

**Guies per a una
docència universitària
amb perspectiva de gènere**

Videojocs

**Maria Pagès Rovira
Noemí Blanch de la Cueva**

VIDEOJCS

GUIES PER A UNA DOCÈNCIA UNIVERSITÀRIA AMB PERSPECTIVA DE GÈNERE

Maria Pagès Rovira i Noemí Blanch de la Cueva



AQUESTA COL·LECCIÓ DE GUIES ESTÀ IMPULSADA PEL GRUP DE TREBALL D'IGUALTAT DE GÈNERE DE LA XARXA VIVES D'UNIVERSITATS

Ada GARRIGA COTS, presidenta de la Comissió d'Igualtat, Universitat Abat Oliba CEU

Carmen VIVES CASES, vicerectora d'Igualtat, Inclusió i Responsabilitat Social, Universitat d'Alacant

Marta TORT COLET, responsable del Servei d'Igualtat, Universitat d'Andorra

Laura DUARTE CAMPDERROS, cap del Servei d'Igualtat i Diversitat, Universitat Autònoma de Barcelona

Núria FERRAN FERRER, delegada del rector per a la direcció de la Unitat d'Igualtat, Universitat de Barcelona

María Dolores ARGUISUELAS MARTÍNEZ, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat CEU Cardenal Herrera

Ana M. PLA BOIX, delegada del rector per la Igualtat de Gènere, Universitat de Girona

Capilla NAVARRO GUZMÁN, directora de l'Oficina per a la Igualtat d'Oportunitats entre Dones i Homes, Universitat de les Illes Balears

Consuelo LEÓN LLORENTE, directora de l'Observatori de Polítiques Familiars, Universitat Internacional de Catalunya

Fernando VICENTE PACHÉS, director de la Unitat d'Igualtat, Universitat Jaume I

Mariona LLADONOSA LATORRE, directora de la Unitat d'Igualtat i Diversitats, Universitat de Lleida

Rosario CARMONA PAREDES, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat Miguel Hernández d'Elx

Maria OLIVELLA QUINTANA, coordinadora de la Unitat d'Igualtat, Universitat Oberta de Catalunya

Dominique SISTACH, responsable de la Comissió d'Igualtat d'Oportunitats, Universitat de Perpinyà Via Domitia

Josefina ANTONIJUAN RULL, vicerectora de Responsabilitat Social i Igualtat, Universitat Politècnica de Catalunya

M. Rosa CERDÀ HERNÁNDEZ, responsable de la Unitat d'Igualtat, Universitat Politècnica de València

María José GONZÁLEZ LÓPEZ, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat Pompeu Fabra

Andrea DEL POZO RODRÍGUEZ, cap de l'Àrea de Secretaria General, Universitat Ramon Llull

Cília WILLEM, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat Rovira i Virgili

Rosa Maria MOCHALES SAN VICENTE, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat de València

Mar BINIMELIS ADELL, directora de la Unitat d'Igualtat, Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya

Edita XARXA VIVES D'UNIVERSITATS

Edifici Rectorat Planta 0

Universitat Jaume I - 12006 Castelló de la Plana

<http://www.vives.org>

ISBN: 978-84-09-70822-2

LLIBRE SOTA UNA L·LICÈNCIA CREATIVE COMMONS BY-NC-SA.

@XARXA VIVES D'UNIVERSITATS, 2025

Autors: Maria Pagès Rovira i Noemí Blanch de la Cueva

Coordinadores: M. José Rodríguez Jaume i Maria Olivella Quintana

Xarxa Vives
d'universitats



Generalitat de Catalunya
Departament de Recerca i Universitats



Generalitat de Catalunya
Institut Català de les Dones

Aquesta obra ha estat editada amb el suport de l'Institut Català de les Dones i del Departament de Recerca i Universitats de la Generalitat de Catalunya

SUMARI

PRESENTACIÓ	5
01. INTRODUCCIÓ	10
02. LA CEGUESA AL GÈNERE I LES SEVES IMPLICACIONS	12
03. PROPOSTES GENERALS PER INCORPORAR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE A LA DOCÈNCIA	15
3.1 Fer docència sensible al gènere	15
3.2 Analitzar l'estudiantat i el professorat	16
3.3 Revisar els continguts	18
3.4 Establir dinàmiques a l'aula	19
3.4.1 El llenguatge a les aules: com anomenem i a qui?	20
3.4.2 Avaluació	22
04. PROPOSTES PER INTRODUIR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE EN LA DOCÈNCIA EN VIDEOJOCS	24
4.1. Negoci i indústria	24
4.2 Programació	28
4.3 Art i narrativa	38
4.3.1 Canvis en l'àmbit de la narratologia	38
4.3.2 Representativitat femenina	41
4.3.3. Estereotips femenins	42
4.3.4 Eines per evitar l'estereotipació	44
4.4 Disseny de joc	49
05. ENSENYAR A FER RECERCA SENSIBLE AL GÈNERE	53
5.1 Temàtiques a treballar	54
5.2 Metodologies i eines de recerca	55

5.2.1 Interseccionalitat	56
5.2.2 Localització de videojocs	57
5.2.3 Teoria del punt de vista (<i>standpoint theory</i>)	57
5.2.4 Narrativa feminista autoetnogràfica o <i>close playing</i>	59
5.2.5 Coneixement situat	60
06. RECURSOS PEDAGÒGICS I DOCENTS ESPECÍFICS PER INCORPORAR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE I INCLUSIVITAT	62
6.1. Webs sobre grups o projectes amb perspectiva de gènere de tecnologia i/o videojocs	62
6.2. Recursos sobre videojocs	62
6.3. Materials sobre bones pràctiques	63
6.4. Material sobre mirada de gènere i llenguatge no sexista	64
6.5. Lectures recomanades	64
07. REFERÈNCIES	66

PRESENTACIÓ

Què és la perspectiva de gènere i quina rellevància té en la docència dels programes de grau i de postgrau? Aplicada a l'àmbit universitari, la perspectiva de gènere o transversalitat de gènere és una política integral per promoure la igualtat de gènere i la diversitat en la recerca, la docència i la gestió de les universitats, tots ells àmbits afectats per diferents biaixos de gènere. Com a estratègia transversal, implica que totes les polítiques tinguin en compte les característiques, necessitats i interessos tant de les dones com dels homes, tot distingint els aspectes biològics (sexe) de les representacions socials (normes, rols, estereotips) que es construeixen culturalment i històricament de la feminitat i la masculinitat (gènere) a partir de la diferència sexual.

La Xarxa Vives d'Universitats (XVU) promou la cohesió de la comunitat universitària i reforça la projecció i l'impacte de la universitat en la societat impulsant la definició d'estratègies comunes, especialment en l'àmbit d'acció de la perspectiva de gènere. És oportú recordar que les polítiques que no tenen en compte aquests rols diferents i necessitats diverses i, per tant, són cegues al gènere, no ajuden a transformar l'estructura desigual de les relacions de gènere. Això també és aplicable a la docència universitària, a través de la qual oferim a l'alumnat una sèrie de coneixements per entendre el món i intervenir-hi en el futur des de l'exercici professional, proporcionem fonts de referència i autoritat acadèmica i busquem fomentar l'esperit crític.

Una transferència de coneixement a les aules sensible al sexe i al gènere comporta diferents beneficis, tant per al professorat com per a l'alumnat. D'una banda, en aprofundir en la comprensió de les necessitats i comportaments del conjunt de la població s'eviten les interpretacions parcials o esbiaixades, tant a nivell teòric com empíric, que es produeixen quan es parteix de l'home com a referent universal o no es té en compte la diversitat del subjecte dones i del subjecte homes.

D'aquesta manera, incorporar la perspectiva de gènere millora la qualitat docent i la rellevància social dels coneixements, les tecnologies i les innovacions (re) produïdes. D'altra banda, proporcionar a l'alumnat noves eines per a identificar els estereotips, normes i rols socials de gènere contribueix a desenvolupar el seu esperit crític i a adquirir competències que li permeten evitar la ceguesa al gènere en la seua pràctica professional futura. Així mateix, la perspectiva de gènere

permet al professorat prestar atenció a les dinàmiques de gènere que tenen lloc en l'entorn d'aprenentatge i adoptar mesures que assegurin que s'atén a la diversitat d'estudiants.

El document que teniu a les mans és fruit del pla de treball del Grup de Treball en Igualtat de Gènere de la XVU, centrat en la perspectiva de gènere en la docència i la recerca universitàries. Al 2017 es va publicar l'informe La perspectiva de gènere en docència i recerca a les universitats de la Xarxa Vives: Situació actual i reptes de futur (2017), coordinat per Tània Verge Mestre (Universitat Pompeu Fabra) i Teresa Cabruja Ubach (Universitat de Girona), que constata que la incorporació efectiva de la perspectiva de gènere en la docència universitària seguia sent un repte pendent, malgrat el marc normatiu vigent a nivell europeu, estatal i dels territoris de la XVU. Al 2021 es va publicar una nova edició d'aquest informe, en aquesta ocasió coordinat per M. José Rodríguez Jaume i Diana Gil González (Universitat d'Alacant). S'hi conclouia que, tot i que el gènere s'està incloent progressivament en assignatures dels plans d'estudi dels diferents graus, encara persisteix un enfocament restrictiu que, si bé promou la formació en gènere en els continguts, els plantejaments i les metodologies, presenta limitacions com el canvi reduït en la cultura organitzativa i de gestió de les universitats o la convivència amb la ceguesa al gènere de la resta d'assignatures del pla d'estudis.

Un dels principals reptes identificats en ambdós informes per superar la manca de sensibilitat al gènere dels currículums dels programes de grau i de postgrau era la necessitat de formar al professorat en aquesta competència. Així, s'apuntava la necessitat de comptar amb recursos docents que ajuden el professorat a fer una docència sensible al gènere.

Per aquest motiu el Grup de Treball en Igualtat de Gènere de la XVU va acordar desenvolupar i continuar nodrint la col·lecció Guies per a una docència universitària amb perspectiva de gènere, sota la coordinació en una primera fase de Teresa Cabruja Ubach (Universitat de Girona), M. José Rodríguez Jaume (Universitat d'Alacant) i Tània Verge Mestre (Universitat Pompeu Fabra), i de M. José Rodríguez Jaume (Universitat d'Alacant) i Maria Olivella Quintana (Universitat Oberta de Catalunya) en les següents.

En conjunt s'han elaborat fins al moment 39 guies que s'han encarregat a professorat expert en l'aplicació de la perspectiva de gènere a la seua disciplina de diferents universitats:

ARTS I HUMANITATS:

ANTROPOLOGIA: Jordi Roca Girona (Universitat Rovira i Virgili)

ART, DISSENY I CONSERVACIÓ-RESTAURACIÓ: Diego Marchante Hueso, Marta Negre Busó i Sheila González Mardones (Universitat de Barcelona)

FILOLOGIA I LINGÜÍSTICA: Montserrat Ribas Bisbal (Universitat Pompeu Fabra)

FILOSOFIA: Sonia Reverter-Bañón (Universitat Jaume I)

HISTÒRIA: Mónica Moreno Seco (Universitat d'Alacant)

HISTÒRIA DE L'ART: M. Lluïsa Faxedas Brujats (Universitat de Girona)

MUSEOLOGIA I MUSEOGRAFIA: Ester Alba Pagán (Universitat de València)

TRADUCCIÓ I INTERPRETACIÓ: Lupe Romero Ramos (Universitat Autònoma de Barcelona)

CIÈNCIES SOCIALS I JURÍDIQUES:

ADMINISTRACIÓ I DIRECCIÓ D'EMPRESES: Pilar Lòpez-Jurado González i Núria Rodríguez Àvila (Universitat de Barcelona)

CIÈNCIES DE LA INFORMACIÓ I BIBLIOTECONOMIA: Núria Ferran Ferrer i Miquel Centelles Velilla (Universitat de Barcelona)

COMUNICACIÓ: Maria Forga Martel (Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya)

DRET I CRIMINOLOGIA: M. Concepción Torres Díaz (Universitat d'Alacant)

ECONOMIA: Mònica Serrano, Teresa Bartual i Nuria Rodríguez Àvila (Universitat de Barcelona)

EDUCACIÓ I PEDAGOGIA: Montserrat Rifà Valls (Universitat Autònoma de Barcelona)

EDUCACIÓ SOCIAL: Mireia Foradada Villar (Universitat Autònoma de Barcelona)

GEOGRAFIA: Maria Prats Ferret i Mireia Baylina Ferré (Universitat Autònoma de Barcelona)

SOCIOLOGIA, ECONOMIA I CIÈNCIA POLÍTICA: Rosa M. Ortiz Monera i Anna M. Morero Beltrán (Universitat de Barcelona)

TREBALL SOCIAL: Özgür Günes Öztürk Okumus i Mariona Lladonosa Latorre (Universitat de Lleida)

TURISME: Ester Noguer Juncà (Universitat de Girona) i Montserrat Crespi Vallbona (Universitat de Barcelona).

