

PER A MÉS INFORMACIÓ:

**Centre de Recursos
i Documentació de les Dones**

Can Jordana
c. Ebre, 27
Telèfon: 93 635 12 00 ext. 156
crdones@santboi.cat

www.igualtatsantboi.cat
www.aixonoesamor.cat

—
@igualtatstboi
@aixonoesamor_stboi

**Ludoteca Infantil L'Olivera
/ Pequeteca**
(Ludoteca en família)

L'Olivera
Pl. Montserrat Roig, 1
Telèfon: 93 652 98 44/ 93 652 98 40
ludotecaolivera@santboi.cat

**Ludoteca infantil Casablanca
/ Pequeteca**
(Ludoteca en família)

Casal La Gralla
c. Plaça dels Gegants, 1
Telèfon: 93 640 03 34

REGALA VIDEOJOC NO SEXISTES PER CONSTRUIR UNA SOCIETAT IGUALITÀRIA



VIDEOJOCs PER CRÉIXER EN LA IGUALTAT

Jugar, un camí per créixer

El joc és una font d'experimentació, de descobriment, d'aprenentatge i de creixement. A través dels jocs, els nens i les nenes aprenen a socialitzar-se, a desenvolupar les seves capacitats i les seves habilitats per veure el món. Actualment, els videojocs són la juguina més regalada i constitueixen instruments mitjançant els quals el nen i la nena comprenen l'entorn que l'envolta.

El sexisme als videojocs

A partir dels anys 80, quan els videojocs van començar a estar de moda i a comercialitzar-se internacionalment, el màrqueting es va enfocar al públic masculí venent-los només com un

producte per a l'home. Els videojocs eren regals només per als nens i adolescents deixant de banda el públic femení.

La majoria dels videojocs actuals segueixen arrossegant aquesta concepció i reproduïen estereotips sexistes, fets per homes i per a homes enaltint els valors socialment atribuïts al gènere masculí, com el poder, la força, la valentia, el domini, l'honor, la venjança, el desafiament, el menyspreu i l'orgull.

La representació femenina als videojocs, molt menor que la masculina, generalment és cosificada i hipersexualitzada i amb actituds dependents i passives. Tot i així, també ens podem trobar protagonistes femenines amb actituds i accions similars a la dels herois masculins, tendint a una progressiva masculinització de la figura femenina i una exaltació dels valors i els rols tradicionalment masculins.

Importància de la inclusivitat i la diversitat

Actualment, aquesta situació està canviant i es poden trobar videojocs que amplien l'espectre de la representació i la inclusió de diversos col·lectius.

És important la inclusivitat i la diversitat en els videojocs per tal de:

- Donar veu a les persones que es volen veure a si mateixes i les seves identitats representades als videojocs, ajudant així a sentir-se incloses a la comunitat de jugadors/es.
- Fer visibles diferents col·lectius per a la seva normalització i respecte.

Com es reflecteix la inclusivitat i la diversitat als videojocs?

- Amb la personalització física dels personatges perquè puguin representar gèneres, ètnies i identitats diferents.
- Amb històries o trames amb personatges culturalment diversos.
- Tenint en compte l'accessibilitat, concretament les configuracions de control per a persones amb necessitats especials.

Els beneficis dels videojocs

Els videojocs poden provocar moltes emocions com ara relaxació, satisfacció, frustració i ràbia. Experimentar-les en un context segur, com són els videojocs, ajuda a regular les emocions i bregar amb situacions complicades.

Invertir hores en videojocs de forma moderada i responsable ens ajuda a millorar les nostres habilitats cognitives com ara:

- Capacitat per resoldre problemes – Jocs de trencaclosques i estratègia.
- Fomentar la creativitat – Tots els jocs fomenten la creativitat, però els que ajuden a l'expressió són els *sandbox* i els de simulació.
- Treball en equip i comunicació – Jocs cooperatius *multiplayer*.
- Gestió de prioritats – Jocs amb gestió de recursos.
- Coordinació i agilitat visual – Jocs d'acció i plataformes.
- Focalitzar i evitar distraccions – Jocs amb tasques de precisió.

COM SELECCIONAR UN VIDEOJOC PER A UNA PERSONA MENOR D'EDAT?

1. Preguntar a l'infant quins videojocs l'interessen i seleccionar-los (l'adult i l'infant).
2. Investigar sobre el videojoc buscant ressenyes i comentaris.
3. Escollir la plataforma d'acord amb l'edat de l'infant o adolescent.
4. Revisar el tipus de videojoc i el logotip de classificació per edat (+3, +7, +12, +16, +18) segons el PEGI (Sistema Panoeuropeo d'Informació sobre els Jocs) o l'ESRB (Sistema d'Estats Units) que a més a més n'especifica el contingut mitjançant icones descriptives.