquezcan las experiencias de los participantes.

Principalmente, la selección de un formato de Game Jam adecuado es decisivo y debe alinearse con los objetivos pedagógicos específicos y las necesidades de docentes y estudiantes, teniendo en cuenta las limitaciones estructurales de las instituciones educativas, como la adecuación del formato a los horarios escolares, las condiciones de las instalaciones físicas y los recursos disponibles, las modalidades de tutoría...

La implementación de talleres preparatorios representa una estrategia sumamente efectiva, no sólo en términos de equiparar los conocimientos de los participantes, sino también para mitigar el estrés asociado con las competencias técnicas y los desafíos de integración social. Este enfoque ayuda a fomentar la creación de un entorno inclusivo y solidario, esencial para el aprendizaje y la innovación.

El refuerzo de apoyo en el aula, mediante la presencia de varios docentes capaces de responder consultas técnicas y proporcionar acompañamiento, es esencial. Estos docentes también juegan un rol importante en la identificación y mitigación de comportamientos discriminatorios, asegurando así un entorno inclusivo y respetuoso para todos y todas las estudiantes.

Otra propuesta es incentivar la comunicación entre los participantes haciendo preguntas sobre el proyecto. De esta manera, las estudiantes pueden pensar de forma constructiva y crítica acerca de su proyecto y cómo mejorarlo. Esto también fomenta la participación de todos los miembros del equipo y la generación de un ambiente de aprendizaje colectivo y respetuoso.

Además, se pueden realizar dinámicas para poner en conocimiento las capacidades o habilidades de cada alumno y mostrar sus preferencias en cuanto a la participación en el equipo. Esto puede ayudar a los docentes a asignar roles que se ajusten a las habilidades y preferencias de cada estudiante, lo que a su vez puede aumentar la participación y el compromiso de todos los miembros del equipo.

Por otro lado, antes de dar comienzo al evento, las y los estudiantes pueden hacer una presentación virtual de los participantes, mostrando una ficha representativa de cada alumno con los porcentajes de sus capacidades o bien, pueden rellenar un formulario. Esto no solo ayuda a los docentes a conocer mejor a cada estudiante, sino que también puede fomentar la inclusión y el respeto entre los participantes al valorar las habilidades y capacidades de cada uno de ellos.

Este proceso puede ser llevado a cabo por un equipo docente conformado por profesionales de diversas áreas del conocimiento, como la sociología, psicología, arte e informática. En el caso de asociaciones que organicen Game Jams a gran escala, también podrían crear una base de datos actualizada con información relevante de los jugadores activos. Además, se podría requerir una inscripción previa a través de una plataforma en la que los usuarios creen su perfil. Desde esta misma web, los participantes podrían tener acceso a cualquier evento de Game Jam. Con el tiempo, esta iniciativa podría crear una comunidad de participantes diversa e inclusiva, en la que se fomente un ambiente de aprendizaje y colaboración.

En última instancia, es destacable que se están organizando cada vez más seminarios destinados a resaltar el papel de las mujeres profesionales en el sector y a fomentar colaboraciones entre la industria y las universidades. Adicionalmente, para asegurar una mayor diversidad en la composición de los equipos durante las Game Jams, es viable la utilización de algoritmos de selección. Esta técnica puede contribuir a minimizar los prejuicios y garantizar la inclusión de una amplia variedad de perfiles. No obstante, es necesario recordar que, aunque la inteligencia artificial puede identificar patrones y evaluar habilidades, el discernimiento y la intervención humana son esenciales en estos procesos. Por ello, resulta fundamental recopilar información detallada sobre los participantes, considerando sus habilidades técnicas, creativas y comunicativas. Además, esta estrategia ofrece una oportunidad interesante para explorar programas de intercambio y colaboración con organizaciones de otros países, ampliando así el alcance y la perspectiva de estas iniciativas.

7. Conclusiones

Tras los resultados de este estudio se ha destacado la evidencia de un cambio significativo en la industria del videojuego en relación con la igualdad de oportunidades en el sector. A pesar de que las encuestas indican que la presencia de mujeres en la industria está aumentando y los estereotipos de género en los videojuegos están disminuyendo, todavía existen barreras importantes para las mujeres en la industria, incluyendo la discriminación, el acoso y el sexismo (Sigmados y AEVI, 2023). Una prueba de ello, son los estudios e informes que sostienen estas evidencias durante los últimos años y que se han contrastado.

En este sentido, se ha propuesto que la educación superior podría tener un papel importante en el fomento de la inclusión y la diversidad en la industria de los videojuegos. Además, se ha señalado que la socialización y el uso de herramientas de enseñanza digitales podrían ayudar a crear un ambiente más inclusivo para los futuros profesionales de la industria. En particular, las Game Jams pueden ser una herramienta valiosa en la educación formal, pero aún hay barreras para su implementación y se necesita más investigación sobre su impacto en el aprendizaje del alumnado.

