



GAMING ROLES

ANTECEDENTES

No son pocos los sectores en los que, originalmente, se contaba con un **público mayoritariamente masculino** gran parte de los deportes, los juegos de mesa y los videojuegos. No hablamos únicamente a nivel de consumidor, sino también a nivel profesional.

A día de hoy, **el mundo gaming y de los esports está creciendo a una gran velocidad**. En el ecosistema del producto, laboral, comunitario e individual, se están generando ciertas tendencias que invitan a la reflexión y, en mayor medida, a promocionar una buena convivencia.

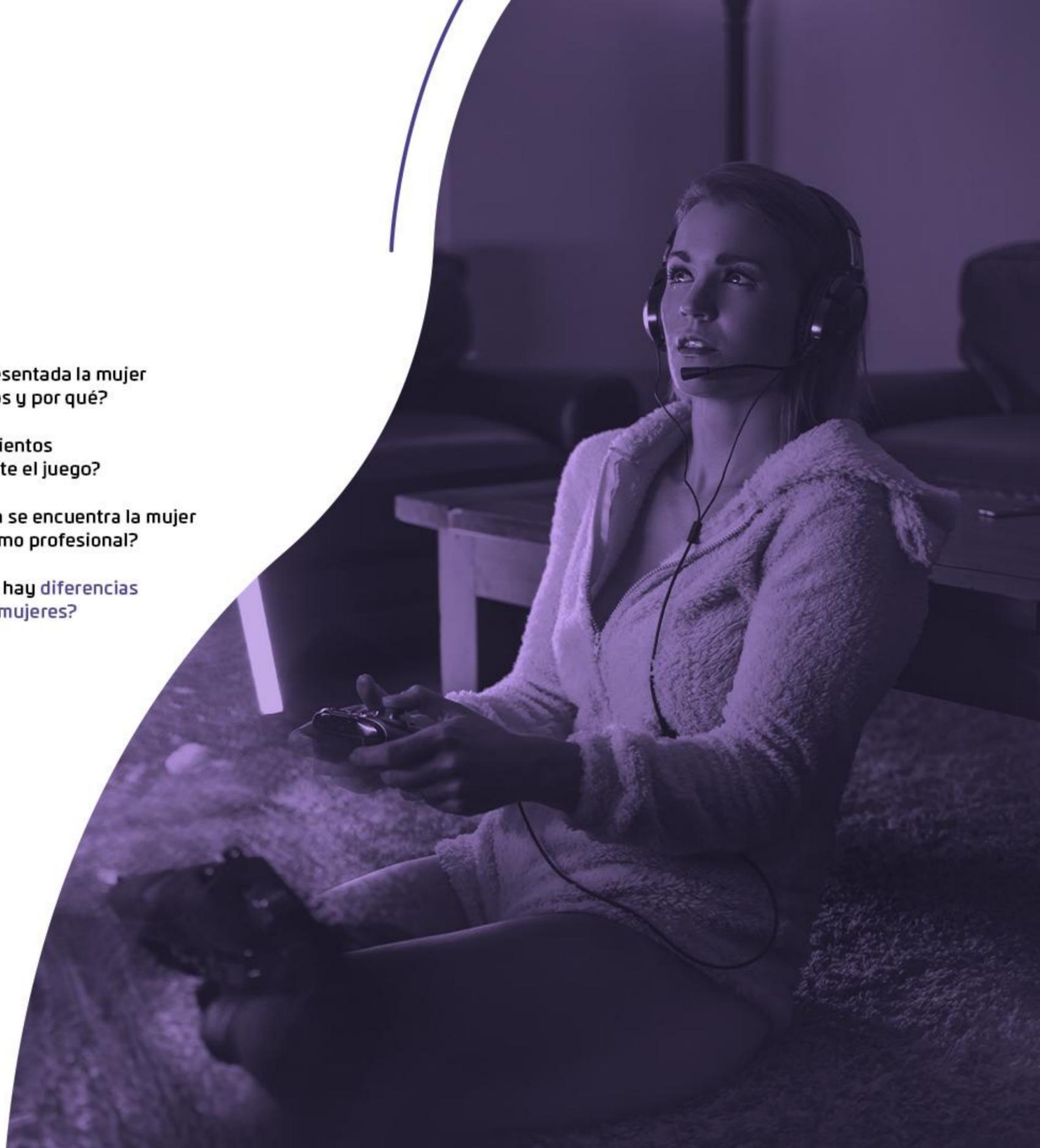
Antes de que el sector se consolide, **es necesario abordar ciertos temas** que, desde #eFeminism, se quieren dar a conocer y ayudar a comprender.

¿Cómo está representada la mujer en los videojuegos y por qué?