CIÈNCIES:

FÍSICA: Encina Calvo Iglesias (Universidade de Santiago de Compostela)

MATEMÀTIQUES: Irene Epifanio López (Universitat Jaume I)

CIÈNCIES DE LA VIDA:

BIOLOGIA: Sandra Saura Mas (Universitat Autònoma de Barcelona)

CIÈNCIES DE L'ACTIVITAT FÍSICA I L'ESPORT: Pedrona Serra Payeras i Susanna Soler Prat (INEF Barcelona)

INFERMERIA: M. Assumpta Rigol Cuadra i Dolors Rodríguez Martín (Universitat de Barcelona)

MEDICINA: M. Teresa Ruiz Cantero (Universitat d'Alacant)

NUTRICIÓ I DIETÈTICA: Purificación García Segovia (Universitat Politècnica de València)

PODOLOGIA: Montserrat Alcahuz Griñán, Soraya Vallés Martí i Carmina Montoliu-Félix (Universitat de València)

PSICOLOGIA: Esperanza Bosch Fiol i Salud Mantero Heredia (Universitat de les Illes Balears)

ENGINYERIES I ARQUITECTURA:

ARQUITECTURA: María-Elia Gutiérrez-Mozo, Ana Gilsanz-Díaz, Carlos Barberá-Pastor i José Parra-Martínez (Universitat d'Alacant)

ARQUITECTURA TÈCNICA: Montserrat Bosch (Universitat Politècnica de Catalunya)

CIÈNCIES DE LA COMPUTACIÓ: Paloma Moreda Pozo (Universitat d'Alacant)

ENGINYERIES AGRÀRIES: M. Dolores Raigón Jiménez (Universitat Politècnica de València)

ENGINYERIA CIVIL: Irene Josa i Culleré (University College London) i Esther Real Saladrigas (Universitat Politècnica de Catalunya)

ENGINYERIA NAVAL, MARINA I NÀUTICA: Clàudia Barahona Fuentes i Marcel·la Castells Sanabra (Universitat Politècnica de Catalunya)

ENGINYERIA INDUSTRIAL: Elisabet Mas de les Valls Ortiz i Marta Peña Carrera (Universitat Politècnica de Catalunya)

ENGINYERIA MULTIMÈDIA: Susanna Tesconi (Universitat Oberta de Catalunya)

ENGINYERIA ELECTRÒNICA DE TELECOMUNICACIÓ: Sònia Estradé Albiol (Universitat de Barcelona)

VIDEOJCS: Maria Pagès Rovira i Noemí Blanch de la Cueva (Universitat Politècnica de Catalunya)

METODOLOGIA:

DOCÈNCIA EN LÍNIA AMB PERSPECTIVA DE GÈNERE: Míriam Arenas Conejo i Iolanda García González (Universitat Oberta de Catalunya).

Aprendre a incorporar la perspectiva de gènere en les assignatures impartides no implica res més que una reflexió sobre els diferents elements que configuren el procés d'ensenyament-aprenentatge, tot partint del sexe i del gènere com a variables analítiques clau. Per poder revisar les vostres assignatures des d'aquesta perspectiva, a les Guies per a una docència universitària amb perspectiva de gènere trobareu recomanacions i indicacions que cobreixen tots aquests elements: objectius, resultats d'aprenentatge, continguts, exemples i llenguatge utilitzats, fonts seleccionades, mètodes docents i d'avaluació i gestió de l'entorn d'aprenentatge. Al cap i a la fi, incorporar el principi d'igualtat de gènere no és només una qüestió de justícia social sinó de qualitat de la docència.

M. José Rodríguez Jaume i Maria Olivella Quintana, coordinadores

01. INTRODUCCIÓ

Situat enmig de la ludologia, la narratologia i la tecnologia, la disciplina dels videojocs és un camp eminentment multidisciplinar, quasi artístic, i relativament jove si el comparem amb la majoria de camps d'aquesta col·lecció. La present guia ens ofereix una anàlisi crítica de la disciplina que explica, mitjançant nombroses evidències i referències, quins són els principals biaixos de gènere (i d'altres discriminacions) d'aquest àmbit de coneixement i quines estratègies es podrien dur a terme, des de la docència universitària, per a subvertir-los.

Al capítol 2, Maria Pagès i Noemí Blanch (professores a la Universitat Politècnica de Catalunya) ens descriuen el camp dels videojocs i ens demostren que, tot i que la seva indústria està fortament masculinitzada i existeix, a més, certa estereotipització de la cultura *gamer* com a cultura eminentment masculina i sexista, la realitat és que hi ha una gran diversitat de gènere, sexualitat, raça, classe, etc. dins la comunitat *gamer* i dins la comunitat de docents i professionals del sector. Al llarg del capítol busquen trencar aquests i nombrosos altres estereotips que rodegien els videojocs, mirant de conceptualitzar-los com un producte audiovisual més, subjecte d'anàlisi acadèmica i reproduïdors de rols de gènere, però també potencialment subversors d'aquests.

Al capítol 3 les autores ens presenten estratègies transversals d'inclusió de la perspectiva de gènere a la docència i reflexionen sobre el que ensenyem, qui ensenya i és ensenyat i com ensenyem. Aquestes estratègies generals aterren en l'àmbit concret dels videojocs al capítol 4, on se'ns proposa una revisió de la docència de videojocs en les quatre dimensions d'aquest àmbit de coneixement: a) negoci i indústria, b) programació, c) art i narrativa i d) disseny de joc. Per cadascun d'aquests blocs les autores ens proposen una activitat docent que permet a l'estudiantat comprendre quin és l'impacte del biaix de gènere en el sector i pensar estratègies de transformació.

El capítol 5 descriu estratègies d'ensenyament de la recerca en l'àmbit dels videojocs que evitin l'androcentrisme i el sexisme, tant en l'àmbit de les temàtiques investigades com en les metodologies i epistemologies usades. L'objectiu final d'aquestes estratègies és promoure recerca que descentralitzi la masculinitat del centre dels videojocs i permeti fer emergir els interessos i les necessitats d'aquesta gran diversitat de comunitat *gamer*.

El capítol 6 ens ofereix una gran varietat de recursos pedagògics, caixes d'eines, materials i lectures, que permeten complementar les estratègies d'inclusió de la perspectiva de gènere a la docència universitària de l'àmbit dels videojocs, presentades en els capítols anteriors.

02. LA CEGUESA AL GÈNERE I LES SEVES IMPLICACIONS

La indústria dels videojocs és un sector molt important actualment tant des del punt de vista de negoci com d'oci, així com de referent cultural, i impacta a la societat a molts nivells. Els jocs ens ofereixen models senzills per entendre un món complex, i per tant «en jugar adopten una forma de veure i actuar en i amb el món» (Reader, 2023). És a dir, el joc és un element que conforma la cultura i l'imaginari col·lectiu. «Jugar és estar al món» com afirma Miguel Sicart (2014: 1) i, consegüentment, ens situa en una posició que pot ser continuadora del *statu quo* o pot servir per a qüestionar els privilegis.

Diverses veus posen el focus en la potència dels jocs com a element transformador, després de comprovar que malauradament encara són un element que perpetua i sovint augmenta les violències masclistes. El col·lectiu Arsgames va realitzar un informe l'any 2022: *Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego*, on partint de la diagnosi actual es poden dibuixar línies que facin revertir el sector; Eurídice Cabañes afirma que «de la mateixa manera que els videojocs poden perpetuar estereotips, també poden ajudar a subvertir-los i canviar mentalitats» (Cabañes et al., 2023: 288).

Aquesta és una idea que cal que ens apropiem des de les aules, amb la doble mirada d'enriquir la societat i també la de formar professionals més competents, ja que el món dels videojocs necessita una mirada diversa per a millorar a tots els nivells. Shira Chess afirma que «el joc ha de ser tractat com una activitat feminista. I el feminisme ha de ser considerat com una mena de joc» (Chess, 2020: 39).

Aquesta vinculació del món dels videojocs amb la masculinitat té raons econòmiques i socials, vinculades a les expectatives de gènere i als productes de consum. El joc no pateix la càrrega de gènere que generalment se li associa: en contra del que s'accepta comunament, noies i nois no tenen maneres innates de jugar. Aquest dualisme és tant una manera de fer o performativitat (Butler, 1990) com una construcció social (Thorne, 1993). No hi ha una manera congènita de jugar: el fet de jugar materialitza les expectatives dels adults sobre sexe i gènere.

Segons ADL (2022), cinc de cada sis persones adultes (83 %) entre 18 i 45 anys van experimentar assetjament en jocs multijugador en línia. La dada més preocupant és que s'ha produït un augment els darrers anys d'aquestes xifres, ja que l'any anterior (ADL, 2021) era del 81 % i fa dos del 74 %. A més, els majors augments en l'assetjament basat en la identitat es van produir entre les perso-

nes adultes enquestades que es van identificar com a dones (49 % el 2021, en comparació del 41 % el 2020), entre persones negres o afroamericanes (42 % el 2021, en comparació del 31 % el 2020) i persones asiàtiques americanes (38 % el 2021, en comparació del 26 % el 2020). Les persones LGBTIQ+ van informar de taxes més altes d'assetjament general que tots els altres grups demogràfics per tercer any consecutiu, amb un 64 % (Cabañes *et al.*, 2023: 141).

Si mirem la indústria, ens trobem amb un sector altament masculinitzat, on la presència femenina, tot i haver augmentat els darrers anys, és encara del 26,4 % el 2023 (AEVI, 2024). A més, aquesta proporció és molt desigual en funció dels perfils professionals. Mentre que als sectors que podem considerar més generalistes (legal, administració, i màrqueting, per exemple) aquesta presència representa pràcticament un terç del total, la dada cau fins al 10 % en perfils de programació. Un aspecte que ens fa pensar que encara cal fer molta feina a la indústria és el fet que més de la meitat dels estudis no disposen de polítiques per fomentar la diversitat i la igualtat de gènere. Cal entendre la problemàtica relació que associa jocs i masculinitat tòxica. Si ens fixem en les dades sobre les jugadores actualment, veiem que més de la meitat de les persones que juguen (50,45 %) són dones (AEVI, 20224), malgrat que encara quan es parla de la cultura *gamer* (jugadora) s'associa als homes i a dinàmiques tòxiques, motiu pel qual l'autopercepció com a *gamer* és acceptada majoritàriament pels homes que juguen (Santana, 2020).

Per finalitzar en l'anàlisi de la situació actual, cal posar la mirada en els videojocs que crea aquesta indústria i que són jugats per la comunitat. En aquest punt ens trobem que tot i ser un sector molt divers tant pel que fa a mecàniques, temàtiques, gèneres i universos, encara hi ha poques protagonistes femenines. A més, aquestes acostumen a tenir menys rellevància a la trama, tenen menys diàleg, sovint estan massa estereotipades o sexualitzades i acostumen a ser víctimes de violències. Per tot això, les dones s'hi senten poc representades i només el 21 % de les dones que juguen consideren que els videojocs estan fets per persones com elles, enfront del 41 % dels homes (AEVI, 2021).

En aquesta guia volem tractar la perspectiva de gènere en els videojocs des de la interseccionalitat i la inclusivitat. Això vol dir reconèixer que el gènere no és només un element aïllat a tenir en compte, sinó que actua de manera interdependent amb factors com la raça, la classe social i altres, que acaben limitant, sovint de manera inconscient, la inclusivitat en el nostre entorn: a qui incloem dins el concepte de societat i a qui deixem a fora. La mirada *queer* busca ampliar la perspectiva cap a allò no normatiu i qüestiona el cisheteropatriarcat. Per tant, cal una perspectiva interseccional, *queer* i inclusiva a l'hora d'abordar temes de

gènere en videojocs i veure aquells prejudicis inconscients que comporten ceguesa al gènere en els àmbits tecnològics en general, i en els dels videojocs en particular.

Tanmateix, també tindrem en compte les aportacions dels feminismes, abordats en plural perquè són diversos i alguns ens aporten elements que ens semblen més interessants que d'altres. Més que utilitzar el terme «patriarcat», que implica unes estructures de poder i una misogínia inherent, preferim parlar de posar en dubte l'androcentrisme; és a dir, de fer-nos conscients que la figura masculina (blanca) es posa per defecte, i sovint de manera inconscient, en el centre de la producció, el pensament, la teorització i l'anàlisi dels debats entorn els videojocs, situant el focus en l'experiència masculina sense ser necessàriament misògins o patriarcal. L'androcentrisme, per tant, comporta deixar la resta d'agents possibles als marges.

Nombrosos treballs acadèmics (Ruberg i Shaw, 2017, Harper *et al.*, 2018) ja han començat a abordar de manera interseccional àmbits d'acció d'aquestes identitats de «la gent que experimenta una major precarietat en els videojocs i la cultura del joc [i que] són espais vitals d'investigació» (Gray *et al.*, 2018: 2). Compartim el desig de Shira Chess quan reclama «una millor indústria fent productes per a una audiència més gran» (Chess, 2020: 86) i per això assumim la responsabilitat de treballar també des de les nostres aules per a aconseguir-ho.

03. PROPOSTES GENERALS PER INCORPORAR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE A LA DOCÈNCIA

Segons el marc general per a la incorporació de la perspectiva de gènere en la docència universitària publicat per l'AQU el 2018, la perspectiva de gènere ha de ser «aplicada també a la docència universitària, incloent-hi els processos de qualitat, tal com estableix l'article 28 de la Llei 17/2015, de 21 de juliol, d'igualtat efectiva de dones i homes» (AQU, 2018: 7). Per tant, tots els currículums dels graus de videojocs de Catalunya haurien d'estar introduint la perspectiva de gènere en la docència d'una manera transversal en tots els àmbits del coneixement, en l'activitat acadèmica i en la investigadora. Aquesta guia vol ser un recurs pràctic per poder facilitar l'aplicació d'aquesta llei.

Tal com afirmen Tània Verge i Teresa Cabruja en un informe elaborat per la Xarxa Vives,¹ la docència universitària es veu afectada per la ceguesa de gènere (Verge i Cabruja, 2017), i ateny no només als continguts, sinó també a les relacions, les dinàmiques i oportunitats. La mirada de gènere no pot ser un aspecte aïllat que es tracta a una assignatura com un contingut més. Ha d'impregnar de manera transversal el currículum de tot el grau si volem anar més enllà de «tractar el tema» per a complir amb les normatives sense una veritable intenció transformadora. El gènere travessa les nostres vides i, per tant, les nostres aules, i o ho fa amb una mirada sensible al gènere o ho farà amb una de cega que perpetuarà els patrons existents a la societat.

Aquesta ceguesa afecta els continguts, l'entorn, les metodologies docents i l'avaluació. Per tant, si volem transformar els estudis de videojocs amb perspectiva de gènere haurem d'anar més enllà de la revisió dels currículums i les guies docents, que és imprescindible, i replantejar-nos el nostre rol com a docents.

