

GUIA DIDÁCTICA

TALLER GÉNERO Y BUEN TRATO EN LOS VIDEOJUEGOS

Programa "A un click de la inclusión"



A 1 CLICK
DE LA INCLUSIÓN

Financiado por:



Comunidad
de Madrid

Gestionado por: Plan Comunitario de
CARABANCHEL ALTO



ÍNDICE

1 INTRODUCCIÓN	1
2 OBJETIVOS	1
3 METODOLOGÍA	1
4 DESARROLLO	1
5 CONSEJOS Y RECOMENDACIONES	2
6 EVALUACIÓN	2
7 REFERENCIAS	2
8 AGRADECIMIENTOS	2
ANEXO 1: MATERIALES	3-4-5

1. INTRODUCCIÓN

Estudios sobre género, gamers y videojuegos (Santana Rodríguez, 2020) analizan la relación que establecen las mujeres con los videojuegos y su sector creativo-profesional, recogiendo impresiones sobre el uso y participación en el sector de mujeres y los condicionantes y consecuencias vinculadas a discriminaciones y actitudes sexistas. Estos estudios constatan un mayor uso de estas tecnologías y entretenimientos por parte de usuarios hombres y una sobrerrepresentación también de éstos en el sector profesional. Exponen también problemáticas como las características sexistas y discriminatorias de algunos videojuegos (cosificación sexual, representación de violencias, ausencia de figuras mujeres...), las actitudes y violencias simbólicas que se encuentran las mujeres en el uso online o las diferentes temáticas encontradas en los videojuegos a los que juegan hombres y mujeres.

El objetivo de este taller es acercar y trasladar estas cuestiones y problemáticas a jóvenes de entre 11 y 17 para promover un buen uso y un buen trato en el ámbito del juego digital, mediante la sensibilización y concienciación sobre la brecha de género y sobre las discriminaciones y actitudes sexistas que acontecen en este universo virtual y su traslado a la vida real.

2. Objetivos

- Visibilizar el impacto que tienen los videojuegos en la realidad y en la vida cotidiana de las personas.
- Promover reflexiones sobre el buen uso de los videojuegos y de las Redes Sociales vinculadas a los mismos.
- Sensibilizar sobre la desigualdad de género en el ámbito de los videojuegos y las RRSS.
- Concienciar sobre actitudes discriminatorias y sobre el acoso en las RRSS vinculadas a los videojuegos.

3. Metodología

Se utilizarán metodologías participativas y técnicas de trabajo colaborativo por grupos para alcanzar los objetivos propuestos.

Nº de destinatarios: 8-25 jóvenes de entre 11 y 17 años.

Materiales: Post-it de diferentes colores, cartulinas, bolígrafos, rotuladores, dispositivos para proyectar imágenes, panel expositor o pared.

Espacios: puede ser cualquier espacio en interior o exterior, preferiblemente abierto y versátil para poder trabajar en grupo grande y grupos pequeños.

Tiempo estimado: 1 hora y media aproximadamente. (Se puede adaptar el tiempo eliminando contenidos o ajustando el tiempo de cada actividad)

Recursos personales necesarios: 2-3 personas facilitadoras.

4. Desarrollo

A) Presentación: en un primer momento se realizará una contextualización de la temática del taller (género y videojuegos), intentando aclarar algunos conceptos básicos de género brevemente si se considera necesario. También se presentará a las personas que facilitarán el taller y unas normas básicas de comunicación respetuosa y efectiva.

B) Panel de recogida de ideas: se repartirán dos post-it por cada participante, diferenciando en dos colores según sexo. En cada post-it las personas participantes en el taller tendrán que responder a una pregunta:

- ¿A qué videojuegos juegas o qué videojuegos conoces?
- ¿Cómo consideras que impactan los videojuegos en la vida real?

Cada participante colocará el post-it en una parte del panel (dividido previamente en dos partes, una por cada pregunta). Tras la agrupación de los post-it por ideas similares o comunes, las personas facilitadoras realizarán una devolución de éstas, atendiendo a las posibles diferencias entre las respuestas por cuestiones de género (diferencias entre tipologías de videojuegos o de diferentes percepciones sobre los impactos en la vida real). Posteriormente, se abrirá un debate para que se puedan contrastar ideas y responder preguntas.