En este aspecto, las propuestas realizadas para las estrategias de la enseñanza superior pueden considerarse válidas, ya que promueven la integración de géneros. De esta manera, al fomentar la socialización de los adolescentes, se podrá potenciar tanto el capital de empresas como la presencia de mujeres y su crecimiento profesional. Además, es necesario seguir explorando la posibilidad de integrar los Game Jams en la educación formal y de promover la capacitación de los docentes en competencias digitales. A este respecto, se debe continuar recopilando información sobre el uso de los videojuegos en la educación e investigar su impacto en el aprendizaje de las estudiantes, ya que los videojuegos muestran ser capaces de ser empleados como herramientas eficaces en la educación, enseñanza y divulgación de conocimiento, además de como elementos lúdicos (AEVI, 2024).

También es importante resaltar la etapa de la infancia y su contacto con los videojuegos, si queremos fomentar una educación que valore y celebre la diversidad (Santana, 2021). En este marco, es esencial que se realice una transformación en los hábitos de consumo y su contexto, formulando productos adecuados a la educación.

Por este motivo, consideramos que las Game Jams pueden ser herramientas valiosas para la educación formal, aunque su uso aún no es amplio debido a la falta de información y las barreras que presenta para su implementación en las aulas. Es importante seguir explorando su potencial para el desarrollo de diferentes habilidades y conocimientos. También es necesario promover la capacitación de los docentes en competencias digitales y en la integración de nuevas herramientas de enseñanza en el aula.

Adicionalmente se requiere de la participación de la propia sociedad para incentivar un cambio real. Es cierto que esto necesitará de una mayor extensión en el tiempo, pero a su vez resultará muy efectivo en cuanto se produzca dicho cambio, ya que quedará asentado para futuras generaciones. Si bien es cierto que en las actuales habrá una división mayor, es posible que a futuro ese dato incremente en función de la actuación de quienes sí buscan una inclusión auténtica de las mujeres en el sector, incentivando acciones como Girls Make Games (jams pensadas para niñas y chicas jóvenes, en las que las figuras referentes son, principalmente, mujeres), o provocando que los progenitores o figuras de referencia actúen no considerando los videojuegos como un entorno íntegramente masculino.

En conclusión, aunque la industria de los videojuegos está experimentando un cambio hacia la igualdad de oportunidades y la inclusión, aún hay mucho por hacer. La educación superior y la investigación son fundamentales para fomentar una industria más diversa e inclusiva, y para crear un ambiente más propicio para el crecimiento profesional de las mujeres.

8. Agradecimientos

Nos gustaría expresar nuestro más sincero agradecimiento a todas las personas que han compartido sus perspectivas y se han involucrado en nuestro estudio, incluyendo a los alumnos/as, encuestados/as, coordinadores/as y personas docentes. Sin sus participaciones, este estudio no habría sido posible. También, a la Dra. Eurídice Cabañes por compartir su valiosa visión y concedernos una entrevista que ha enriquecido significativamente nuestro trabajo. Y por último, deseamos agradecer a Alejandro Aythami Rodríguez Moreno por su gran ayuda en este proyecto, su colaboración y dedicación han sido fundamentales.

9. Bibliografía

- Aguirre, Jesús; García, Berta; Chiarani, Marcela. (2018). Una Aproximación al Desafío del Pensamiento Computacional: Game Jam. *Docentes Conectados*, 25-39.
- Amores, María (2018). ¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género. *Anaitgames*.
- Álvarez Sorolla, Jorge. (2018). TAC: Tecnologías del aprendizaje y el conocimiento. *Universitat de Barcelona*.
- Alonso, Marita. (2021). Orgullo LGTBIQ+: ¿han superado el cine y la televisión el pinkwashing? *Elle*. <https://www.elle.com/es/living/a36858173/pinkwashing-orgullo-gay-en-el-cine-y-television/>
- Aurava, Riikka y Meriläinen, Mikko. (2021). Expectations and realities: Examining adolescent students' game jam experiences. *Education and Information Technologies*.
- Aurava, Riikka; Meriläinen, Mikko; Kankainen, Ville y Stenros, Jaakko. (2021). Game jams in general formal education. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 28.
- Bandura, Albert. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychologist*, 37(2), 122-147.
- Borrego, Alba Patricia (2022). Machismo en la industria de los videojuegos: la mujer a la sombra de ellos, tanto dentro como fuera de la pantalla. *Universidad de Jaén*.
- Boulton, Helen; Spieler, Bernadette; Petri, Anja; Schindler, Christian; Slany, Wolfgang y Beltran, Xenia. (2016). The role of game jams in developing informal learning of computational thinking: A cross-European case study. *Computers and Society, EduLearn 2016*.
- Díaz, Nerea. (2018). Los eSports y la mujer: relato de una experiencia. ¡Protesto!: Videojuegos desde una perspectiva de género. *Anaitgames*.
- Chiaibi el Habziz, Iman. (2023). Para vosotras, jugadoras. Machismo en los videojuegos: Censura del siglo XXI. *RediUMH*.
- Cima, Asociación de Mujeres Cineastas y de Medios Audiovisuales. (2023, febrero 16). Estudios sobre los estereotipos. Roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego. *Informe Cima 2022*.