3.1 Fer docència sensible al gènere

Adoptar una docència sensible al gènere implica un compromís real de revisió personal, de continguts i de les mateixes estructures o, en cas contrari, ens podem trobar amb situacions en què s'ha fet una revisió superficial amb l'únic objectiu de complir amb una normativa versus propostes transformadores. Amy Corron i Rebeca Rouse (2022) parlen dels perills de realitzar accions amb l'únic objectiu de complir formalment amb la normativa (*checkbox*)².

1 <https://www.vives.org/book/perspectiva-de-genero-en-docencia-i-recerca-a-les-universitats-situacio-actual-i-reptes-de-futur/>

2 «It seemed this visibility functioned more as a checkbox than as a way to advocate for

Per tant, cal que pensem en tot el procés d'ensenyament de forma global, i això implica plantejar-nos qui, què, on i com avaluem. Es tracta d'un procés que requereix temps i esforç, com diu bell hooks: «El compromís d'atendre les necessitats de l'estudiantat no està exempt d'obstacles» (hooks, 2024: 107).

Les pedagogies feministes decolonials ens ofereixen estratègies que treballen per a l'apoderament de les persones i cerquen crear pràctiques de llibertat a través de l'educació crítica. Irene Martínez (2015) parla de:

- a) Inclusió de les diferències.
- b) Visibilització de les formes de desigualtat i les imposicions del patriarcat.
- c) Coneixement dels espais, sabers, experiències de les diferents dones, des de diferents enfocaments per a facilitar processos d'apoderament individual i col·lectius.
- d) Participació comunitària activa en equitat.
- e) Horitzontalitat i transversalitat en les intervencions.
- f) Generació de capacitat d'autocrítica, de presa de consciència individual i col·lectiva.
- g) Divulgació i explicació de la història, la cultura, els sabers... des d'un punt de vista feminista i intercultural, descobrint el valor de coneixements ocults i no només dels dominants i globalitzadors.
- h) Èmfasi en el foment de la xarxa de dones en pro d'un model social basat en el bé comú, en el suport mutu a les persones, en xarxes solidàries i de teixit ciutadà

3.2 Analitzar l'estudiantat i el professorat

Comencem pel qui. Durant el curs 2023-2024 la proporció d'alumnes dones respecte el total d'alumnat d'estudis de videojocs de Catalunya ha estat d'un 16 %. Aquesta xifra ha anat augmentant els darrers 4 anys des d'un 10,75 % sobre el total durant el curs 2019-2020 fins al 16,04 % del curs 2023-24. Aquest augment es dona tant als estudis de grau com de postgrau. Es pot observar l'evolució d'aquestes dades a la Taula 1, que recull tots els estudis de grau, postgraus i màsters de Catalunya relacionats amb l'àmbit dels videojocs.

broader campus engagement with the stated institutional diversity and inclusion goals and requirements.» (Corron i Rouse, 2022) <https://catalystjournal.org/index.php/catalyst/article/view/37709/30139>

Taula 1: evolució de l'alumnat femení als estudis de Videojocs a Catalunya 2019-2024

ALUMNES 2019-20			
Tipus Estudi	Dones	Total	% Dones
GRAUS	130	1258	10,33%
POST-MASTERS	12	63	19,05%
TOTAL	142	1321	10,75%
ALUMNES 2020-21			
Tipus Estudi	Dones	Total	% Dones
GRAUS	141	1233	11,44%
POST-MASTERS	6	97	6,19%
TOTAL	147	1330	11,05%
ALUMNES 2021-22			
Tipus Estudi	Dones	Total	% Dones
GRAUS	169	1218	13,88%
POST-MASTERS	22	167	13,17%
TOTAL	191	1385	13,79%
ALUMNES 2022-23			
Tipus Estudi	Dones	Total	% Dones
GRAUS	178	1162	15,32%
POST-MASTERS	25	196	12,76%
TOTAL	203	1358	14,95%
ALUMNES 2023-24			
Tipus Estudi	Dones	Total	% Dones
GRAUS	194	1166	16,64%
POST-MASTERS	19	162	11,73%
TOTAL	213	1328	16,04%

Taula elaborada per les autores a partir de dades extretes de la Generalitat de Catalunya (2024)
https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/04/Cataleg-Empreses-Videojocs-Catalunya-2024_low-1.pdf

Respecte al professorat, si analitzem les dades del grau en Disseny i Desenvolupament de Videojocs del CITM-UPC, veiem que l'any 2023-2024 el claustre docent estava compost per 64 docents, 15 dones i 47 homes. Menys d'una quarta part del professorat (un 23,44 %) són dones. Per tant, el percentatge de dones professores és superior al nombre d'alumnat femení a tots els graus de videojocs de Catalunya aquell mateix any (16,64 %) i és similar al percentatge de dones professionals al sector (26,4 % el 2023). Aquestes dades encara disten força del percentatge de dones a la societat i al col·lectiu *gamer* (la meitat de la població). A més de les professores, també és important quines figures professionals veu l'alumnat a l'aula. La presència de dones diverses dels diferents àmbits de la indústria, i també de la comunicació i l'activisme, pot oferir una mirada àmplia i crítica del sector, trencant amb la imatge que l'associa a un perfil d'home concret.

3.3 Revisar els continguts

Si pensem en el què, és a dir, en els continguts, estem parlant no només del que s'inclou a les guies docents, sinó també de l'anomenat «currículum ocult» (Margolis, 2001), que «s'expressa a través de la bretxa de gènere de les obres citades a les guies docents, sense correspondència amb el volum de contribucions realitzades per les acadèmiques. Quan l'autoritat científica es representa com a intrínsecament masculina es reforcen els estereotips de gènere» (Cassese i Bos, 2013). Per tant, en revisar les guies docents i tot el contingut de les nostres classes, cal parlar especial atenció a la visibilitat que donem a dones diverses. És important visibilitzar referents històrics i també donar a conèixer la diversitat que existeix a tots els sectors de la indústria, l'educació i la divulgació.

Com ja hem comentat, la presència de les dones a les aules és minoritària. Per contrarestar aquesta realitat, cal que oferim al nostre alumnat moltes referents, ja que actualment aquestes són pràcticament inexistents. Una enquesta del 2022 d'Argames a persones professionals i estudiantat del sector ens diu que no arriba al 5 % el percentatge de respostes on se cita a dones en l'àmbit dels videojocs.

El tema de les referents és un aspecte que hem d'abordar històricament, trencant amb la idea que les dones no han existit tradicionalment a la disciplina. Per això haurem d'aportar referents històrics quan abordem aspectes relacionats amb la història dels videojocs a totes les disciplines, i també referents actuals tant de la indústria com de l'acadèmia. Anomenar referents a les diferents disciplines implica una actitud proactiva de recerca, ja que la majoria de documentació les ignora. En aquesta guia oferim diferents recursos per donar a conèixer aquestes dones i les seves contribucions.

Un aspecte rellevant és el de la bibliografia recomanada, on cal seleccionar obra que mostri la diversitat. És important que, en anomenar obres concretes, citem els noms complets de les autores i els autors, i no només les inicials. A causa del biaix patriarcal, si veiem inicials donem per fet que es tracta d'homes. Afegint el nom complet també es pot detectar més fàcilment si la presència d'autores i autors queda equilibrada.

3.4 Establir dinàmiques a l'aula

Un cop ja s'ha parlat del què i el qui a l'aula, cal posar el focus en el com, que està relacionat tant amb les dinàmiques que es donen a les nostres aules com amb les metodologies que emprem. Com a docents hem de replantejar-nos el nostre rol dins d'unes aules diverses i canviants com les actuals. L'educació no és políticament neutral i nosaltres, com a docents, tampoc ho som. Com diu bell hooks (2021), hem de revisar els nostres propis prejudicis i cal mostrar les nostres pròpies vulnerabilitats. No podem demanar al nostre alumnat que mostri les seves flaqueces, els dubtes i les contradiccions si nosaltres mateixes no estem disposades a mostrar-los a l'aula.

El sistema educatiu i la configuració física dels espais actuals dedicats a la docència promouen unes dinàmiques molt asimètriques on el poder recau sobre la figura docent. Citant a bell hooks (2021), cal entendre que es pot ensenyar sense reforçar els sistemes existents de dominació i que s'hauria d'intentar evitar exercir un rol autoritari a l'aula. La problematització de les relacions de poder, tant a la societat com a l'aula (Crabtree *et al.*, 2009), i la necessitat de construir actiuament espais més horitzontals d'intercanvi, aprenentatge mutu i debat, seran centrals en moltes propostes pedagògiques feministes (hooks, 2003).

Les pedagogies feministes i *queer* fa anys que impugnen totes les estructures educatives, oferint noves mirades que permetin unes aules transformadores, respectuoses i inclusives. Les seves aportacions poden ser una eina important a l'hora d'introduir la perspectiva de gènere en l'educació. «El marc *queer* ens ofereix una sèrie d'eines teòriques per analitzar críticament l'àmbit educatiu i aconseguir que aquest sigui un espai més habitable per a les diferents diferències. La pedagogia, quan va unida a etiquetes com feminista, antiracista, antihomòfoba... és crítica amb l'educació *mainstream* com a espai de reproducció de relacions de poder desiguals (de gènere, de classe, de raça o d'opció sexual, entre d'altres)» (Alegre *et al.*, 2023: 415). Així, els eixos principals a l'hora de pensar a *queeritzar* l'educació serien el qüestionament de la normalitat, la dissolució dels binarismes sexuals i genèrics i la incorporació d'una mirada interseccional a la pràctica educativa.

Segons Irene Martínez:

El rol de l'educador/a feminista és activar l'aprenentatge, guiar, qüestionar, dialogar i fomentar el descobriment més enllà de la transmissió de sabers tancats. L'educació és flexible, dinàmica i creativa. Els objectius, els continguts, les metodologies d'aprenentatge i d'avaluació són formatius, crítics i al servei de qui aprèn, i són individualitzats i valoren les diferències; així com l'aprenentatge és col·lectiu i col·laboratiu. No hi ha una única font de coneixement ni un únic canal de comunicació, hi ha diversitat de recursos i d'elements comunicadors (Martínez, 2019: 356).

3.4.1 El llenguatge a les aules: com anomenem i a qui?

Les aules han d'estar marcades per l'atenció conscient i el respecte. Un primer senyal d'aquesta predisposició del personal docent envers l'alumnat és definir com anomenen a les persones que conformen la nostra aula. En aquest sentit, cal abordar dos temes: el llenguatge que es farà servir i l'ús dels pronoms. El llenguatge és el vehicle que configura els nostres discursos. Per això, més enllà del debat sobre la correcció de la llengua (debat que s'escapa de l'àmbit d'aquesta guia), és necessària una reflexió prèvia sobre què implica el llenguatge que utilitzem, a qui anomenen i a qui incloem en el nostre discurs.

La comunicació inclusiva o igualitària és, segons el col·lectiu *Apòstrof* (2021), aquella forma d'ús del text i les imatges que busca que tots els grups humans se sentin igualment representats d'una manera digna. Per tant, quan decidim quin llenguatge fem a l'aula hem de pensar a qui estem anomenant i a qui no i de quina manera. Revisem a continuació les diferents estratègies lingüístiques segons les definicions de Moyano (2023) i les implicacions que poden tenir al nostre alumnat:

- **Masculí genèric:** en aquells casos on s'utilitza el masculí com a fórmula per a englobar a tothom, són moltes les veus que consideren que oculta les dones en el discurs i afavoreix el pensament androcèntric
- **Desdoblament:** fer referència a persones o professions amb marca de gènere o bé fent servir les dues o alternar-ne l'ús. Aquesta estratègia es considera sovint una victòria feminista, tot i que moltes veus la qüestionen perquè deixa fora a les persones no binàries
- **Llenguatge inclusiu (no binari) indirecte:** ens referim aquí a les diferents estratègies que s'utilitzen per eliminar les marques de gènere escollint

paraules que no tinguin flexió de gènere (persona) i/o utilitzant estructures alternatives sense marca de gènere (imperatius, pronoms relatius...). Aquesta fórmula no exclou a ningú i tampoc provoca resistències en determinats col·lectius, que sí que ens podem trobar si fem ús del llenguatge no binari directe. Per contra, les persones no binàries poden considerar que mai se les cita directament.

- Llenguatge no binari directe: ens referim aquí a l'ús del neomorfemes -e en castellà i -i en català com a marca de gènere, creant un nou gènere gramatical que podem anomenar neutre. Com comentàvem aquí, estem anomenant directament les persones no binàries i també ens podem trobar persones que qüestionin aquest ús com a incorrecte.
- Femení genèric: fer servir la forma femenina com a gènere no marcat, normalment s'utilitza com a fórmula subversiva per a conscienciar de la invisibilització de les dones. Aquí també ens podem trobar resistències i que moltes persones (homes i persones no binàries) consideren que estan sent excloses.

Per tant, la decisió sobre quin llenguatge caldria utilitzar és personal i té a veure amb el context, els objectius i les opinions personals. Actualment, disposem de molts materials de suport pel que fa al llenguatge en general i al món universitari en particular, on rebre orientació sobre com emprar llenguatge inclusiu. Una mostra de respecte cap al nostre alumnat és preguntar el nom i el pronom amb el qual volen que ens dirigim a cada persona dins de l'aula. Fent això el primer dia de classe (i actuant en conseqüència), aconseguim demostrar un interès genuí cap a les persones que conformen la nostra aula. També és una bona manera de fer saber que el respecte cap a totes les identitats és un element clau a les nostres classes.

En el cas de persones trans i no binàries, és important que aquesta manera d'anomenar-les correctament vagi més enllà de l'aula. Per això cal que les universitats disposin de protocols que permetin a tot el professorat compartir aquestes informacions, així com actualitzar les dades a tots els registres on consti el nom de l'alumnat. Tradicionalment, la paraula i l'ocupació de l'espai físic i simbòlic ha estat organitzat de manera androcèntrica. Si no establim mecàniques que permetin desequilibrar la centralitat masculina i possibilitin fer entrar a altres persones en les dinàmiques docents, se seguirà posant al centre aquells actors masculins en unes aules on les dades ens diuen que són majoria.