C) Simbología e imagen en videojuegos: el grupo visualizará imágenes de videojuegos que muestren diferentes representaciones de hombres y mujeres según estereotipos y roles de género. También se podrán visualizar imágenes de videojuegos que hayan evolucionado positivamente su simbología y/o representaciones incorporando perspectiva de género. A continuación, se dividirá a las personas participantes en varios grupos pequeños para que puedan plantear propuestas y posibles mejoras sobre estas cuestiones. (En el anexo 1 «Materiales» puedes acceder a las imágenes y al vídeo utilizado).

D) Redes Sociales y videojuegos: se visualizarán interacciones públicas en Redes Sociales de jugadores y jugadoras de videojuegos que hayan mantenido debates públicos sobre actitudes discriminatorias, abusos, acoso... Se atenderá a las consecuencias e impactos en la vida real de las personas que tienen estas cuestiones. Mediante trabajo en grupos pequeños, se propondrá a las personas participantes que analicen lo expuesto y que planteen diferentes escenarios sobre cómo estas interacciones podrían haber fomentado el respeto y el buen trato. Posteriormente se podrán elaborar slogans y mensajes clave para sensibilizar y concienciar sobre estas cuestiones. (En el anexo 1 «Materiales» puedes acceder a las imágenes de los textos utilizados).

E) Mapeo de activos: se repartirán varios post-it a cada participante para que puedan proponer en el panel de ideas los recursos comunitarios que conocen donde existe acceso libre a dispositivos y conectividad, que presten ayuda en caso de experimentar una situación hostil en Redes Sociales o para poder capacitarse como ciudadanía digital.

F) Cierre: las personas facilitadoras realizarán un breve resumen de lo acontecido y de los contenidos más importantes del taller, clarificando o incidiendo en las cuestiones clave.

5. Consejos y recomendaciones

Los contenidos generados pueden servir como base para realizar campañas de sensibilización sobre el buen trato y sobre la incorporación de la perspectiva de género en el mundo digital. También para elaborar un “mapa de activos para la ciudadanía digital” para localizar y difundir recursos donde poder acceder libremente a dispositivos y a conectividad, recibir ayuda en caso de experimentar una situación hostil en Redes Sociales o capacitarse digitalmente.

6. Evaluación

Las personas facilitadoras podrán evaluar de forma cualitativa el taller considerando:

- El grado de participación.
- El carácter de la comunicación.
- La adecuación al tiempo previsto.
- La adecuación de los espacios y la accesibilidad de los mismos.
- El clima observado durante el transcurso del taller.
- La adecuación de los contenidos a los objetivos y a las personas participantes.
- La adecuación de los métodos y técnicas utilizadas al propósito.
- El carácter de las interacciones.
- El grado de satisfacción general.

También se podrá elaborar un cuestionario online o en papel donde puedan recogerse las opiniones de las personas participantes respecto a estos temas.

7. Referencias

Santana Rodríguez, N. (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. Cátedra Telefónica. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <https://catedratelefonica.ulpgc.es/estudio-genero-gamers-videojuegos>.

8. Agradecimientos

Agradecemos al Centro Juvenil y a la Oficina de información Juvenil su implicación en la realización y «testeo» de este módulo e las jornadas bloquea al machismo.

Anexo 1 : Materiales

1) Simbología e imágenes de videojuegos

1.1 Vídeo «Evolución de Lara Croft» <https://youtu.be/XqnKiTOMYVo>

1.2 Imagen evolutiva del personaje «Lara Croft»



1.3 Imagen equipos «Fornite» y «CSGO» como ejemplos de buenas prácticas de inclusión en videojuegos.



*Imagen de los «Agentes» de CSGO en 2022



*Imagen de los personajes de «Fornite» en 2022.

2) Redes sociales y videojuegos

2.1 Imágenes filtradas del chat de "Discord"

Private Chat:

- Hydr4** 30 may. 19:05
vouch [@Foitte](#)
- Hydr4** 30 may. 19:07
parvadi
literalmente
te hacia rebotar las nalgas
hija de remil putas
- Parvadi** ♡(◡_◡) 30 may


Public Chat (#plebs):

- Axeel** 5 jun. 18:33
No creo que nadie de twitter haya siquiera leído el mensaje que sale abajo
- Hydr4** 5 jun. 18:40
[@Parvadi](#) ♡(◡_◡) te desvirgaba con la lengua
- Parvadi** ♡(◡_◡) 5 jun. 18:40
Hola
- Hydr4** 5 jun. 18:41
si hola si dice
vas a ver cuando estes temblando
- Parvadi** ♡(◡_◡) 5 jun. 18:41
Ok calm down idiot
- Hydr4** 5 jun. 18:41
wtf?
i just said to you nice stuff
why the fuck do you argue

