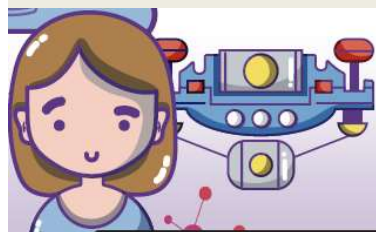




VISIBILIZAR Y DIMENSIONALIZAR LAS VIOLENCIAS SEXUALES Y DE GÉNERO EN LAS UNIVERSIDADES



Seminario on-line **LAS MUJERES EN EL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS**



PEDAGOGÍAS INCLUSIVAS

Combatir las violencias de género: la mejor manera de hacer inclusivo el sector de los videojuegos

Adriana Gil-Juárez

UAB-[SeGRE](#)[Vuni](#)-[JovenTIC](#)

FINANCIADO POR



Unión Europea

Fondo Europeo de Desarrollo regional
"Una manera de hacer Europa"



Hablaremos de...



En dónde estamos



Violencias de género



Tipos de violencias



**Violencias de género
en videojuegos**



Violencias identitarias



**Identities emergentes
y situadas**



Cambiar las identidades



¿Pedagogías inclusivas?



SeGReVUni- RTI2018-093627-
B-I00 (MCIU/AEI/FEDER,UE)



JoventiC 01010101

En dónde estamos



- Hemos reconocido que los videojuegos son una **puerta de entrada** al mundo digital (Gros, 2008) y que sirve para **combatir la brecha digital** (Torné, Montserrat y Gil-Juárez, Adriana, 2009)
- Hemos visto que a pesar de la diferencia en la socialización las chicas **no son necesariamente poco habilidosas** (Castaño, 2008)
- Se hacen **talleres** para niñas
- Se han conseguido más y mejores **personajes, historias** más complejas, juegos cooperativos y colaborativos
- Se hacen programas de mentoría para que las chicas entren y se mantengan en carreras **STEM**
- A nivel de usuarias, ya no es un problema de **acceso**, son un **target**, incluso se ha invertido en **rosificación** de los videojuegos

- Cursos de programación y desarrollo:
 - **Girls who code**
 - **Girls make games**
 - **FemDevs**
- Espacios seguros y redes de apoyo:
 - **Women in Games**
 - **FemDevs**
 - **Gaming Ladies**
 - **@gameshotline**
- Otros espacios interseccionales:
 - **Game Devs of Color Expo**
 - **Women in Games AR**
 - **FemVibe**
 - **FemDevsPeru**
 - **WomenInGamex ...**

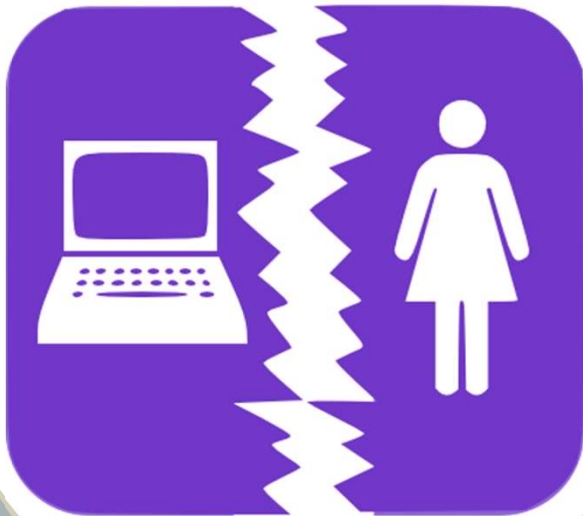


¿Entonces solo hay que seguir adelante con esto?

- Si llegan más niñas a los videojuegos y más chicas a las ingenierías y hay más desarrolladoras, casters, CEOs, árbitros, productoras, periodistas, marketing, etc. ¿acabaremos con la discriminación y la masculinización del sector?



..., controlar y dirigir lo último en tecnología significa dirigir el futuro... (Wacjman, 1991, p. 144)



No es sólo una cuestión de acceso, uso o diversidad en el sector de los videojuegos:

Es una cuestión de violencias de género en los campos estratégicos de la educación, del desarrollo, del mundo gamers, del periodismo especializado, de las empresas de videojuegos y del los centros de tomas de decisión y gerencia de estos campos.

Violencias de género

- El género en sí mismo es una violencia en cuanto fuerza a asumir roles, actitudes y comportamientos estereotipados pena la discriminación social (Biglia, San Martín, 2007).