Per tant, les nostres aules han de ser espais on es mostri un interès genuí per escoltar a tothom, independentment del seu gènere, raça o religió. Això implica generar contextos que permetin que tothom se senti còmode i incentivar contextos en què totes les veus tinguin el seu espai amb les condicions que necessitin. La nostra feina no acaba després que aquestes veus s'hagin expressat: també cal que cuidem què succeeix un cop hem escoltat totes les veus presents a l'aula.

La nostra funció serà combinar espais de paraula oberta amb activitats on puguin participar aquelles persones que no ho fan de manera espontània, promovent que es puguin sentir còmodes en fer-ho. Per aconseguir-ho, cal que evitem aquelles preguntes que tenen respostes correctes i incorrectes, i que eludim els judicis creuats. Per poder tenir dades qualitatives a la nostra aula, val la pena optar per preguntes obertes (per exemple; què és per tu ser una videojugadora?) i no tancades (com ara: et consideres una videojugadora?). Les segones ens donen opcions de resposta preestablertes (generalment sí/no), mentre que les primeres permeten expressar la nostra opinió.

Aquest text està escrit en llenguatge no binari indirecte per part de les autores. La dificultat més gran que ens hem trobat és com traduir la paraula *gamer* (jugador/a) sense posar-li marca de gènere. Com que no ens n'hem sortit, hem optat per diferents formes indirectes. El llenguatge, així com la nostra societat, està canviant i confiem que aviat la transformació de la indústria del videojoc i del llenguatge anirà acompanyada de maneres respectuoses d'anomenar a totes les persones que gaudim jugant.

3.4.2 Avaluació

Els sistemes d'avaluació amb mirada interseccional han de contemplar la complexitat de les persones i les seves vides. Per això és important que no els dissenyem pensant en un únic tipus de persona, universal i neutre. L'escola mixta s'introdueix a Espanya a partir de 1970 i, a diferència de la coeducació conscient, apostava per un «subjecte asexual, absolut i abstracte», però, seguint a Jaramillo, «ens ensenyaven un munt de coses que ens remetien de manera constant i única als homes» (Jaramillo, 2002: 122). Per tant, el sistema d'avaluació ha de seguir les pautes d'una coeducació «conscient i explícita en la igualtat de rols i el valor de les cures com a valor humà i no exclusivament de gènere» (Barfusson *et al.*, 2010: 363). Com diu bell hooks «necessitem dedicar temps a avaluar a qui ensenyem» (hooks, 2022: 29).

Normalment, partim d'un sistema d'avaluació que considera que el seu subjecte és una persona que té com a única responsabilitat venir a classe i a estudiar. En conseqüència, penalitzem el que considerem una manca d'interès i implicació, com seria no assistir a classe o no presentar les entregues en determinats terminis. Si no flexibilitzem els nostres criteris d'avaluació atenent la diversitat de la nostra aula, sovint estem perjudicant persones que tenen un alt grau d'interès i implicació, però que estan compaginant els seus estudis amb feina, problemes de salut incapacitants (malauradament cada cop més freqüents), així com la cura d'altres persones del seu entorn proper. Per tant, si mostrem un interès genuí per les seves vides, també haurem de trobar fórmules que siguin justes per a totes les situacions i no només per aquelles persones amb major nivell de privilegi a l'hora de complir amb els criteris d'avaluació prefixats.

Un aspecte que cada vegada té més importància és l'avaluació dels treballs en grup. Més enllà de determinar rúbriques sobre els resultats acadèmics, hem de parar atenció a les dinàmiques que es donen als treballs en grup. Veiem que encara moltes estudiantants assumeixen de manera voluntària les tasques de cura dels equips, i això fa que ens trobem amb dinàmiques que reproduïxen els rols tradicionals on les noies fan tasques invisibles i no valorades imprescindibles per l'execució de les tasques principals. Per tant, hem de donar valor a totes les tasques i evidenciar la importància d'aquestes, no només en l'àmbit discursiu sinó incorporant-ho a les rúbriques d'avaluació.

Les proves avaluatives encara tenen un gran pes a la nota final de les assignatures, sent en molts casos la més important o inclús l'única. Si partim del fet que el nostre l'alumnat és divers tant en les seves vivències com en les seves capacitats, aquest no sembla el model més adient i just per a totes les situacions. Dins de les proves, hem de revisar no només la quantitat, freqüència i pes que tenen, sinó el tipus de qüestions que plantegen i quines són les competències implicades. S'ha demostrat que els exàmens tipus test perjudiquen les dones, ja que tenen una major propensió a deixar preguntes en blanc, preferint la no resposta a arriscar-se a descartar algunes de les opcions al test, amb la consegüent penalització.³

³ Un estudi del 2023 respecte als exàmens MIR confirma aquestes dades que han estat validades en altres ocasions «Això, en el cas dels exàmens tipus test, fa que les dones responguin menys preguntes que els homes i, com a conseqüència, tinguin un rendiment inferior» (Baldiga, 2014; Coffman i Klinowski, 2020).

https://www.esade.edu/ecpol/wp-content/uploads/2023/03/AAFF_ESP_EsadeEcPol_Insi-ght46_Brecha_examenes_v3-1.pdf

04. PROPOSTES PER INTRODUIR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE EN LA DOCÈNCIA EN VIDEOJOCs

En aquest apartat es desenvoluparan en una sèrie de propostes curriculars que recullen plantejaments més específics sobre la introducció de la perspectiva de gènere en els graus de videojocs de qualsevol de les universitats d'arreu de Catalunya. S'han identificat quatre grans blocs dins dels quals tenen cabuda les assignatures que acostumen a formar part dels currículums dels graus de videojocs catalans. La intenció d'aquesta divisió per blocs és introduir la perspectiva de gènere en els diferents àmbits del grau de manera transversal i diversa, per continuar treballant en aquesta línia amb propostes més específiques. Els quatre blocs escollits són el negoci i la indústria dels videojocs, la programació, art i narrativa i el disseny de joc (*game design*).

4.1. Negoci i indústria

La indústria dels videojocs és un sector en plena expansió i que impacta a la societat a molts nivells. L'any 2024, el sector va facturar 2.408 milions d'euros, i això suposa un augment del 2,95 % respecte a l'any anterior. En l'àmbit del consum, les dades de l'any 2024 parlen de més de 22 milions de persones que juguen a videojocs, el 50,45 % de les quals són dones (dada que significa un 1,5 % d'augment respecte a l'any anterior) (AEVI, 2024). A les assignatures sobre la indústria en l'àmbit dels videojocs hem de treballar amb una triple mirada: qui crea els videojocs, qui hi juga i com són aquests videojocs.

Les dades del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos del 2024 ens parlen d'una indústria formada en la majoria dels casos per estudis petits: un 68 % dels estudis tenen deu o menys persones, la mateixa xifra a la de l'any anterior. Gairebé la meitat del sector (49 %) està format per estudis de menys de cinc persones, i només un 6 % dels estudis compten amb més de 50. La presència femenina es manté estable respecte a l'any passat amb un 26 %. En els darrers deu anys, el nombre de dones ha crescut deu punts percentuals (del 16 % al 26 %) amb un notable increment en els darrers cinc anys, en què han augmentat vuit punts. Els estudis tenen un 24 % de dones en llocs directius.

En l'àmbit professional, la indústria del videojoc requereix una àmplia varietat de perfils que abasten els camps de programació, art, disseny de joc i altres perfils. Si ens fixem en la presència femenina a la indústria, segons el Libro Blanco de los Videojuegos 2024, la majoria de dones es troben a departaments d'art 2D

(13,6%) i 3D (11,7%) i als departaments de gestió i administració d'empresa (8%) i màrqueting i distribució (4,4%), on trobem dades inferiors a l'any passat. Una bona notícia és l'augment del nombre de programadores respecte al Llibre Blanc de l'any anterior. Els perfils que es preveu que tinguin una major demanda en els cinc anys vinents són els de programació, especialistes en intel·ligència artificial i technical artists.

A què és deguda aquesta baixa presència femenina en el sector als videojocs? Com en altres disciplines, podem parlar de multicausalitat i del fenomen de la «canonada amb fuites», que es dona a tot el sector STEM i també en diferents moments del cicle vital. A més d'aquests aspectes específics de la indústria dels videojocs, Clara Fernández-Vara (2014) parla de les condicions difícils d'aquest sector, de les altes taxes d'esgotament que s'hi donen i del cicle tancat característic del món dels videojocs, on qui juga té més possibilitats d'entrar a la indústria per crear els mateixos videojocs.

Tal com ens mostren les dades del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2023*, el sector dels videojocs és un sector altament masculinitzat i que presenta, encara avui dia, dinàmiques molt tòxiques envers les dones que hi treballen. És fonamental que l'alumnat conegui la situació actual i que s'analitza amb una mirada crítica que l'empoderi com a agent de canvi. Des de la docència cal abordar la masculinitat tòxica, que malauradament encara es dona a la cultura *gamer*, impregnant també els espais laborals, convertint en massa ocasions la indústria en un entorn no segur. A l'aula s'han de tractar aquestes situacions amb una doble finalitat. En primer lloc, per evidenciar que aquestes situacions encara existeixen, però sobretot per reflexionar i aportar possibles solucions que permetin identificar com totes les persones implicades podrien evitar aquestes situacions.

Un aspecte clau relacionat amb les violències en els entorns laborals, i per conscienciar sobre aquest tema, és abordar quins són els mecanismes que existeixen als centres docents per aconseguir erradicar-les. El sector del videojoc a Espanya encara compta amb un 51% d'estudis que no tenen polítiques per fomentar la diversitat i la igualtat de gènere, una xifra que es manté estable els tres anys en què s'han intentat extreure dades sobre aquest tema. En canvi, les dades sobre l'aplicació de protocols d'assetjament té una evolució més favorable en preguntar sobre protocols d'assetjament. El 64% dels estudis compta amb un protocol contra l'assetjament, una xifra que ha augmentat de manera notable respecte al 47% de centres docents que afirmava tenir-lo el 2021.⁴

4 Dades de *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2023*.

A les assignatures d'indústria el focus ha d'anar dirigit a qui consumeix els productes de la indústria, és a dir, qui juga. Malgrat la imatge estereotipada que associa els videojocs a un noi que juga, actualment la comunitat jugadora (*gamer*) és molt diversa, tant en edat com en gènere. Per tant, veiem que l'audiència dels videojocs s'ha començat a diversificar. A causa de la joventut del mitjà, és probable que continuï creixent a mesura que passin els anys. Tenint en compte això, tot apunta al fet que la diversitat és inevitable: «Atraure exclusivament a l'audiència masculina ja no serà un negoci viable» (Chess, 2020: 10).

Sovint a l'aula aquestes dades es posen en qüestió i és el moment d'elaborar la cultura *gamer* i que s'identifica amb aquesta etiqueta. Les dones segueixen sent menys propenses a identificar-se amb els videojocs. Segons l'estudi d'AEVI (2021) *Las mujeres juegan, consumen, participan*, quan es pregunta a les dones si es consideren jugadores, menys d'una de cada deu dones que juguen a videojocs està d'acord (en comparació amb un de cada quatre homes que juguen a videojocs). Així mateix, el 27% de les dones està d'acord en que «els videojocs són per gent com jo», davant del 41% dels homes. Un aspecte que destaca aquest estudi és la plataforma dels jocs. Malgrat que aquests jocs representen una part enorme de la indústria dels videojocs, gairebé un de cada tres jugadors segueix afirmant que els jocs en telèfons intel·ligents o tauletes no són «videojocs reals» (31%). A l'hora d'abordar la situació de la indústria cal donar als jocs de mòbil el pes que tenen actualment i trencar amb la idea de «jocs menors».

Les jugadores també pateixen violències quan juguen en línia o en actes públics. L'informe CIMA 2022 ens diu que les dones que participen en videojocs multijugador en línia pateixen violència constantment. El 77% de les dones que juguen en línia han de bregar amb algun tipus de comportament no desitjat, i això comporta que un 59% de les jugadores ocultin el seu gènere per evitar l'assetjament (CIMA, 2022). Cal reflexionar sobre quin paper té la indústria en aquestes situacions i quines mesures es poden adoptar, com ara proposar protocols en el si de les empreses o introduir figures que vetllin pel benestar de la comunitat. Per tal d'aprofundir en aquest punt, proposem un exercici a l'apartat 4.4 amb recursos per obrir un debat a l'aula i provocar una reflexió conjunta.

Proposta d'activitat sobre situació dones al sector

L'activitat se centra a analitzar notícies sobre situacions reals de les dones al sector dels videojocs.

Dinàmica de l'activitat:

- Lectura individual de la notícia
- Comentari en petits grups reflexionant sobre:
 - Coneixen situacions similars a aquestes?
 - Com se senten amb aquestes notícies?
 - Què creuen que es pot fer?
- Plenari sobre els aspectes treballats en petits grups
- Activitat grupal per identificar mesures per erradicar aquestes violències. Complementar les mesures que hagin sortit a l'aula amb altres de materials de referència, per exemple la guia de Women in Games (2022).

Recursos per a l'activitat

A continuació aportem alguns articles que poden ser útils; recomanem revisar les notícies del sector, ja que malauradament no es tracta de fets excepcionals. Per enriquir les reflexions, recomanem també la guia *Construyendo un sector del videojuego en igualdad* (Women in Games, 2022) o altres materials d'aquesta organització. El seu objectiu és establir i mantenir un entorn just, equitatiu i segur que empoderi les nenes i les dones a l'ecosistema global dels videojocs.