- Cole, Helena y Griffiths, Mark D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology and Behavior*, 10, 575-583. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Conocchiarì, Valentina (2022). Women in the gaming industry. Antidote <https://antidote.gg/women-in-the-gaming-industry>
- Contreras-Espinosa, Ruth S. y Eguia-Gomez, Jose Luis. (2022). Game Jams as Valuable Tools for the Development of 21st-Century Skills. *Sustainability*, 14, 2246. <https://doi.org/10.3390/su14042246>
- Costrel, France; Acks, William; LaCroix, Sam y Wood, Melissa. (2020). High Score [Película]. Netflix.
- Desarrollo Español de Videojuegos. (2022). Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2021. <https://dev.org.es/libroblancodev2021>
- Doménech Betoret, Fernando. (2011). Evaluar e investigar en la situación educativa universitaria. Un nuevo enfoque desde el EEES. Universitat Jaume I, Castelló de la Plana.
- Engelberg, Molly. (2019). Women and Gaming Culture: A Pilot Study on the Experience of Feminine Individuals Entering the Video Game Community. Western Washington University.
- Etxebarria Balerdi, Félix. (2008). Videojuegos, consumo y educación. Ediciones Universidad de Salamanca (España), 11-28.
- Ferraz, Cláudia y Gama, Kiev. (2019). A Case Study About Gender Issues in a Game Jam. In International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2019 (ICGJ 2019), March 17, 2019, San Francisco, CA, USA. ACM, New York, NY, USA. <https://doi.org/10.1145/3316287.3316290>
- Fisher, Stephanie y Harvey, Alison. (2013). Intervention for Inclusivity: Gender Politics and Indie Game Development. *The journal of the Canadian Game Studies Association* 7(11), 25-40.
- Fowler, Allan; Khosmood, Fowler; Arya, Ali y Lai, Gorm. (2013). The Global Game Jam for Learning and Research. En Proceedings of the International Conference on Game Jams, Hackathons, and Game Creation Events (pp. 1-5). San Francisco, CA: Society for Computer Simulation International.
- Fowler, Allan; Pirker, Johanna y Arya, Ali (2020). Jamming across borders: An exploratory study. In International Conference on Game Jams, Hackathons and Game Creation Events 2020 (ICGJ20), August 24, 2020, Osaka, Japan. ACM, New York, NY, USA. <https://doi.org/10.1145/3409456.3409459>
- Fowler, Allan; Pirker, Johanna y Pollock, Ian. (2016). Understanding the benefits of game jams. ITiCSE '16: Proceedings of the 2016 ITiCSE Working Group Reports, 119-135. Game Developers Conference (GDC). (2021). The State of the Game Industry 2021. <https://www.pcgamer.com/nearly-half-of-game-devs-work-more-than-40-hours-per-week-survey-finds/>
- García, Albert. (20 de 4 de 2012). Eurogamer. Obtenido de Los 50 juegos más vendidos en España durante 2011: <https://www.eurogamer.es/los-50-juegos-mas-vendidos-en-espana-durante-2011>