Son, en cambio, **todas aquellas violencias que tienen su origen en una visión estereotipada de los géneros y en las relaciones de poder que esta conlleva o en las que se basan.** A causa de esto, las violencias de género en nuestra sociedad afectan principalmente y con más fuerza los cuerpos de las mujeres y de las personas no normativas sexualmente (lesbianas, bisexuales, homosexuales ...) o genéricamente (trans, queer ...). Sin embargo, pueden ser blanco de violencias de género también sujetos inscritos en el género masculino, por ejemplo los niños a los que se prohíbe llorar o mostrarse afectuosos entre ellos.

Por todo lo expresado, el desmantelamiento de las violencias de género debe llevarse a cabo mediante un cuestionamiento integral y profundo de las normas de género y de las relaciones de poder. **Biglia, Barbara y Jiménez, Edurne (2015)**



Tipos de violencias

- a) violència estructural
- b) violència interpersonal
- c) violència educativa
- d) violència personal: física o moral

Martín-Baró,
Ignacio (1983)

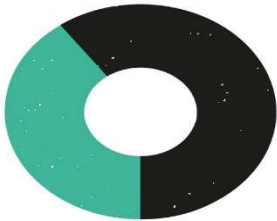
abús i assetjament a les xarxes socials



FONT: Informe d'Amnistia Internacional sobre internet 2017

DELICTES SEXUALS EN LÍNIA A L'ESTAT ESPANYOL

El 40,3% de les dones declara haver patit **abús o assetjament en línia almenys 1 vegada** a la seva vida



40,3%

FONT: Macroenquesta de Violència contra les Dones 2019



DE DELICTES SEXUALS EN LÍNIA

↑ **34%**

Els delictes sexuals en línia **han augmentat un 34%** entre **2016 i 2019**

EDAT DE LES VÍCTIMES

172
Edat **desconeguda**

3.243
Menors d'edat

20.946
De **18 a 25** anys

52.871
De **26 a 40** anys

41.206
De **41 a 50** anys

36.310
De **51 a 65** anys

11.404
Majors de **65** anys

FONT: "Estudi sobre la cibercriminalitat a Espanya 2019". Ministeri de l'Interior espanyol

A LES XARXES SOCIALS

82,61%

de les enquestades **s'han vist afectades** per violències digitals



FONT: Informe "Las violencias machistas contra activista". Calala Fondo de Mujeres

Directa

Violencias digitales

- "Actos de violencia machista cometidos, instigados o agravados –en parte o totalmente– por el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) a través de teléfonos móviles, internet, plataformas digitales o correo electrónico, y constituyen una violación de los derechos humanos fundamentales" Serra, Laia (2018)

Violencias de género en videojuegos

- Acoso y/o agresiones en la universidad
- Acoso y/o agresiones en el entorno laboral
- Acoso y/o agresiones online
- Ambientes tóxicos
- Evaluación y escrutinio constante de las capacidades
- Intolerancia hacia los errores
- Largas jornadas imposibles de conciliar con la vida personal
- Poca representación del género femenino
- Escasez de espacios seguros