¿Qué comportamientos se generan durante el juego?

¿En qué situación se encuentra la mujer en la industria como profesional?

¿En competición, hay diferencias entre hombres y mujeres?





¿QUÉ ES #EFEMINISM?

#eFeminism nace de un análisis entorno al papel de las mujeres en el gaming, cómo son percibidas, qué roles tienen y atendiendo a las situaciones a las que tienen que enfrentarse para poder alcanzar sus objetivos. El proyecto trata un debate que influye directamente sobre la percepción de la mujer dentro de los videojuegos y sobre los estigmas a los que está sometida, buscando una reflexión entorno a la igualdad de género. Mediante juegos cortos, de carácter práctico y dinámicas grupales, se lanzan preguntas que incitan a reflexionar sobre situaciones normalizadas, como son ver a más hombres exitosos que a mujeres en los esports, o referentes al acoso que pueden llegar a sufrir algunas personas sólo por su género.



Todavía, en el mundo de los videojuegos, parece seguir existiendo una mayoría masculina. En España, aproximadamente el 60% de los videojugadores durante 2018 eran hombres. La presencia femenina en el sector representa una fracción inferior a la mitad.

#eFeminism trata de inducir un cambio en la percepción de los consumidores en mundo gaming por lo que hace al papel de la mujer en la industria.

EDOJO & #EFEMINISM

Electronic Dojo es una empresa de **digitalización deportiva** (Deporte 2.0), una actualización necesaria con la que ayudar para mejorar y aprender en los esports (deportes electrónicos, competición de videojuegos).

Con ella, se complementa la actual oferta de actividades de deporte clásico con las nuevas tecnologías deportivas y competitivas del siglo XXI.

Las características de los esports permiten trabajar ciertos ámbitos a los que el deporte tradicional accede con mayor dificultad. Por ejemplo, permite abordar temas como la accesibilidad a los videojuegos para personas con diversidad funcional.

En este caso, los **esports** son una plataforma excelente con la que poder abordar temas de gran importancia social como el **feminismo**.

La igualdad de derechos y oportunidades.
Un sector en el que tu género no debe ser relevante.





GAMING ROLES

Gaming Roles es el programa piloto que da salida al proyecto #eFeminism. Su emisión en directo se llevará a cabo el **5 de junio de 2021**, a través de Twitch.

Con este formato se dará inicio a diversas intervenciones de profesionales del entorno gaming, y se ofrecerá una muestra en formato de debate del proyecto en un juego de rol.

Contaremos con cuatro invitadas con diferentes perfiles profesionales dentro del sector y una host, que participará como dinamizadora de las actividades. Con ello, se busca visibilizar y dar a conocer a las propias participantes, pero también crear un diálogo con los asistentes virtuales.



Gaming Roles - Estructura

Presentación (10')

Presentación del proyecto, invitadas y objetivos de la dinámica.

Entrevista (20')

Entrevista a las cuatro invitadas que participarán en la dinámica en las que podamos conocer a qué se dedican, cómo es su trabajo y más.

Dinámica/Juego (30')

La dinámica que se llevará a cabo es "Maquillaje".

Maquillaje es un juego sobre los estereotipos, reales o no, alrededor de lo que una mujer gamer tiene que llevar a cabo para conseguir notoriedad en las redes.

Debate / conversación abierta (15')

Se analizará la dinámica que se acaba de vivir y se trasladará preguntas para las invitadas e incluso a la presentadora sobre la temática en concreto. También se hará participe a los asistentes virtuales del programa pudiendo hacer preguntas a las invitadas y host.

Conclusión (10')

Resumen del programa, la dinámica y cierre.

Duración

Máx: 1 hora y 30 min.





Gaming Roles - Juego: Maquillaje

Anan87 es una chica gamer que presenta en Twitch un debate contra otro gamer de sexo masculino.

Anan87 sabe que este gamer es un hueso duro de roer y aprovechará cualquier debilidad o desventaja que encuentre. La primera razón, que Anan87 es mujer.

Si lleva maquillaje, dice que es una fulana y que, con su superficialidad, consigue likes. Si no lleva maquillaje, dice que es una dejada, que no se toma en serio su trabajo.

Maquillaje es un juego en el que una gamer ficticia tiene que decidir si maquilla o no para afrontar a su rival, quien hablará mal de ella de todas maneras.

Ella tiene varias personas a su alrededor, que le recomiendan o no el uso de maquillaje. Quedan 15 minutos para estar en directo. **¿Se maquillará Anan87?**

Maquillaje es un juego que ayuda a los jugadores a reflexionar sobre estereotipos de género marcados y los prejuicios existentes entorno al uso de determinados accesorios.