

Vivim en una societat estereotipada, en la qual el ferotge món de les multinacionals, ajudat per alguns mitjans de comunicació, usa i abusa d'aquests estereotips socials. Els videojocs en són un bon exemple.

Aquí volem recollir la ponència, inclosa en el *V Encuentro de las Secretarías de la Mujer*, d'Enrique Javier Díez Gutiérrez "El sexismo en los videojuegos". Aquesta ponència sosté, a grans trets, que els videojocs estan fets per homes i per als homes, afavoreixen les conductes masculines i reforcen el paper masculí i, a més a més i en moltes ocasions, hi ha mostres d'incitació al sexisme.

Enrique Javier va iniciar la seva ponència amb la següent pregunta: quantes persones assistents a les jornades coneixien algun videojoc? La resposta va ser delatora, un 90% del públic assistent desconeixiem els continguts d'aquests entreteniments. Aquest, no és un fet ni aïllat ni casual, hi ha estudis que han revelat que els videojocs són desconeguts per gran part de les persones adultes.

Per tant ens enfrontem a un medi que està lliurement en mans de les multinacionals i els consumidors (infants i joves).

Anem a veure de què estem parlant:

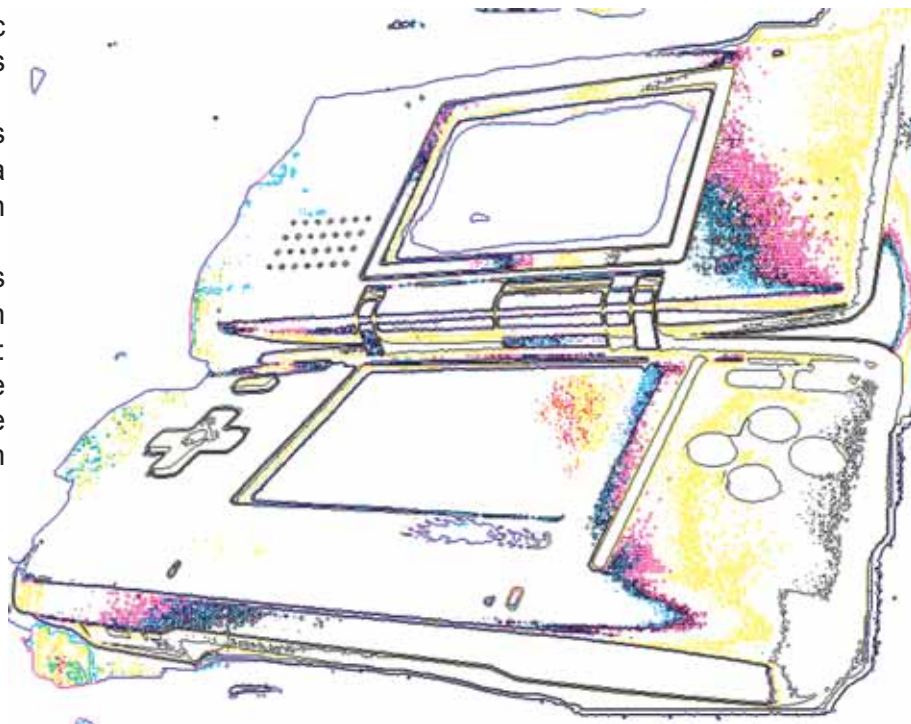
Els jocs, els videojocs, com actuen?

Des del moviment pedagògic l'Escola Nova, el joc va prendre un important protagonisme com a mètode d'ensenyament - aprenentatge i es va introduir a l'escola perquè té un valor educatiu molt important.

Un videojoc és un joc electrònic interactiu que ofereix activitats lúdiques:

- Per una banda els videojocs ofereixen, als infants, una manera d'entendre l'entorn cultural que els envolta.
- Per una altra banda són jocs que donen i desenvolupen diferents tipus d'habilitats: manuals i psicomotrius; de coordinació ocular i visual; de lateralitat i d'organització en l'espai, entre d'altres.

Per tant ens trobem davant d'unes eines que podrien ser molt bones per afavorir l'aprenentatge i realment l'afavoreixen.



Però, de quins aprenentatges estem parlant? Què treballen els videojocs?

- La majoria de videojocs comercials reproduïen estereotips sexuals contraris als valors que transmeten les escoles, i que són valors coeducatius.
- Els personatges dels videojocs són majoritàriament masculins, amb rols associats a la força, al poder i a la dominació. Mentre que la figura de la dona es representa només en un 17% i sempre en actituds de submissió, fragilitat i passivitat.
- Val a dir que últimament alguns videojocs estan potenciant una nova imatge, es tracta de videojocs en els quals la protagonista és una heroïna. La dona assumeix valors i rols tradicionalment masculins, actua igual que els seus col·legues masculins, però presentada com a símbol sexual virtual.
- Els personatges femenins habituals apareixen en els videojocs en tres claus, òbviament estereotipades i que estereotipen:
 - Model masoquista (passives i submises, dones que han de ser salvades per un heroi).
 - Model sàdic (reproduïen l'arquetip viril, però amb atributs físics molt exagerats).
 - Model Barbie (consumistes, superficials i decoratives).

Val a dir que aquests models de dona responen a la projecció de la imatge que tenen molts homes sobre les dones.

El sexisme es troba implícit en el model social que ens envolta i que es transmet amagat en el procés de socialització. Vivim en una societat jerarquitzada-piramidal, en els estrats més alts de la qual hi són els homes, per aquesta raó tot allò més preuat o valuós s'ajusta a un esquema masculí. Això ha desenvolupat un codi de conducta no explícit, no està escrit enlloc, però si acceptat. Allò masculí és genèric i neutre, enfront d'allò femení que és considerat una excepció.

A més a més, i per si no n'hi ha prou, el sexisme no només fa referència a la imatge o la funció de

la dona, sinó també a la construcció d'un món virtual basat en el que podríem anomenar "la cultura mascle", aquesta cultura exalta una visió del món en la qual dominar es converteix en l'objectiu primordial, com si fos un gran joc. No es pot dir que provoquin violència però sí que acostumen a la violència, es tracta d'un problema social, un fenomen estructural que s'anomena "violència cultural".

Que s'hi pot fer?

En la cultura de lliure mercat, és la persona qui ha de decidir què és bo i què és dolent, sembla que siguem els consumidors els que puguem escollir si juguem a videojocs o si apaguem la tele, però on és la discussió sobre els continguts i els valors que s'han de promoure?

La tecnologia hauria d'estar al servei de la comunitat i no al servei del rendiment econòmic. No seria més lògic crear productes d'acord als drets humans? Les propostes d'acció giren a l'entorn de tres eixos:

- 1-Exigir a les multinacionals que creïn videojocs amb valors socials positius i amb aportacions de totes aquelles característiques que s'han atribuït injustament al sexe femení.
- 2-Establir un marc legal que reguli el mercat dels videojocs. Fa pocs dies ha sortit a la premsa que Amnistia Internacional ha sol·licitat al Govern espanyol: la creació d'un marc legislatiu estatal per protegir els 3 milions de menors que consumeixen videojocs. Segons el seu informe denuncien que els videojocs promocionen una normalització dels abusos dels drets humans, en concret, fomenten rols i estereotips discriminatoris cap a les dones i la violència de gènere.
- 3-Recolzar els agents educatius fonamentals (famílies i escoles) perquè eduquin en l'anàlisi crítica dels continguts i valors que transmeten els videojocs.

Cal analitzar quins són els mecanismes i les estratègies que generen un tipus de pensament i una sèrie de creences, per poder-les canviar.