- GDC Organizers Respond To Reports Women Were Drugged, Assaulted At Off-Site Events (29 març 2023)
<https://kotaku.com/gdc-2023-game-developer-women-assault-drink-1850270538>
- Dear Video Game Industry, Please Name A Woman (14 novembre 2023)
<https://kotaku.com/pc-gamer-30th-anniversary-women-games-1851021562>
- Activision Blizzard tallies harassment reports, punishments (1 juny 2023)
<https://www.gamesindustry.biz/activision-blizzard-tallies-harassment-reports-punishments?s=03>

- Construyendo un sector del videojuego en igualdad de Women in Games
https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig_Guia_Igualdad_ID1_V2.pdf

4.2. Programació

Com hem comprovat amb les dades del *Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego 2023* i les del darrer informe de CIMA sobre dones i videojocs (2022), malgrat que les videojugadores ja són la meitat del total de persones que juguen, aquesta representació no és proporcional en el sector empresarial dels videojocs. Les dones només representen el 26% de professionals del la indústria dels videojocs i d'aquestes només un 13,6 es dediquen a qualsevol de les especialitats de programació: programació de lògica i joc (7,5%), programació tecnològica (4,4%) i programació backend (1,7%). Tot i que aquestes dades milloren força respecte les de l'any anterior (7,7%), encara són molt baixes.

L'origen d'aquesta bretxa de gènere tan marcada prové del llegat que arrossega històricament la programació. El naixement dels ordinadors als anys quaranta del segle passat és deutor d'una de les primeres dones programadores, Ada Lovelace (1815-1852), que al segle XIX ja s'havia exercitat en la ciència computacional, convertint-se en la primera persona a crear un programari (mitjançant targetes perforables) un segle abans de l'aparició de l'ordinador. Per tal de fer funcionar el primer ordinador modern, l'ENIAC, els militars van escollir a sis dones d'entre cent candidates per fer els càlculs que permetien fer funcionar la màquina.

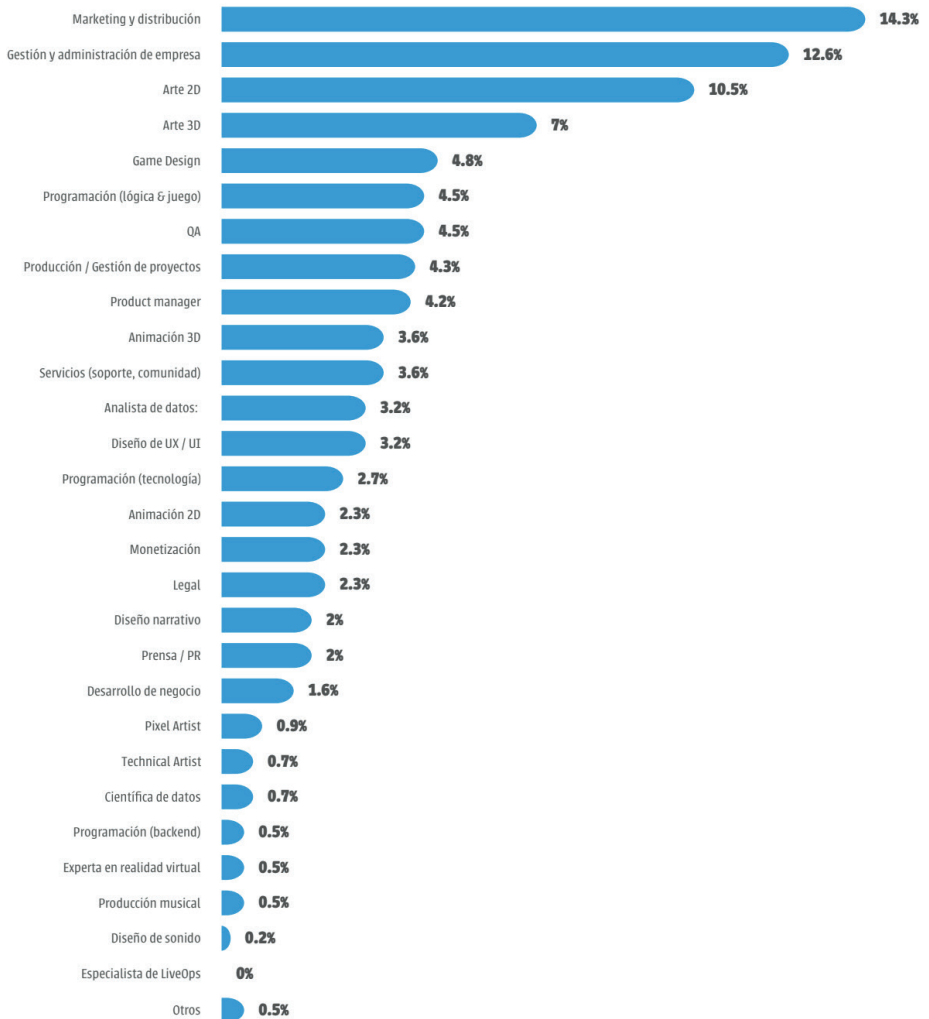
A Betty Snyder Holberton, Jean Jennings Bartik, Kathleen McNulty Mauchly Antonelli, Marlyn Wescoff Meltzer, Ruth Lichterman Teitelbaum i Frances Bilas Spence no se'ls va reconèixer la seva tasca fins al 1997.⁵ Per tant, en aquest primer moment la programació era una tasca feminitzada, que, en el context de la Segona Guerra Mundial, exercien les dones que suplien temporalment els homes que havien anat al front. A mesura que la programació es va anar masculinitzant, els sous també van anar pujant en conseqüència (Little, 2021).⁶

⁵ McNulty, Kathleen, et al., *The World's First Programmers*. 31 gener 2005.

⁶ <https://www.history.com/news/coding-used-to-be-a-womans-job-so-it-was-paid-less-and-undervalued>

Figura 1. distribució dels perfils professionals de les dones a la indústria dels videojocs

Figura 57. Distribución de la mujer en los perfiles profesionales en los estudios



Els obstacles que es troben les dones per entrar a la indústria del videojoc, i sobretot en àmbits altament tecnològics com la programació, ja comencen de ben petites. Les dades de l'estudi de Margolis i Fisher (2002) ja alertaven que, en igualtat de condicions, als nois se'ls comprava un ordinador amb més facilitat, independentment de l'interès demostrat a tenir-lo.⁷ Autores com Shira Chess (2022) argumenten que les dones que de joves han jugat a videojocs tenen més possibilitats de veure la programació com un àmbit professional factible.

L'etapa educativa tampoc dona gaires esperances a les noies que es volen dedicar als àmbits CTIM (STEM de les sigles en anglès, provinents de Science, Technology, Engineering and Mathematics). Malgrat els nombrosos programes per promoure la presència femenina entre l'alumnat d'aquest tipus de graus, encara hi ha molt camí a recórrer per arribar a la paritat. Un informe elaborat per Microsoft ens recorda que l'edat a partir de les quals les noies comencen a renunciar als àmbits científics i tecnològics són els quinze anys, un problema que s'ha intentat pal·liar des de projectes com ara *Girls Who Code*⁸ i *Girls Make Games*⁹. Aquesta darrera associació va participar amb *FemDevs* el 2018 per dur a terme uns tallers per a nenes de deu a dotze anys a Madrid i Màlaga, amb prou èxit per a haver de repetir-ho en altres ciutats de l'estat. A Catalunya cada any es duu a terme el projecte *#cientifiques*¹⁰, una iniciativa de la Fundació Catalana per a la Recerca i la Innovació coorganitzada amb el Barcelona Institute of Technology (BIST) i el Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya amb motiu del Dia Internacional de la Dona i la Nena en la Ciència (11 de febrer).

Els tallers van orientats tant a nenes com a nens i persegueix superar els estereotips al voltant de la ciència i la tecnologia per impulsar la carrera i la xarxa de les dones que treballen en l'àmbit de la ciència al nostre país. Un altre programa de mentories per incentivar les dones en l'àmbit tecnològic és *Technovation Girls*.¹¹ Amb el suport d'una xarxa de mentores, ambaixadores, persones voluntàries, pares i mares, cada any noies d'arreu del món s'ajunten per resoldre els problemes de la seva comunitat amb la tecnologia a través d'aquest programa. Es tracta d'una activitat que ha tingut una alta representació en l'àmbit català en els darrers anys.

7 Margolis, Jane, i Fisher, Allan (2002). *Unlocking the Clubhouse*. Women in Computing. MIT Press.

8 <https://girlswhocode.com/>

9 <https://www.girlsmakegames.com/>

10 <https://cientifiques.cat/>

11 <https://technovationchallenge.org/>

S'han fet passos notables en la presència de personatges femenins en els videojocs, i nombrosos d'ells ja permeten a les persones que juguen triar entre homes o dones protagonistes. Encara que aquesta possibilitat d'elecció és millor que res, els personatges masculins encara operen com a personatge per defecte a l'hora de programar-los, ja que sovint es construeixen a partir d'un personatge masculí protagonista. Malgrat que hi hagi diferències remarcables en la jugabilitat, no és sorprenent que la majoria de persones que juguen vegin el personatge femení com una alternativa i mai explorin aquesta opció (Patterson, 2015). Els guions dels videojocs i el màrqueting del producte continuen utilitzant majoritàriament el personatge masculí com a protagonista. Ja fa temps que les dades demogràfiques han canviat (com hem comentat, la meitat de la població jugadora ja és femenina), però encara no hi ha una presència equitativa entre personatges masculins i femenins en els videojocs. El sector de la programació i el disseny de videojocs reconeixen la importància de la diversitat, però això no s'ha traslladat en un augment notori de la representació femenina.

Per trobar elements que ens permetin dilucidar el perquè d'aquesta descompensació, cal traslladar la discussió sobre la neutralitat o no de la programació de l'àmbit tecnològic dels videojocs (i en altres àmbits on es parla de la intel·ligència artificial, per exemple) al camp sociocultural en el qual es crea i es consumeix una tecnologia. Estem d'acord que la programació i la tecnologia en si no tenen cap biaix, però sí que el tenen les persones que l'utilitzen i la creen, així com les dades que s'hi introdueixen per confeccionar-la. Per tant, cal reflexionar sobre el context social que afavoreix un tipus de programació i no un altre, o el programari que s'ha creat per unes utilitats determinades com ara disparar i matar, i que es replica per fer nous jocs i nous personatges que hereten les antigues arquitectures, que sempre són polítiques. En aquest sentit, Paul Starr ens recorda que la tria d'un determinades arquitectures és sovint un mitjà polític encobert per una necessitat tecnològica (Starr, 2004).

Un camp d'investigació que està aportant reflexions crítiques sobre l'ús de la programació en els videojocs, i les seves conseqüències narratives i discursives, el conformen treballs que entrecreuen la recerca sobre programació i la perspectiva de gènere. James Malazita (2018) ha analitzat el DLC¹² (Downloadable Content) de *Bioshock Infinite* (*Burial at Sea; Episode 2*) per tal de demostrar que els motors de programació utilitzats per a fer aquest videojoc van dificultar l'aproximació postcolonial, no positivista i antiimperialista originàriament pensada per al

12 Inicials que fan referència a cert contingut addicional dels videojocs que es pot descarregar després de la seva estrena.

disseny del personatge d'Elizabeth (*Bioshock Infinite*, 2013). Comparant aquest personatge del joc original i el del DLC creat posteriorment, i gràcies a entrevistes amb algunes de les persones que van programar el joc, Malazita fa una crítica al procés creatiu frustrat d'aquest videojoc per tal de posar de relleu l'impacte material i discursiu que té l'ús d'uns determinats motors de programació (en aquest cas, Unreal 3). La seva anàlisi del personatge femení, Elizabeth, li permet il·lustrar les implicacions polítiques de la seva representació així com els límits tècnics i econòmics en què el videojoc i el DLC foren creats.

El disseny de personatge original d'Elizabeth, que es definia per les característiques de la «feminista màgica» (Hart, 1989), com ara la capacitat d'invocar el realisme màgic, el fet de defugir el positivisme o la visió d'un poder antiimperialista, van ser minades per la utilització d'uns determinats motors de programació, que van comportar que només algunes d'aquestes capacitats fossin possibles. Els motors físics controlen els objectes dels videojocs seguint una aproximació racionalista basada en unes normes i una lògica jeràrquica en el pol oposat del realisme màgic.

Aquesta lògica comporta unes mecàniques de joc que s'adiuen millor a la creació de mons jugables com ara els basats en combats amb armes, que confien en els càlculs Newtonians de poder i força. El do principal d'Elizabeth és la seva capacitat per desestabilitzar la realitat mitjançant la possibilitat de fer salts a mons quàntics paral·lels (Barad, 2007), i en un d'ells es converteix en la protagonista absoluta matant el protagonista principal en el passat per evitar esdeveniments del present d'ella. Segons el disseny de joc original, les possibilitats quàntiques d'evasió d'Elizabeth augmenten l'empoderament del personatge, que descobreix i aprèn conjuntament amb la persona que juga sobre un moviment *underground* de drets civils (Malazita, 2018: 40). Malgrat aquests propòsits inicials, veient el resultat final, és difícil etiquetar *Bioshock Infinite* com un videojoc activista.

Gràcies a les entrevistes sabem que, durant el procés de disseny del videojoc, les habilitats del personatge masculí, Booker, orientades al combat i la lluita, contrastaven amb les del personatge femení, Elizabeth, basades en la capacitat d'explorar i no de matar. L'objectiu no era crear un «Booker amb faldilles» (El «Ms Male» d'Anita Sarkeesian¹³) sinó dissenyar un personatge que oferís una jugabilitat genuïna i alternativa. Això no va ser possible, i finalment el FPS¹⁴ per al qual l'Unreal està altament qualificat, va derivar en una *action-adventure* allunyada

13 Sarkeesian, Anita. (2013, 18 novembre). *Ms. Male Character - Tropes vs Women in Video Games*. Feminist Frequency. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eYqYlFm1rWA>

14 «First Person Shooter»: videojocs d'acció en primera persona.

del realisme màgic i els universos quàntics del disseny original. Segons Malazita, «en lloc de ser una dona amb poders místics, Elizabeth acaba esdevenint un Booker fràgil» (Malazita, 2018: 42).

