

# AS QUE ESTÁN E AS QUE MARCHARON: MULLERES E MIGRACIÓNS NA INDUSTRIA DO VIDEOXOGO

## Póster preliminar provisional

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

**Obxectivos:** 1) Identificar a presenza feminina no sector do videoxogo na provincia de Pontevedra. 2) Caracterizar as dificultades e barreiras existentes para as mulleres no sector do videoxogo así como oportunidades e fortalezas. 3) Elaborar estratexias de mellora da situación actual coa finalidade de reter o talento existente na provincia.

**Metodoloxía:** 1) Exploración para a elaboración dunha base de datos de mulleres profesionais e potenciais traballadoras do sector do videoxogo en Pontevedra (Mapeo). 2) Análise da situación: 1 grupo de discusión e 6 entrevistas semi-dirixidas en profundidade a mulleres profesionais do sector vinculadas coa provincia de Pontevedra. 3) Elaboración de estratexias de mellora.

### ESTADO DA CUESTIÓN:

#### Sector do videoxogo:

Segundo a web de estudos que desenvolven os seus propios videoxogos (DeVuego), Barcelona e Madrid aglutinan case o 50% dos negocios, seguidos de Andalucía (15%). Galicia (5%) ocupa unha posición intermedia no territorio español.

Nesta industria pouco máis da metade teñen a forma xurídica de empresa mentres que o resto da actividade é desenvolvida por profesionais autónomos.

#### Oferta de traballo:

Mediante cuestionario anónimo a persoas con formación e especialización universitaria no sector do videoxogo impartida na provincia de Pontevedra e/ou residentes en Pontevedra, achamos que:

- Europa acapara a metade da oferta de emprego, seguida doutras provincias españolas (35%) e outros países do mundo (14%), ao tempo que a oferta de emprego xerada a nivel local/provincial é minoritaria.
- Actualmente o traballo en remoto fai posible prestar servizos e/ou asinar un contrato laboral por conta allea con empresas de fóra e manter a residencia na provincia.
- O 55.6% considera que o teletraballo impoñerá fronte a un 38.9% que indica que se combinará a modalidade de traballo presencial co traballo en remoto.

### PRIMEIROS ACHADOS a partir das vivencias persoais

Razóns para migrar	Que implica quedar
- Oportunidades laborais (contrato por conta allea)	- Dificultades laborais e menos oportunidades de emprego.
- Condicións laborais (salarios, promoción, desenvolvemento profesional)	- Ter que facerse autónoma (non por vocación)

#### Debilidades:

- Falta información (emprego, saídas profesionais, formación especializada)
- Desaxustes entre a formación dos profesionais e as innovacións da industria do videoxogo
- Industria pouco desenvolvida na provincia

#### Demandas:

- Creación de espazos de traballo (sedes/oficinas/coworking) no sector do videoxogo
- Axudas ao emprendemento tendo en conta a singularidade do sector

#### Sumando:

- Crearon unha rede informal de apoio entre profesionais: resolven dúbidas, comparten referencias de empresas, informan da relación coa administración, consellos de xestión empresarial, etc.

#### Achado non buscado:

- Non perciben desigualdades por razón de xénero no eido profesional, pero sinalan telo sufrido como xogadoras.

#### Propostas (en construción)