#plebs

- i just said to you nice stuff
why the fuck do you argue
- Llobeti** 5 jun. 18:43
te juro que te reventaba zorra [@Parvadi](#) ♡(◡_◡)
- broken** 5 jun. 18:43
BUA BUA BUA
- Belvid** 5 jun. 18:43
same
- broken** 5 jun. 18:43
same
- Axeel** 5 jun. 18:43
same (edited)
- Llobeti** 5 jun. 18:44
tremenda hjija de tpua
- Belvid** 5 jun. 18:44
esque
esta buenisima la cerda
- Hydr4** 5 jun. 18:44
literal
- broken** 5 jun. 18:44
XDDDDDDDDDDDDDDDD
- Hydr4** 5 jun. 18:44
le dilataba el culo con la lengua
a la rubia puta esta
no se da una idea
- Puiz** 5 jun. 20:40

2.2 Reacción del Club de Sports Heretics (Organización a la que pertenecen) y reacción de las personas implicadas.



Comunicado oficial

Debido a los últimos acontecimientos en las redes sociales de algunos integrantes del club los cuales han demostrado no ir en línea con las actitudes y valores de la marca, se ha decidido expulsar a Roger "Llobeti" Llobet y suspender a David "Belvid" Belda de forma indefinida.

Para Heretics, el respeto, humildad e inclusión social son elementos clave en nuestro día a día como club y no toleraremos ningún discurso que no siga en esta línea.

Desde la organización se ha trabajado en cambiar y eliminar ese tipo de actitudes pero, debido a su persistencia, se ha tomado esta decisión.

Somos conscientes del impacto que tenemos en la sociedad y nuestra prioridad es ser un ejemplo para ella.

Atentamente,
Team Heretics



llobe ✓
@llobeti4



Sobre el tema Heretics hablaré mañana un poco en stream pero no quiero meterme mucho en estos temas, ni tampoco de lo que ha salido de hace mas de un año, que fue una vez literal y con una amiga, dicho esto mañana nos vemos

11:22 p. m. · 6 sept. 2021



9,5 mil Responder Copiar enlace al Tweet

[Leer 202 respuestas](#)



Belvid ✓
@Belvid7



Entiendo completamente la decisión del club, solo quiero aclarar que lo de las capturas ocurrió hace mucho tiempo y ya no soy ese tipo de persona. Soy consciente de mis errores y sé que soy un ejemplo para mucha gente, por lo que voy a esforzarme cada día en ser mejor. Lo siento.

Team Heretics ✓ @TeamHeretics

Comunicado oficial: Llobeti & Belvid.



* Reacción traducida de la referenciada (Parvadi):

"Algunos miembros de Heretics han estado hablando sobre mis fotografías que yo publiqué en una postura sexual. A causa de eso, estos miembros han sido expulsados de su equipo. La gente que me conoce sabe que suelo hacer contenido +18. **Para mí no es raro que chicos de esas edades hagan ese tipo de comentarios sobre mi contenido, porque realmente está hecho para disfrutarlo de esa manera.** Todos los hombres jóvenes que ven a una mujer hacen ese tipo de comentarios entre sus amigos, no digo que sea un comportamiento correcto, pero es así. Por eso, no creo que estos jugadores deban ser expulsados de su equipo sólo por comentar fotos de mujeres. Estoy de acuerdo en que ese comportamiento no da una buena imagen al club, pero el equipo debería reconsiderar su postura. Alguno de ellos se ha disculpado por su comportamiento y yo lo he respetado"

Más tarde, Parvadi aclaró que "no es cercana ni amiga de ninguno de ellos y que no estaba intentando salvarles el culo". **"Sólo creo que esto no debería haber acabado así"**, afirmó, antes, también, de matizar, que este pensamiento es el suyo propio, que entiende que ese comportamiento no debería ser normal con el resto de mujeres, pero que a ella no le afecta y, en definitiva, le da igual.



A 1 CLICK DE LA INCLUSIÓN

¿NECESITAS MÁS INFORMACIÓN?

SÍGUENOS EN INSTAGRAM



@aunclickdelainclusion

O VISITA NUESTRA PÁGINA WEB



www.aunclickdelainclusion.org



TALLER GÉNERO Y BUEN TRATO EN LOS VIDEOJUEGOS

Programa "A un click de la inclusión"

Financiado por:



Comunidad
de Madrid

Gestionado por: Plan Comunitario de
CARABANCHEL ALTO