Per tal de preservar el realisme físic i satisfer les demandes de l'arquitectura de joc (que no es posen en dubte), les persones que dissenyen han de configurar els personatges jugables com ara l'Elizabeth en forma d'homes «fràgils»: el personatge femení va acabar sent una rèplica del seu homòleg masculí però amb algunes mancances (com ara una menor habilitat a l'hora de disparar). Això comportava que l'Elizabeth es veiés obligada a amagar-se i escapar dels obstacles més que no pas a enfrontar-s'hi (Malazita, 2020). Si s'hagués tingut en compte les maneres en què l'arquitectura del joc pot embolcallar altres tipus de narratives, s'haurien pogut evitar els trops misògins dels mitjans que relacionen la feminitat amb la fragilitat.

El fet que no tenir certs trets no pugui ser vist com una oportunitat (per créixer, per crear personatges rics) i es converteixi en una mancança en termes de jugabilitat, reforça els llocs comuns d'estereotips misògins presents en els videojocs. Per tant, Malazita argumenta que els videojocs que vulguin tenir una mirada crítica no només han d'apostar per representacions feministes i postcoloniales en el disseny de personatges i de mons jugables, sinó que també cal tenir en compte si els recursos, els motors de programació i l'arquitectura dels videojocs poden permetre realment una narrativa progressista com la lliurement concebuda durant l'etapa de disseny del videojoc (Malazita, 2018: 38).

Proposta d'activitat sobre programació

Per fer aquesta activitat es proposa un codi d'exemple que cal analitzar amb perspectiva de gènere. La reflexió sobre el codi ha de concloure que el personatge femení està programat per ser una herència del masculí, al qual se li resten paràmetres com el salt i la força. El personatge femení tampoc pot accedir a l'habilitat especial que sí que té el personatge masculí.

Dinàmica de l'activitat:

- Analitzar el codi proposat com a exemple a continuació. Depenent del nivell de l'alumnat, aquesta anàlisi es pot fer en grups o individualment.
- Després d'analitzar el codi, comprovar que el personatge femení està programat amb tres mancances: hereta el codi del masculí, se li rebaixa el nivell d'algunes habilitats i no pot accedir a l'habilitat especial del personatge masculí.

- Buscar videojocs amb personatges femenins on es pugui deduir quin tipus de codi s'ha fet servir pel personatge. La nostra proposta són tres jocs amb diferents personatges jugables femenins: un que és la rèplica del masculí per defecte (la *Kassandra* d'*Assassin's Creed Odyssey*), un personatge femení creat a partir del masculí per defecte a qui se li han tret algunes habilitats (Elizabeth de *Bioshock Infinite: Burial at Sea*) i un dels dos personatges femenins creats com a personatges protagonistes i diferenciats (la *Nadine Ross* i la *Chloe Frazer* de *Uncharted: The Lost Legacy*).
- Fer el codi de nou per tal que no afavoreixi cap dels dos personatges. Això s'aconseguirà si es fa una classe base neutra on tant el femení com el masculí hereten d'aquesta classe base.

Recursos per a l'activitat

A continuació, es fa una proposta de codi on el personatge femení hereta l'arquitectura del masculí amb algunes mancances. L'objectiu és tornar a fer el codi de nou per tal que els dos personatges heretin una mateixa proposta de codi.

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
class MaleCharacter {
```

```
protected:
```

```
    string name;
```

```
    int strength;
```

```
    int jumpHeight;
```

```
    int interactionLevel;
```

```
public:
```

```
    MaleCharacter(string n) : name(n), strength(100), jumpHeight(10), interactionLevel(10) {}
```

```
void attack() {
    cout << name << " performs a powerful attack with
strength " << strength << "!" << endl;
}

void jump() {
    cout << name << " jumps high: " << jumpHeight << "
units!" << endl;
}

void interact() {
    cout << name << " interacts with the environment
(level " << interactionLevel << ")." << endl;
}

void specialSkill() final {
    cout << name << " performs a unique special skill!"
<< endl;
}
};

class FemaleCharacter : public MaleCharacter {
public:
    FemaleCharacter(string n) : MaleCharacter(n) {
        strength = 70; // Weaker attack
        jumpHeight = 7; // Lower jump
        interactionLevel = 7; // Fewer interaction abilities
    }
}
```

```
void attack() {
    cout << name << " performs a weaker attack with
strength " << strength << "..." << endl;
}

void jump() {
    cout << name << " jumps lower: " << jumpHeight << "
units..." << endl;
}

void interact() {
    cout << name << " has limited interaction (level "
<< interactionLevel << ")." << endl;
}

// Attempting to override specialSkill() would result
in a compilation error due to 'final'
};

int main() {
    MaleCharacter maleHero("Hero");
    FemaleCharacter femaleHero("Heroine");

    maleHero.attack();
    femaleHero.attack();

    maleHero.jump();
}
```

```
femaleHero.jump();

maleHero.interact();
femaleHero.interact();

maleHero.specialSkill();

// femaleHero.specialSkill(); // Uncommenting this
// would call the MaleCharacter's version since it cannot
// be overridden