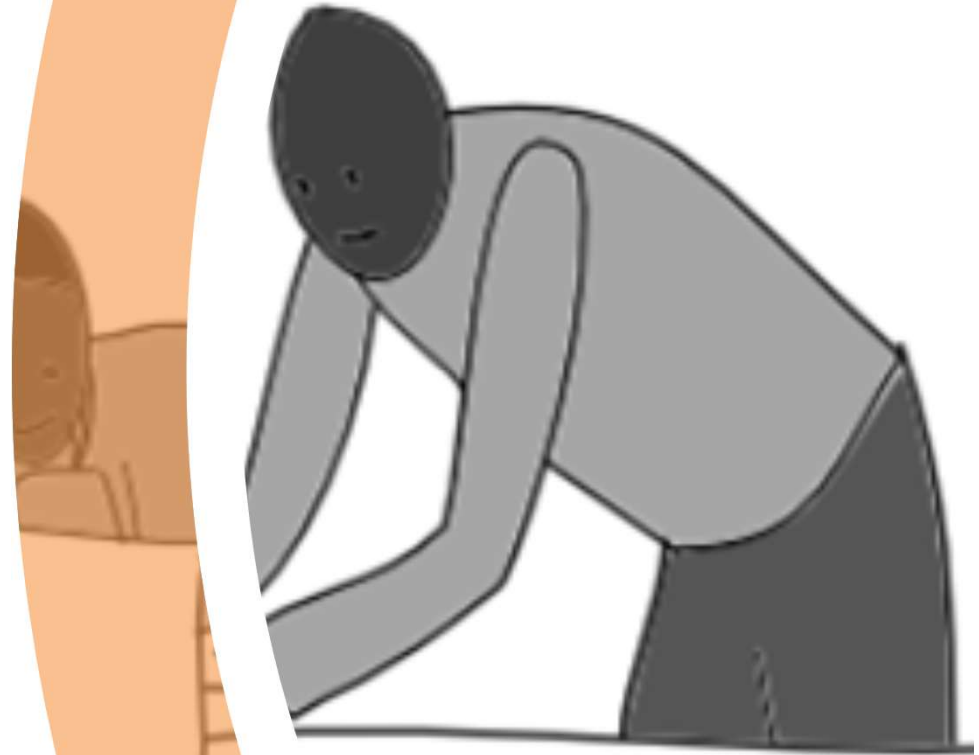
- Efectos visibles de las violencias



Violencias de género en videojuegos

- Formación de género
 - No te tiene que interesar porque son cosas de chicos
 - O tienes que ser mala jugando, o sólo te gustan los casual games
 - O no dedicas el tiempo suficiente para ser profesional
 - O haces trampas (Geguri, 2016)
 - O estás ahí por ligar
 - O has conseguido tu puesto por ser mujer
 - O si quieres que te hagan caso en tu equipo tienes que ser dulce y femenina
- Menosprecio a intereses, inquietudes y experiencias femeninas
- Los anteriormente llamados micromachismos

- **Efectos invisibles de las violencias**



Lo que hemos visto: chicas

Niñas (8-11)	Chicas (13-16)
Juegan con todo el cuerpo	Juegan centrando sus movimientos en los controles
Están concentradas en la pantalla. Parecen centradas en aprender el juego.	Después de jugar un rato, miran a su alrededor, miran de reojo fuera de la pantalla, cambian de posición constantemente, bostezan, lucen visiblemente cansadas.
Enseñan a sus madres a jugar, cosas sobre el juego...	
Ríen mucho, celebran sus éxitos, se expresan mucho y en general de manera positiva, incluso cuando han cometido algún error. Quieren ganar.	Actitud indiferente. Se expresan negativamente sobre su actuación, afirman que no pueden o que lo han hecho muy mal. No se interesan por la puntuación.

Lo que hemos visto: madres

Madres

Actitud indiferente (brazos cruzados al comenzar; relación distante con los controles, incluso cuando los manejan bien; postura relajada).

Constantes comentarios peyorativos hacia sí mismas, se ríen de la propia actuación (“Vamos a ver si puedo agarrar algo;” “No entiendo” “No sé;” etc.).

Miran como juegan sus hijas, la mayoría del tiempo sin decir nada, sin animarlas.

Lo que hemos oído: chicas

Niñas (8-11)	Chicas (13-16)
<p>Les gusta videojugar</p>	<p>Ellas ya “no juegan”/ Jugar por largo tiempo es aburrido</p>
<p>Empezaron a videojugar por sus padres/madres, hermanos, primos/as, etc. Han pedido que les compren videojuegos, van a casa de los amigos /as a videojugar.</p>	<p>Los videojuegos son para chicos. “Ellos hablan sobre videojuegos todo el tiempo” “Están obsesionados con los videojuegos” No piden videojuegos, si juegan, lo hacen con videojuegos que ya estén en casa (de los hermanos o padres)</p>
<p>Conocen los nombres de los videojuegos; están orgullosas de mostrar todo lo que saben</p>	<p>“Los chicos son muy infantiles” / “nosotras maduramos antes”</p>

Lo que hemos oído: madres

Las chicas no están interesadas en los videojuegos

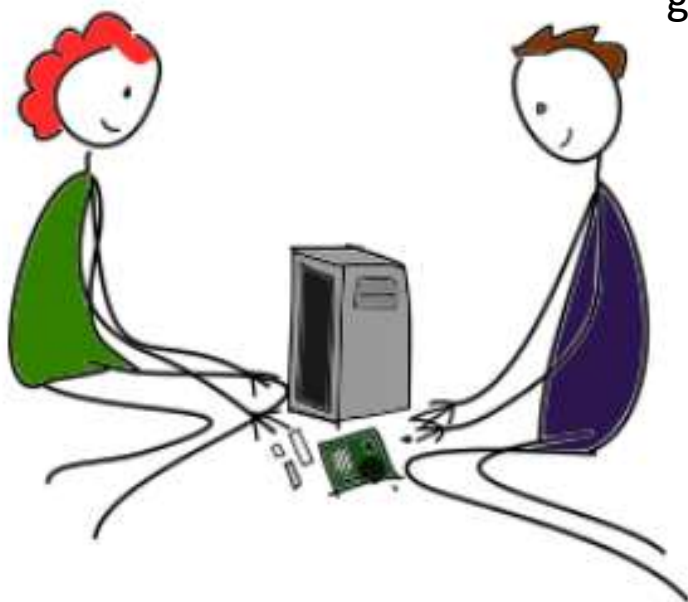
Las habilidades y aptitudes tecnológicas son cosa de hombres (argumentos biologicistas)