- García-Párraga, Roldán. (2021). Informe de las condiciones de vida y trabajo en el desarrollo de videojuegos en España. Universidad de Murcia.
- García-Naveira, Alejo; Agustín Sierra, Noelia y Santos Montiel, Olga. (2022). Mujeres, videojuegos y eSports: una revisión sistemática. *Información psicológica*.
- González Suárez, Mirta. (2002). Feminismo, academia y cambio social. *Revista Educación*, 168-183.
- Hernández, Rocío. (2004). Para ellas. Nintendo España lanza Gameboy Advance SP Girl's Edition, una versión femenina de la videoconsola portátil Gameboy Advance SP, con una campaña gestada en la agencia madrileña Sr Lobo. *Anuncios: Semanario de publicidad y marketing*, 22-23.
- HEVGA. (2019). Benefits of Video Games. Madison (EEUU): HEVGA. <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2021/10/102621BenefitsofVideoGamesinK-12Education.pdf>
- Higher Education Video Game Alliance. (2020). Inclusion, Diversity, Equity, and Accessibility in Games (IDEA) Report 2020. https://hevga.org/wp-content/uploads/2021/10/HEVGA_Benefits_VideoGames_K12_FINAL_V7.pdf
- International Game Developers Association (IGDA). (2021). The Game Industry's Diversity Challenge. <https://igda.org/dss/>
- Järvelä, Sanna; Volet, Simone y Järvenoja, Hanna (2010). Research on motivation in collaborative learning: Moving beyond the cognitive-situative divide and combining individual and social processes. *Educational Psychologist*, 45(1), 15-27.
- Karlin, Susan. (2012). Game worthy. *IEEE Xplore*, 26-26.
- Kennedy, Helen W. (2018). Game Jam as Feminist Methodology: The affective labors of intervention in the Ludic Economy. *Games and Culture*, 13(7), 708-727.
- Kent, Steven L. (2010). La gran historia de los videojuegos. Nova.
- Kerr, Aphra; Savage, Joshua D. y Twomey-Lee, Vicky. (2020). Decoding and recoding game-making events for diversity, inclusion & innovation. Maynooth University.
- Kultima, Annakaisa. (2015). Defining game jam. In *Proceedings of the 10th International conference on the foundations of digital games (FDG 2015)*.
- Lassheikki, Christina. (2019). Game Jams for Learning - Examining the pedagogical attitudes, ideas and experiences of game jam organizers in the Finnish game jam community. *Institutionen för konst*.
- La Nación. (2021). League of Legends: Riot Games paga US\$100 millones para resolver una demanda colectiva por discriminación y acoso. Recuperado de <https://www.lanacion.com.ar/tecnologia/league-of-legends-riot-games-paga-us100-millones-para-resolver-una-demanda-colectiva-por-nid28122021/>
- Manalo, Emmanuel. (Ed.). (2019). *Deeper Learning, Dialogic Learning, and Critical Thinking: Research-based Strategies for the Classroom (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429323058>
- Molano, Mar Marcos y Santorum, Michael. (2012). "La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo". *Revista de Estudios de Juventud*, nº 98, 77-89.

- Montes González, Jairo Andrés; Ochoa-Angrino, Solanly; Baldeón Padilla, David Sebastián y Bonilla Sáenz, Mariana. (2018). "Videojuegos educativos y pensamiento científico: análisis a partir de los componentes cognitivos, metacognitivos y motivacionales". *Educación y Educadores*, vol. 21 (3), 388-408. Universidad de La Sabana.
- Moreira Sánchez, Paola. (2019). El aprendizaje significativo y su rol en el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes. *ReHuSo. Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, Vol. 4 (2), 1-12.
- Rochera, María José y Villablanca, Alexandra. (2021). El posicionamiento del profesorado ante la evaluación competencial en las prácticas de personalización. Comunicación presentada en el IV Congreso ISCAR Ibérico. Alcalá de Henares, 10-14 de mayo.
- Roine, Hanna-Riikka, Meriläinen, Mikko, y Kankainen, Ville Kankainen (2021). Jamming the assessment: The viability of a Twine game jam as a learning evaluation tool in higher education. *Journal of Play in Adulthood*. Universidad Huddersfield.
- Roncancio-Ortiz, Angie Paola; Ortiz-Carrera, Marco; Llano-Ruiz, Humberto; Malpica López, Magally y Bocanegra-García, Jose Joaquin. (2017). El uso de los videojuegos como herramienta didáctica para mejorar la enseñanza-aprendizaje: una revisión del estado del tema. *Revista Ingeniería, Investigación y Desarrollo*, Vol. 17 (2), Julio-Diciembre 2017, 36-46.
- Santana, Nira. (2020). Género, gamers y videojuegos. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector.
- Santana, Nira. (2021). Guía violeta para la elección y el uso de videojuegos desde la perspectiva de género. Concejalía de Políticas de Igualdad del M.I. Ayuntamiento de Telde.
- Schreier, Jason. (2021). Blizzard Turned Game Developers Into Rock Stars. *Misbehavior Followed*. Bloomberg. <https://www.bloomberg.com/news/features/2021-08-06/activision-blizzard-atvi-news-culture-of-misbehavior-festered-before-lawsuit?srnd=premium-europe#xj4y7vzkg>
- Sigmados y AEVI. (2023). Estudio sobre el consumo de videojuegos entre la población adulta española en familia (que juega). Madrid: AEVI.
- Video Games Europe. AEVI (2024). Videojuegos en el Aula. Madrid: AEVI.
- Volk Weiss, Brian y Stern, Tom. (2019). *The Toys That Made Us - Barbie* [Película]. La empresa Nacelle.