return 0;
}
```

Nota: aquesta activitat s'hauria d'adaptar al nivell de programació de l'alumnat.

Recursos per a l'activitat

A continuació aportem alguns articles que poden ser útils per introduir el debat a classe i analitzar com han estat introduïts en l'arquitectura del joc i la programació dels tres personatges femenins proposats.

Assassin's Creed Oddyssey (vídeo joc) (2018). Ubisoft.

BioShock Infinite: Burial at Sea (vídeo joc) (2013). 2K Boston/2K Australia.

COOPER, Jonathan (21 juny, 2014). *Women are not too hard to animate*. <https://www.gameanim.com/2014/06/21/womenarenottoohardtoanimate/>

EKLUND, Lina.; FOKA, Anna i VERKSELIUS, Johan (2024). «Playing with Gender: Women in Assassins' Creed Odissey». *Game Studies*, 24, 2 de juliol, versió en línia.

Entrevistes a Almudena Soria, responsable de personatge de Naughty Dog, com ara la parella protagonista de *Uncharted 4: El Legado Perdido* (*El Mundo, La Vanguardia*).

MALAZITA, James (2018). «The Material Undermining of Magical Feminism in BioShock Infinite: Burial at Sea». Dins GRAY, Kishona. I.; VOORHEES, Gerald i VOSSEN, Emma (eds), *Feminism in Play*, Palgrave MacMillan, p. 37-50.

TOLEDANO, Bruno (26 de juliol, 2017). «*Uncharted*, la última saga conquistada por las mujeres». *El Mundo* <https://www.elmundo.es/tecnologia/2017/07/26/59776e-4dca4741f0198b45f5.html>

Uncharted: The Lost Legacy (vídeo joc). (2017). Ubisoft. Naughty Dog.

4.3 Art i narrativa

Les assignatures artístiques dins del grau de Videojocs són un moment important per conscienciar a l'alumnat sobre els biaixos inconscients en el moment de dissenyar els mons jugables i els personatges que els poblaran. La majoria de personatges femenins dels videojocs venen d'una trajectòria històrica marcada per la introducció com a personatges de l'univers jugable segons l'estereotip de la dona feble, complaent, submissa i passiva. Per estereotip entenem un «mètode de caracterització unidimensional» (Dyer, 1978) que simplifica la gran quantitat de dades que rebem del nostre entorn a partir d'idees preconcebudes. És a dir, el fet de «construir la totalitat d'un personatge a partir de la representació d'una única dimensió o característica d'aquest mateix personatge», que respon a una percepció socialment construïda d'un col·lectiu o grup a què pertany. No només cal fer-nos conscients d'aquests estereotips, com a expressió del pensament, sinó que cal saber qui els controla i els defineix, així com a quins interessos serveixen.

4.3.1 Canvis en l'àmbit de la narratologia

Els treballs de Teresa de Lauretis (1984), Susan Winnet (1990) i més recentment de Maria Tatar (2023), han posat de manifest que l'acadèmia i la literatura són dos àmbits que han estat durant molt de temps dominats pels homes. Hi ha una «masculinitat inherent en tot el moviment narrativista» (Chess, 2022: 155). El debat encetat per un article de Frasca (1999) i que va enfrontar durant anys la ludologia i la narratologia, ha fomentat molta bibliografia que ha aplicat els principis narratològics, nascuts a la literatura i expandits amb el cinema, a un mitjà jove com és el dels videojocs. Nombrosos treballs defensaven la ludologia en ser un corrent d'estudi que se centra en el plaer estètic i lúdic dels videojocs, deixant de banda els seus components estructurals i formals. En canvi, els estudis del corrent narratològic feien afirmacions en el pol oposat, ja que analitzaven la narració

en els videojocs des d'un punt de vista formal, tenint en compte els seus elements objectius, amb un enfocament proper tant al formalisme rus com a l'estructuralisme francès.

La narratologia privilegia per sobre de tot un clímax que s'imposa de manera implacable com a culminació del relat, i que és hereu de les narratives clàssiques de Hollywood. Per tal de contrarestar la implacabilitat del clímax, cal plantejar-se altres variants d'aquesta narrativa ortodoxa com ara les narratives exploratòries, que permeten a la persona que juga tenir més control de la història i de la jugabilitat, al mateix temps que se li atorga més llibertat. L'activista i dissenyadora de jocs Mary Flanagan (2009) fa notar que els projectes amb el disseny de jocs més crític i activista se centren en l'ús d'elements de la narrativa que permeten un compromís crític per part de les persones jugadores. Aquests jocs observen una diversitat de gènere, racial i sociopolítica en les seves trames i mitjançant personatges rics i diversos. Judith Roof (1996) ens recorda que existeixen altres narratives que no necessàriament escalen fins a la conclusió final, sinó que existeixen en un punt mitjà de la narrativa, on es manifesta el plaer de postergar el clímax.

Un exemple el trobem en el joc *Stardew Valley* (2016), on la persona que juga no busca acabar el joc amb un clímax final, sinó que la jugabilitat s'estableix en una narrativa que no busca una conclusió. Això fa que la persona que juga pugui focalitzar-se en altres temes que sorgeixen de la relació amb els personatges no jugables, com ara l'abús, el benestar emocional o el medi ambient. Utilitzar una narrativa de manera crítica en el disseny de videojocs és fonamental per tal de defugir els estereotips o la manca de representació de les dones i les minories que tan abundants són en aquest i altres mitjans (Gray *et al.* 2018).

El moviment narratològic dins dels estudis dels videojocs ha donat una literatura nombrosa, que s'ha utilitzat per dignificar-los com a mitjà i com a objecte d'estudi. Apartant-los de la simple funcionalitat lúdica, el paradigma narratiu del «viatge de l'heroi» de Joseph Campbell (1949)¹⁵ buscava donar-los una dimensió mítica amb l'etern debat encetat per Gonzalo Frasca l'any 1999 i el seu polèmic text *Ludology meets Narratology*. Aquest moviment intentava protegir l'àmbit acadèmic dels videojocs de les veus crítiques que posaven en dubte que fos un mitjà que pogués considerar-se art.

Tanmateix, en un llibre recent, Maria Tatar (2023) fa palesa l'absència dels treballs de Joseph Campbell en el seu àmbit acadèmic a Harvard als anys noranta. Aquesta autora justifica que les propostes narratològiques de Campbell ja no

15 Campbell, Joseph. (1949). *The hero with a thousand faces*. Pantheon Books.

tenien cabuda dins el context epistemològic dels anys noranta: «Els universals eterns havien desaparegut i el món acadèmic refusava les veritats intemporals en favor dels constructes culturals i la indeterminació postestructural» (Tatar, 2023: 15).

Tot i aquest rebuig per incloure el llibre de Campbell en la bibliografia de llicenciatures acadèmiques de l'àmbit de la literatura i la comunicació, eines narratològiques com *El viatge de l'heroi* de Joseph Campbell s'han seguit utilitzant abastament per analitzar els videojocs en un afany de posar-los al mateix nivell que altres mitjans artístics, com ara el cinema o la literatura. Des de la perspectiva de gènere, comença a fer-se evident que els principis narratològics deixen de banda tota una sèrie d'identitats, performatives i viscudes, que avui dia conformen la nostra societat i que creen i consumeixen videojocs en els seus moments d'oci digital. No es tracta de regir-nos pel mateix patró del viatge de l'heroi i canviar-li el gènere o la raça, ja que sabem que una simple acció de maquillatge per complir amb una determinada agenda no aconsegueix altra cosa que reafirmar un *statu quo*.

Autores acadèmiques, com ara Maria Tatar o Adriana Cavarero, ja han començat a proposar nous patrons narratius que siguin l'alternativa al viatge de l'heroi, que deixa a la dona (i als personatges femenins) en una posició d'inactivitat i submissió en la qual només s'espera d'elles l'ontologia de «ser els valors de la feminitat». Tatar recorda la frase de Campbell: «L'home fa i la dona és», però tal com fa notar l'autora, aquest paper tan restrictiu ja no és sostenible en una societat que aspiri a la justícia social ni en un mercat amb una demanda, com hem vist, cada cop més diversa.

Segons Williams, Martins, Consalvo i Ivory (2009), els videojocs es caracteritzen per una «sobrerepresentació d'homes blancs i adults, i una subrepresentació sistemàtica de dones, hispans, nadius americans, infants i gent gran». La cultura de la violació, l'homofòbia i les masculinitats tòxiques hi són representades amb escreix, i s'estenen més enllà de les persones que juguen mitjançant «els jocs, les persones que els desenvolupen, la cultura i les institucions que les sustenten, convertint-los en còmplices de la continuïtat de l'opressió dels marginats» (Gray *et al.*, 2018: 4).

Amb el temps, el debat entre narratologia i ludologia ha quedat obsolet, i no han faltat les veus crítiques que fan èmfasi en l'abús que s'ha fet d'aquests camps d'estudi i que afirmen que la narratologia funciona amb el cinema, però que mostra certes mancances a l'hora d'analitzar un mitjà interactiu i immersiu com és el

videojoc. Aquesta aproximació tradicional a l'hora de reflexionar sobre les representacions, les mecàniques i les comunitats de videojocs, ha estat superada per les propostes de les comunitats *queer*, feministes i amb perspectiva de gènere, que han proposat noves maneres d'experimentar i fer recerca que van més enllà de la tradicional dicotomia dels estudis de joc que enfrontava la narratologia i la ludologia.

Metodològicament, els *game studies* més creatius s'han definit per una aproximació no autoritària (Ruffino, 2018), una característica que comparteixen amb els estudis feministes, que tenen la crítica persistent com un dels seus pilars fonamentals. En la intersecció d'aquests dos camps d'estudi, els *estudis de joc* feministes han apostat per analitzar la presència de múltiples factors com ara la raça, la classe o la sexualitat, que intervenen en la creació i representació del gènere en els jocs digitals. Com hem vist, nombrosos treballs ja han documentat la subrepresentació i invisibilització de personatges femenins en els videojocs (Williams *et al.* 2009), la tendència a sexualitzar i representar les dones amb menys roba (Taylor, 2006) o l'absurditat i desproporció del cos dels personatges femenins (Martins *et al.*, 2009). Els videojocs no han fet més que codificar les injustícies que es troben presents en la societat, i ho han fet mitjançant una sèrie d'estereotips sobre els quals cal reflexionar si volem aconseguir espais de joc més segurs i igualitaris.

4.3.2 Representativitat femenina

Per veure la representativitat i la imatge que es dona dels personatges femenins cal analitzar no només el percentatge de personatges femenins que apareixen als videojocs, sinó també el rol d'aquests dins el joc. Una dada clau per poder valorar-ho és l'evolució del percentatge de personatges femenins protagonistes. Segons Feminist Frequency, el 2020 hi va haver una millora significativa de la presència de protagonistes femenines en els videojocs, que van augmentar fins a un 18 %. Això representa un nou màxim, gairebé duplicant el rècord anterior del 9 % del 2014, que va ser l'any en què aquesta organització va començar a recopilar les dades (Feminist Frequency, 2020).

Les dades més actuals que tenim són de l'estudi d'ARSGAMES del 2022, on destaquen que el nombre de produccions en les quals no apareix cap personatge femení (4,1 %) duplica a les produccions amb zero personatges masculins (2,7 %) i que en el 19 % de les ocasions la identitat de les i els personatges queda a elecció de qui juga o no té una identitat de gènere definida.

El treball d'investigació de l'Instituto de la Mujer (2004) ens aporta un llistat que engloba els estereotips femenins que hem indicat anteriorment en tres models bàsics, que tenen més a veure amb les accions que els personatges poden dur a terme. Els models proposats són el masoquista (passives i submises), el model sàdic (que reproduïxen l'arquetip viril) i el model *barbie* (superficials i consumistes). Aquests tres models no deixen de ser tres projeccions de la idea estereotipada de les dones en l'imaginari social (Instituto de la Mujer, 2004: 352).

De la mateixa manera que hem detectat una taxonomia d'estereotips femenins en la representació de les dones (que seria ampliable a altres minories subrepresentades en els videojocs), cal començar a detectar els estereotips masculins per tal d'evitar-los i fomentar jocs més diversos i amb possibilitat d'atraure un públic més ampli. Els personatges masculins estereotipats a evitar serien el caça-trofeus (*Super Mario*), l'antiheroi atormentat (*Max Payne*), el soldat (falsament) pacifista (*Solid Snake / Big Boss, Metal Gear Solid Saga*) així com el personatge amb trastorn de la personalitat antisocial (*Hitman Saga*) que justifica qualsevol acte violent que dugui a terme el personatge (Revuelta i Guerra, 2014).

4.3.3. Estereotips femenins

A continuació, hem configurat una llista d'estereotips femenins presents en els videojocs i que cal evitar en la creació de narratives i personatges inclusius. També s'hi afegixen alguns exemples il·lustratius de videojocs AAA de tendència predominant.

- **Dona trofeu o dona làmpada.** Un exemple d'aquest estereotip és el personatge de *Peach* de la saga *Super Mario Bros*. L'origen de la dona com a recompensa per una gesta és l'Helena de Troia de la mitologia grega: Afrodita la regala a Paris per haver-li atorgat a la deessa la poma de la discòrdia (Grimal, 2008). La seva etiqueta en el camp de la narrativa prové de l'anglès i es coneix com a *Damsel in distress* (dona en problemes). Es tracta de representacions de personatges femenins que mostren les dones com a personatges passius en contraposició als homes, que són representats com a personatges actius i motor de la jugabilitat.
- **Dona fatal (o *femme fatale*).** Es tracta d'un personatge que trobem en nombroses obres del cinema negre i representa la dona que és la perdició de l'home heterosexual pels seus encants (Pandora en la mitologia grega). Com a exemple en l'àmbit dels videojocs trobem el personatge de la Mona Sax, de la saga *Max Payne*. És una representació del mite de la

vagina dentata (Eliade, 2001): la dona castradora que aliena l'home amb una sexualitat desfermada que el fa sentir feble i sota control. En aquest sentit, Mulvey (1975) parla de l'ús del fetitxisme com a eina per reduir la complexitat femenina (convertint-la en un fetitxe o objecte), ja que la presència del desig sexual femení pot comportar una castració simbòlica pels homes. El personatge de la dona fatal reproduceix l'estereotip masclista que representa les dones com a criatures perverses que utilitzen la seva bellesa i poder de seducció per manipular els homes, un discurs que les acostuma a posicionar en la narrativa del joc com a sexualment promíscues (Mac-Callum-Stewart, 2009).

- **Dona aparador.** Un exemple d'aquest estereotip en videojocs seria el personatge de Lara Croft en els seus inicis. Es caracteritza per tenir unes mesures desproporcionades, i arriba a ser exuberant i hipersexualitzada. És una tipologia de personatge femení que comença com a simple font d'informació, però adquireix protagonisme amb el pas del temps (amb personatges com Nina Williams o Tekken). Sovint es barreja amb la categoria anterior. Es basa en una objectualització del cos de la dona que permet relegar el personatge femení a una funció purament utilitària i superficial.

La dona com a aparador per ser observat sovint es caracteritza també pel fet d'estar situada en un punt de vista alçat. Aquesta alçada, que la fa inabastable, és un lloc comú que ja trobem en la literatura i que s'exemplifica en el personatge de la princesa a la torre, com ara en la història de Rapunzel. La torre de marfil dels escriptors romàntics es materialitza en els videojocs mitjançant els personatges femenins que sovint apareixen en una topografia alçada (com ara una torre, una urna sobre un pedestal o un altar). Tanmateix, la torre que als escriptors romàntics els permetia aïllar-se del món, en els videojocs esdevé per al personatge femení un punt alçat que la immobilitza i permet anar recordant a la persona que juga que aquella serà la preuada recompensa final. Per tal de visualitzar constantment el premi, aquests personatges acostumen a complir la funció d'un aparador en estar tancades en urnes o gàbies de vidre, amb l'objectiu de mantenir-se a la vista durant el joc i que la seva bellesa esperoni l'acció.

Aquest seria el cas de la bombolla on trobem el personatge de Daphne en el videojoc *Dragon's Liar* (1983, 2013). Sovint, el personatge femení és retintut lligat o emmordassat en mans de l'antagonista, com passa en les càpsules transparents que immobilitzen a Zelda i altres personatges de la saga de *La Llegenda de Zelda* (1986-2023) o a *Star Fox Adventures* (2002), on

el personatge de Krystal queda presonera en una gàbia de vidre fins que és rescatada pel personatge jugable.

- **Dona decorat** (*women as background decoration*). Aquest estereotip també segueix el recurs de l'objectualització: es tracta de personatges femenins que en els videojocs tenen una mínima o gairebé nul·la interactivitat. A diferència de la dona aparador, que sovint està a sobre d'algun element alçat que la fa inabastable (sigui un pedestal, una columna o una urna), aquests personatges es troben a l'abast i sempre a punt per ser vexats o utilitzats amb finalitats purament sexuals. Com diu Sarkeesian (2013), les dones objectivades sexualment es valoren principalment pels seus cossos, o parts del cos, que es presenten com existents per al plaer i la gratificació dels altres. En aquest sentit, i en l'àmbit del cinema, aquesta sobreexposició de les parts del cos femení ja ha estat analitzada per Laura Mulvey (1975), que evidencia l'artifici de la fragmentació del cos femení en el cinema desvetllant la presència d'una mirada masculina que fins llavors havia estat pretesament neutra. Exemples d'aquests personatges en videojocs en trobem a *Cry 3* i a *Max Payne 3*.

4.3.4 Eines per evitar l'estereotipació

Per evitar la representació d'estereotips en la creació de personatges tant femenins com masculins, podem seguir la Guia de bones pràctiques de CIMA així com la de Dones visuals (2024). El 2020, l'Associació de Dones Cineastes i dels Mitjans Audiovisuals (CIMA) va donar a conèixer un Decàleg de Bones Pràctiques per tal de «combatre el sexisme dels relats audiovisuals». Es tracta de deu pautes que poden servir per a creadors i creadores de personatges que ens pot ajudar en la producció de videojocs.¹⁶

1. Les dones són el 52 % de la població, i la seva representació en la ficció ha de ser proporcional.
2. Les dones existeixen i no són només mares, xicotes o víctimes de violència.
