**Coraz więcej kobiet w sektorze gier. Stanowią już 30 proc. pracowników branży**

**Choć kobiet w branży wytwarzania gier, czyli tzw. gamedevu, jest stosunkowo niewiele, to ich liczba, w porównaniu do czasu sprzed pandemii zwiększyła się. Jak podaje Statista, podczas gdy w roku 2019 stanowiły one 24 proc. pracowników tego sektora na świecie, w roku 2021 było to już 30 proc.**

Ponadto z badań wynika, że kobiety, pomimo powszechnych stereotypów, równie chętnie co mężczyźni oddają się cyfrowej rozrywce. Tylko w Polsce stanowią one 46 proc. wszystkich graczy[[1]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftn1). Co więcej, według najnowszej globalnej analizy Newzoo[[2]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftn2), kobiety (94 proc.) częściej niż mężczyźni (91 proc.) grają w gry mobilne i zdecydowanie bardziej lubią gry, w których rozwiązuje się zagadki logiczne (33 proc. kobiety, 20 proc. mężczyźni).

**Kobiety w branży nowych technologii**

Szacuje się, że kobiety w polskim IT stanowią niespełna 30 proc. wszystkich pracowników w branży. A co skłania kobiety do wkroczenia na ścieżkę nowych technologii? Według raportu „Kobiety w IT 2022”[[3]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftn3) przeprowadzonego przez No Fluff Jobs, tym, które chciałyby pracować w tym sektorze zależy w dużej mierze nie tylko na zarobkach (71 proc.), ale tak samo na rozwoju osobistym w określonej dziedzinie (71 proc.). Badanie przeprowadzone przez organizację pokazało również, że aby pracować w branży IT, niekoniecznie trzeba kodować – 46 proc. kobiet przyznało, iż na piastującym przez nie stanowisku nie jest wymagana znajomość programowania. Co więcej, jedynie 27,5 proc. kobiet ukończyło studia techniczne – ponad połowa uczestniczek badaniu przebranżowiła się.

– *Bardzo cieszy fakt, że przybywa kobiet zarówno w branży IT, jak i samym gamedevie. W Evolution już 58 proc. wszystkich pracowników stanowią kobiety, a 45 proc. kobiet piastuje stanowiska zarządcze. Co więcej, w zespołach pracujących w naszym studio proporcja liderów obu płci wynosi 50/50. Wierzymy, że siła tkwi w różnorodności i dzięki temu intensywnie się rozwijamy i z powodzeniem działamy na arenie międzynarodowej, tworząc nowoczesne rozwiązania dla branży gier online –* ***mówi Konrad Bromiński, Senior HR Manager w Evolution.*** – *W latach 2014-2019, odsetek kobiet pracujących w gamedevie oscylował w granicach 21-24 proc, w roku ubiegłym było to już 30 proc. Zdaje się, że pandemia zmotywowała kobiety do spełniania swoich marzeń i wkroczenia do branży gamingowej. Praca z nowymi technologiami daje ogromną satysfakcję i szansę nieustannego rozwoju.*

To, że warto wybrać właśnie gamedev, pokazują statystyki z ostatnich lat dotyczące rozwoju branży gier na świecie. A ten jest dynamiczny – już teraz szacuje się, że jej wartość już teraz przekracza 300 miliardów dolarów[[4]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftn4), a liczba graczy stabilnie rośnie – w roku 2023 na całym świecie będzie ich niemal 3 miliardy[[5]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftn5).

[[1]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftnref1) <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform?c=acn_glb_thenewgamingexpbusinesswire_12160747%26n=mrl_0421>

[[2]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftnref2) <https://newzoo.com/insights/articles/zooming-in-on-female-gamers-with-consumer-insights-data/>

[[3]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftnref3) <https://nofluffjobs.com/insights/wp-content/uploads/2022/03/Raport-NFJ-Kobiety-w-IT-2022-szanse-oraz-mozliwosci-rozpoczecia-i-rozwoju-kariery-1.pdf>

[[4]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftnref4) <https://www.accenture.com/us-en/insights/software-platforms/gaming-the-next-super-platform?c=acn_glb_thenewgamingexpbusinesswire_12160747%26n=mrl_0421>

[[5]](http://evolution.biuroprasowe.pl/word/?hash=773c956c00f291ff3f81b3b7c47b314a&id=188651&typ=epr#_ftnref5) <https://financesonline.com/number-of-gamers-worldwide/>