Las chicas maduran más rápido; pierden antes el interés en jugar

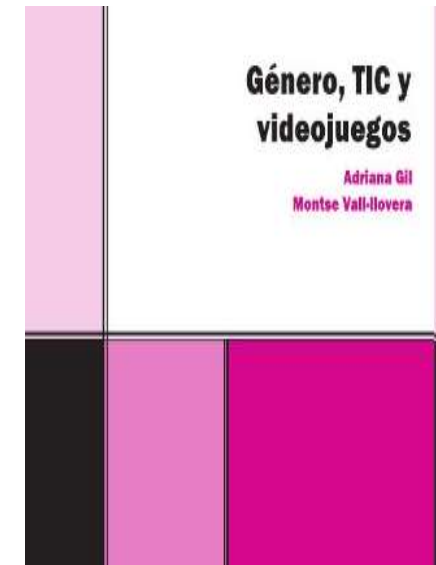
No tienen tiempo (tienen más responsabilidades en casa, muchos deberes que hacer)

¿Pedagogías inclusivas?

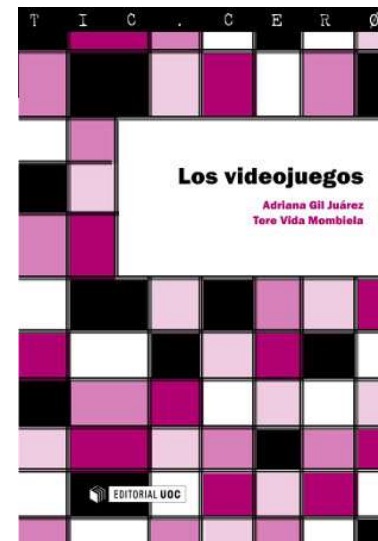
- Las violencias están generadas identitariamente, no por quién eres individualmente, si no por la categoría a la que perteneces
- La socialización en la tecnología, es efecto de estas categorías y de estas violencia de género, lo que hay que cambiar son las identidades
- Pero la identidad no es fija, es emergente y no preexiste a las relaciones, sino que surge en las interacciones sociales concretas y particulares. Es recíproca y negociada, y cambian por las luchas, las reivindicaciones, y los cambios en las relaciones de poder, etc. No hay que esperar generaciones



Pero tampoco podemos dejar, una vez que conseguimos que se interesen por el mundo de los videojuegos, que carguen individualmente con las violencias, puesto que es un problema social que requiere responsabilidad social



- **JovenTIC** estudia las prácticas de uso, apropiación y consumo, que las niñas, jóvenes y mujeres hacen de la tecnología. Se interesa por los significados construidos en estas prácticas y su relación con las identidades, especialmente las identidades generizadas. Y desde **SeGReVUni** nos interesamos por como esta relación con la tecnología está atravesada por las violencias de género



SeGReVUni- RTI2018-093627-B-I00
(MCIU/AEI/FEDER,UE)

JovenTIC 05010101



VISIBILIZAR Y DIMENSIONALIZAR LAS VIOLENCIAS SEXUALES Y DE GÉNERO EN LAS UNIVERSIDADES

PEDAGOGÍAS INCLUSIVAS

Combatir las violencias de género: la mejor manera de hacer inclusivo el sector de los videojuegos

Adriana Gil-Juárez

Adriana.Gil.Juarez@uab.cat

UAB-[SeGREVuni](#)-[JoventIC](#)

¡MUCHAS GRACIAS!

SeGREVUni (RTI2018-093627-B-I00) está cofinanciado por el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad y la Unión Europea, dentro del Programa Estatal de I+D+i Orientada a los Retos de la Sociedad 2018. Las publicaciones y comunicaciones que derivan de este trabajo reflejan únicamente las visiones de sus autoras/es, y el Ministerio no se hace responsable de cualquier uso derivado de las informaciones contenidas en las mismas.

FINANCIADO POR



Unión Europea

Fondo Europeo de Desarrollo regional
"Una manera de hacer Europa"

