

La entrevista trata sobre brecha de género en el mundo de la informática. Tanto en la educación como en el mundo laboral. Respecto a la educación hablaremos más del ámbito universitario y de cursos de formación postgrado, y en cuanto al mundo laboral, hablaremos de las empresas de Tecnología de Información y Comunicación, conocidas como TICs.

1. Para ti, ¿Existe una brecha de género digital? *(En caso afirmativo)*¿Cómo la definirías?

Sin duda. Hoy en día la sociedad es patriarcal, y esto también se aplica al mundo digital. La definiría como la desigualdad que existe entre mujeres y hombres en lo referente al acceso y uso de tecnologías en la sociedad.

2. Actualmente, según la Unión Internacional de Comunicaciones, hay 250 millones menos de mujeres que hombres en línea en todo el mundo. Si no se hiciese nada para solucionar ESTA brecha de género DIGITAL, ¿a cuánto crees que podría LLEGAR esta diferencia PARA 2020?

Sin duda es una cifra escalofriante. Supongo que al ritmo que vamos frenará la subida que sigue. Diría que unos 270 millones.

3. Como usuario medio, ¿qué crees que se puede hacer para solucionarlo?

Como usuario medio me informaría bien y empezaría una tarea de concienciación aunque fuera sólo con mis familiares y amigos cercanos. Esto se propaga sólo hoy en día.

- a. (PROFESOR) ¿Qué podrías hacer como profesor para cambiar esta situación?

Como profesor es difícil echar ahí un cable. Si ponemos el contexto de España, o de Madrid por ejemplo, sí que aprovechando mi estatus podría mover algún hilo para crear alguna fundación que otorgue dispositivos, o conexiones a internet gratuitas (serían lentas, pero ya sería algo) a las mujeres privadas de ese privilegio.

- b. (ALUMNO) Como futuro ingeniero y actual estudiante, ¿Qué crees que puedes hacer para cambiar esta situación?

4. ¿Podrías decirnos cuántas alumnas aproximadamente cursan la asignatura que

- a. (PROFESOR) impartes; y cuántas cursaban tu clase cuando eras estudiante?

La asignatura que curso tiene aproximadamente unas 10 alumnas por cada 40. Es un porcentaje bastante alto, pero hay que tener en cuenta que mi asignatura se acerca más al diseño que a la computación, por lo que suele ser más común la presencia de mujeres respecto a otras asignaturas. Cuando yo era estudiante no tenía nada que ver con mis clases. En clase solíamos estar entre el 5 y el 10% de chicas SIEMPRE.

- b. (ALUMNO) cursas?

5. ¿Qué crees que habría que hacer para que el número de alumnos y alumnas, en esta carrera, sea más equilibrado?

Cambiar un poco todos la mentalidad. Solemos tomar como verdad absoluta lo que nos han inculcado en el pasado (pasado patriarcal y fuertemente machista). De vez en cuando (y eso se puede aplicar a todo) hay que hacer una tarea de autoreflexión, y pensar las cosas que decimos y hacemos sin razonar. En este caso, existe tal diferencia en esta carrera porque desde un primer momento, desde fuera parece ser que se ve como una carrera de tíos. Pero luego resulta que hay muchas más mujeres de las que uno se imagina, sólo que para la sociedad están en la "sombra".

---

Ahora enfocaremos más las preguntas al mundo laboral en las TIC.

6. ¿Cuál crees que es el porcentaje de mujeres respecto al de hombres que están actualmente en puestos de trabajos en TICs? (...) ¿Por qué?

No sé exactamente, pero seguro que es bajísimo. Si tuviera que mojarme diría que en torno al 15% de mujeres. También hablo desde mi experiencia en la facultad y en lo que conozco de empresas TIC. Puede que mi experiencia no se asemeje a la realidad más común.

7. ¿Dónde crees que reside la raíz de este problema?

Siempre he pensado, y se ha pensado que residía en las empresas y sus dueños/jefes. Peor realmente, en una selección de personal nuevo, a estas figuras les da igual cómo seas, ya te conocerán una vez contratado. La raíz está en los trabajadores de RRHH. Son estos los que consciente o inconscientemente aceptan o reniegan de un perfil en base muchas veces a los sesgos de género que tienen. Muchas veces no tienen la culpa, pero como ya he dicho, si reflexionaran un poco se darían cuenta. Creo que también hace falta concienciación en los equipos de RRHH.

---

(EXTRA)¿Alguna experiencia estando en una empresa referente a esta brecha de género?

---

8. En el mundo de los videojuegos, a nivel de usuarios, ¿qué género crees que predomina?

No soy muy "gamer" como vosotros decís, pero sé por familiares que directamente las niñas que me rodean no tocan los videojuegos. Sé que en general no es tan drástico como esto, pero mi experiencia personal es que predominan casi absolutamente los hombres como usuarios de videojuegos.

9. ¿Cuál es tu opinión sobre el papel que tienen los personajes femeninos en los videojuegos?

Ahí sí que tengo alguna opinión. Desde fuera de los videojuegos, la imagen que se suele dar (existen excepciones de títulos muy feministas sin ser descarados) es la de un héroe que corre aventuras por pantallas y obtiene un reconocimiento que ya puede ser un objeto valioso, o el poder conquistar a una mujer (lo que viene siendo otro objeto jajaja). Pienso que esto hace que se alimente más esos sesgos, ya que hoy en día los niños aprenden casi antes a jugar a una tablet que a hablar.