3. Les dones no són només cossos.
4. Les dones existeixen abans dels 20 i a partir dels 40, i fins i tot els passen coses.
5. Les dones són diverses. Aposta per la diversitat.

¹⁶ <https://cimamujerescineastas.es/cima-presenta-un-decalogo-de-buenas-practica-para-combatir-el-sexismo-en-los-relatos-audiovisuales/>

6. Vigilar i observar en quins espais es mouen els personatges.
7. No fomentar la violència de gènere ni la violència sexual.
8. Hi ha moltes formes de violència de gènere.
9. És necessari crear nous referents. Dinamita els estereotips de gènere.
10. Aposta per crear nous referents masculins.

En aquest darrer punt, i pel que fa als personatges masculins, la guia de Dones Visuels aconsella «fer retrats de masculinitats en què la sensibilitat, la tendresa o les cures tinguin cabuda pot ser una via interessant per explorar. És important tenir referents de tota mena que s'escapin dels estereotips i mandats de gènere».

A continuació presentem una taula que hem elaborat per a poder analitzar la representativitat dels personatges als videojocs. Les diferents categories ofereixen possibles pautes d'anàlisi visual i de valoració crítica que podrien ser indicadors de reproducció d'estereotips de gènere en l'art i el disseny de personatges als videojocs. Ens hem basat en anàlisis prèvies que es poden trobar a la bibliografia final (Díez, 2004; Revuelta y Guerra, 2014; Santana, 2020; Castellanos-Torres, 2021; Cabañes *et al.*, 2023). Hi hem incorporat una mirada interseccional no binària ni cisheteronormativa.

Taula 1: pautes d'anàlisi de la representativitat dels personatges als videojocs

Identitat gènere	Es pot triar		
	Predefinida	Dones cis	
		Homes cis	
		Dones trans	
		Homes trans	
		Personatges no binaris o sense marca de gènere	

Relacions sexo-afectives	Es pot triar				
			Dones	Homes	Personatges no binaris
	Predefinida	Relacions heterosexuals			
		Relacions homosexuals			
		Altres			

Raça	Es pot triar				
			Dones	Homes	Personatges no binaris
	Predefinida	Caucàsica			
		Asiàtica			
		Negra/ afrodescendent			
		Gitana			
		Àrab			
		Altres			

			Dones	Homes	Personatges no binaris
Representació	Objectualit- zades	Prostitució			
		Cosificació			
		Nues o «amb roba no adient per l'acció»			
	Violència	Prostitució			
		Submissió			
		Maltractament psicològic o verbal			
		Maltractament físic			
		Assetjament			

		Dones	Homes	Personatges no binaris
Representació	La seva trama depèn d'un personatge masculí (xicota de, mare de...)			
	Té un rol de poder/agència?			
	Té un rol de víctima			
	Indefenses (han de ser salvades)			
	Dona trofeu			
	Dona fatal			
	Dona aparador			
	Dona decorat			
	El caça-trofeus			
	L'anti-heroï turmentat			
	El soldat falsament pacifista			
	Personatge amb trastorn de la personalitat antisocial			

		Dones	Homes	Personatges no binaris
Accions	Competició			
	Cooperació			
	Accions físiques violentes (agredir, lluitar)			
	Accions físiques no violentes (córrer, saltar)			
	Cuidar			
	Expressar sentiments			
	Curar			
	Estimar			

Proposta d'activitat sobre disseny de personatges per al *Game Design Document* (GDD)¹⁷

Aquesta activitat persegueix generar un debat a classe per intentar argumentar si s'ha complert o no amb els objectius de diversitat i inclusivitat en la creació de personatges.

Dinàmica de l'activitat:

Formar grups de poques persones per tal de crear els personatges principals del GDD d'un videojoc i intentar evitar els estereotips de gènere. Aplicar alguns dels tests recomanats per veure si s'ha aconseguit l'objectiu de crear personatges diversos i inclusius.

- Desenvolupament de l'apartat de personatges d'un GDD, omplint els apartats següents.

Protagonista

- Nom, edat i ocupació.
- Biografia (des del naixement al moment del joc).
- Trets físics, psicològics, sociològics i ideològics.
- Dimensions múltiples (tres trets), defectes i debilitats.
- Vestuari, armes i accessoris.
- Estats, característiques i habilitats.

Secundaris:

- Descripció breu.
- Funció o arquetip en la història.

Antagonista

- Nom, edat i ocupació.
- Biografia (des del naixement al moment del joc).
- Trets físics, psicològics, sociològics i ideològics.

¹⁷ El *Game Design Document* és una síntesi del que serà el disseny del videojoc, amb apartats com ara el concepte, la història, el gènere, els nivells o la dinàmica del joc. Es tracta d'un document que és la base per al desenvolupament futur dels videojocs que pot contenir d'una a diverses pàgines.

- Dimensions múltiples (tres trets), defectes i debilitats.
- Vestuari, armes i accessoris.
- Seguidors.

Enemies

- Tipus d'enemics.
- Aspecte i habilitats.

Recursos per a l'activitat

L'informe de CIMA sobre els videojocs del 2022 inclou a partir de la pàgina 149 una llista de tests per detectar narratives misògines i poc diverses, que van des del test de Bechdel (incloure com a mínim dos personatges femenins que parlin entre ells d'alguna cosa que no sigui d'homes) a d'altres més enfocats a l'ètnia, com el test de Du Vernay. Malgrat que la majoria venen del cinema, poden aplicar-se també a la narrativa dels videojocs. Per la seva especificitat en l'àmbit dels videojocs, recomanem l'ús del Test DLR-CIMA desenvolupat per Arsgames per CIMA, inclòs a la pàgina 153 de l'esmentat informe.

Informe CIMA 2022: *Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de Género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego*. https://arsgames.net/wp-content/uploads/2023/02/2023_videojuegos_definitivo_compressed.pdf

Debat final per posar en comú les conclusions a les quals ha arribat cada grup.

- Comentari en petits grups reflexionant sobre:
 - Quins tests han estat més útils i quins menys a l'hora de revisar i reflexionar sobre l'estereotipació, la diversitat i la inclusivitat dels personatges? Per què?
 - A quines conclusions heu arribat sobre el grau d'estereotipació abans i després de passar els tests?

4.4 Disseny de joc

Les assignatures de disseny engloben tot el procés de creació d'un videojoc. En la seva docència tindrem un doble objectiu: d'una banda, fer al nostre alumnat conscient que no hi ha disseny neutre i que el que creem té múltiples conseqüèn-

cies, i de l'altra, transmetre la seva responsabilitat futura respecte als jocs en els quals participaran.

Tal com hem comentat a l'apartat d'indústria, haurem de partir de la triple mirada: qui crea jocs, qui els juga i a qui representen (i com) aquests jocs. L'apartat sobre qui crea els jocs l'hem abordat al punt 4.1 de la indústria. És important que quan fem referència al paper del nostre alumnat al sector tinguem sempre present els aspectes relacionats amb el gènere respecte a presència de dones i dinàmiques del sector. Recordem aquí la importància dels referents i la poca quantitat de dones que hi tenen cabuda en l'actualitat, per això cal que analitzem obres creades per dones i també que escoltem la seva veu, bé convidant-les a les aules o mitjançant material de suport (vídeos, entrevistes, llibres...). Respecte a qui juga, cal recordar de nou les dades de consum de joc que hem vist a l'apartat d'indústria. La comunitat que juga és àmplia i, per tant, no té sentit seguir creant només per una petita part.

Quan parlem de la violència als videojocs amb alumnes, ho hem de fer assumint la responsabilitat futura que tindran com a professionals. És important que partim de la seva pròpia experiència per evidenciar com la seva diversitat fa que tinguin diferents vivències personals respecte als jocs. En aquest punt, podem reflexionar sobre quins són els seus privilegis i la seva història personal, i com han condicionat el seu *capital gaming*,¹⁸ perquè també ho farà amb la seva creació de jocs.

A les classes de Disseny de joc (*game design*) es treballa tot el procés de creació d'un joc. «Com a mitjà cultural, els jocs porten creences incrustades dins dels seus sistemes de representació i les seves estructures, tant si qui els dissenya de jocs pretén aquestes ideologies com si no» (Flanagan, 2009: 223). Ni els mons ni les mecàniques de joc són neutres, ans al contrari. En crear un joc es prenen continuament decisions sobre quin tipus de món es crea, amb quines estructures de poder, quins personatges, quina agència tenen i com es relacionen entre ells. A l'aula haurem d'analitzar molts jocs i entendre quins són els imaginaris i valors que ens transmeten, perquè només des d'aquesta consciència de la seva repre-

18 El terme «capital gaming», és una forma particular de capital cultural específica dels videojocs. Per a Consalvo (2008), és un concepte que permet reflexionar sobre el rol que té el coneixement, l'experiència i les habilitats de l'individu que juga, així com el sistema econòmic i cultural que envolta els jocs digitals. Històricament, aquest capital dels videojocs s'ha centrat en l'heteronormativitat, i el fet de ser blanc i home conformant una identitat que s'ha utilitzat sovint com a persona jugadora per defecte (Consalvo, 2008).

sentativitat cultural i de l'assumpció de responsabilitat com a persones creadores podem crear jocs amb altres narratives.

Shira Chess (2002) destaca la importància de les mecàniques de joc i, citant a Miguel Sicart (2014), afirma que depenen completament de l'agència de qui juga. Les mecàniques són les que fan avançar el joc i, per tant, són les que possibiliten intervenir en el joc. Sovint es diu que en realitat aquesta capacitat d'intervenir és una il·lusió, ja que en realitat poques decisions es poden prendre lliurement. La falsa sensació de decidir que es dona en molts videojocs fa que no permeten expandir-los més enllà del que delimita el *game design*. Les mecàniques tenen poder, i aquest poder pot superar els límits de la narració que representen (Chess, 2020: 102).

Hi ha diverses propostes per revisar els models de disseny de joc tradicionals. D'una banda, trobem el *game design* amb gènere inclusiu (Gray *et al.*, 2018), aquell que es focalitza en la narrativa, el joc no violent, els avatars personalitzats i el desenvolupament de relacions interpersonals (Gray, 2014), entre altres característiques. Un altre aspecte fonamental és la representació física del gènere, que ha d'anar més enllà de l'objectualització (sexual i retributiva).

Un abordatge necessari quan parlem de revisar els jocs perquè siguem respectuosos és la culturització, que consisteix a adaptar el contingut d'un joc (narrativa, disseny de personatges, imatges o llenguatge, entre d'altres) per tal que sigui compatible amb les expectatives culturals als mercats de tot el món. Sovint aquesta tasca es fa en el moment de localització i traducció del videojoc. Kate Edwards argumenta que és a la fase de disseny on s'haurien d'analitzar les hipòtesis fonamentals sobre la construcció del món i sobre l'experiència del joc. Planteja la pregunta clau que ens hem de fer com a part d'un equip de disseny de joc: «crec que realment hem de pensar en l'ètica d'algunes de les decisions que prenem com a indústria: ho estem fent el millor que sabem per representar les persones que estaran en aquest joc?» (Women in games, 2022: 86).

A les assignatures de disseny també es contemplen sempre aspectes relacionats amb psicologia i aquí s'han d'incloure aspectes de psicologia diferencial, tant en l'àmbit d'aprenentatge, evolutiu, motivacional i de gènere. Als estudis de videojocs trobem alumnes amb diferents procedències i coneixements; per aquest motiu, aspectes que seran clau a la representativitat dels jocs com són tots els conceptes relacionats amb diversitat afectiva, sexual, de raça i de classe, han de ser tractats amb una perspectiva crítica i multidisciplinària que ens permeti abordar els conceptes, les representacions i experiències lúdiques.

Proposta d'activitat sobre comunitats videojugadores (gamers)

L'activitat se centra a analitzar dues situacions contràries: d'una banda, es proposa veure un vídeo on tres jugadors professionals van jugar amb un modulador de veu femení per viure en primera persona el que senten les dones cada vegada que intenten jugar. De l'altra, es proposa un article que parla de com la comunitat del videojoc Animal Crossing va esdevenir un entorn segur durant el confinament per COVID-19 per les persones LGTBQIA+.

Dinàmica de l'activitat:

- Visionat vídeo Switch Voices.
- Lectura individual del paper «Video Games Were My First Safe Space».
- Debat sobre experiències amb la comunitat videojugadora partint de les situacions que mostren el vídeo i l'article.
- Treball en petits grups sobre quines accions es poden prendre des de la indústria del videojoc, per aconseguir que els videojocs siguin espais segurs per a totes les persones.

Recursos per a l'activitat

- Vídeo Switch Voices de Women in Games Argentina, en el qual tres videojugadors professionals van jugar amb un modulador de veu femenina per viure en primera persona el que senten les dones cada vegada que intenten jugar.
https://www.youtube.com/watch?v=dXKiro1_-jc
- «Video Games Were My First Safe Space»: Queer Gaming in the Animal Crossing New Horizons LGTBQIA+ Community
https://www.researchgate.net/publication/374483652_Video_Games_Were_My_First_Safe_Space_Queer_Gaming_in_the_Animal_Crossing_New_Horizons_LGBTQIA_Community

05. ENSENYAR A FER RECERCA SENSIBLE AL GÈNERE

Tal com ja hem apuntat en els apartats anteriors, els treballs de recerca en l'àmbit dels videojocs haurien d'adoptar la perspectiva de gènere de manera transversal i seria recomanable que compliren amb una sèrie de requisits que llistem a continuació.

- La recerca en l'àmbit de la perspectiva de gènere té com a pilar fonamental la crítica constant i, com a conseqüència, la persona que investiga ha d'estar actualitzada sobre la matèria. Per tant, una actitud curiosa i proactiva per estar al dia dels canvis i les novetats és important per tal de fer recerca en aquest camp.¹⁹
- S'ha d'actualitzar la bibliografia constantment, i tenir en compte autores que a vegades obtenen menys difusió si poden ser més difícils de trobar per la menor cobertura que reben en els mitjans. Cada any surten noves dades que ens permeten ajustar millor els objectius de la nostra recerca, per tal de fer recerca adequada a la situació actual.
- És necessari desenvolupar una mirada crítica i no basar-se en veritats universals ni subjectes neutres. La neutralitat predisposa a mantenir el *statu quo*, mentre que la reflexió i el dubte permeten conèixer les estructures de poder inherents al treball acadèmic i poder tenir més consciència dels marges més o menys estrets de la investigació que es vol dur a terme.
- Existeixen una sèrie de temàtiques recurrents que s'haurien de treballar, i en les que cal aprofundir, en fer recerca sensible al gènere en l'àmbit dels videojocs, com ara la (sub) representació dels personatges femenins, les narratives que s'utilitzen i la investigació des de perspectives marginades per l'androcentrisme, entre d'altres.
- Hi ha una sèrie de metodologies que ajuden a ser més conscients de les implicacions del gènere en la recerca dels videojocs i que provenen d'àmbits coetanis, com ara les metodologies feministes i *queers*, que poden aportar altres mirades, eines i marcs teòrics a les investigacions en aquest àmbit.

A continuació, ampliem la proposta en els àmbits temàtic i metodològic per donar exemples més concrets que possibilitarien fer una recerca sensible al gènere en l'àmbit dels estudis de joc.

¹⁹ Les autores d'aquesta guia són conscients que això implicaria una revisió constant del contingut d'aquesta guia, que quedarà fora de l'abast d'aquest text.

5.1 Temàtiques a treballar

Actualment, els estudis feministes de videojocs han desenvolupat nombrosos centres d'interès, que intenten definir una nova cultura del videojoc no centrada en l'hegemonia de l'imaginari basat en la imatge de l'home blanc heterosexual i jugador expert (Shaw, 2012). Conèixer el que s'està fent avui dia dins d'aquesta disciplina pot donar pautes per a futurs treballs de recerca que aprofundeixin en allò que s'està investigant o obrin noves vies de coneixement. Alguns àmbits de treball actuals posen el focus en les dones i les persones marginades a causa de la seva invisibilització, una representació desfavorable en els videojocs, l'exclusió i assetjament dins la cultura i les comunitats dels videojocs, així com la seva costosa participació en la producció i participació en la indústria del videojoc (Gray *et al.*, 2018: 2).

Malgrat aquests esforços, els discursos utilitzats en la indústria dels videojocs reforcen la percepció de les dones com a participants intermitents, mentre que els homes són jugadors experts i persistents (Chess, 2010). Això es reflecteix en els discursos dels mitjans, que acostumen a construir la «realitat» segons percepcions culturals fàcilment accessibles. Aquest punt de vista reduccionista davant d'un determinat esdeveniment permet interpretar i presentar la realitat (o una versió d'aquesta), magnificant o empetitint esdeveniments per tal que aquests destaquin més o menys (Hardin i Whiteside, 2009: 313).

Per evitar aquest reduccionisme dels mitjans, un dels principals objectius dels estudis feministes en videojocs és la descentralització de les perspectives masculines en els videojocs per tal d'aconseguir una major diversitat. Publicacions com *Queerness in Play* (Harper *et al.*, 2019) han fet notar les mecàniques i normes *queer* que es troben presents en videojocs independents. Altres volums han intentat desplaçar el centre d'atenció cap a veus interseccionals, com ara *Diversifying Barbie and Mortal Kombat* (2017). Exemple d'aquesta descentralització són els treballs d'una desenvolupadora transgènere com Anne Anthropy, que va començar a desenvolupar els seus propis projectes desafiant arguments estereotipats i utilitzant eines de disseny accessibles per oferir videojocs creatius i innovadors com ara *Keep me Occupied* i *Dys4ria*.

Un altre dels imperatius dels *game studies* feministes és continuar fent d'altaveu de videojocs que han estat creats des dels marges. Jocs com *Hair Nah* (Momo Pixel) demostren que «els videojocs, la tecnologia digital i la cultura del joc tenen un potencial disruptiu per desmuntar les estructures hegemòniques del videojoc i fer notar desigualtats físiques fent servir eines digitals» (Gray *et al.*, 2018: 8).

Un altre dels pilars dels estudis feministes en els videojocs és la presència del sexisme persistent en la professió i en el procés de creació d'un videojoc. Encara que la presència de dones en un equip no assegura completament l'existència de narratives i personatges inclusius, la diversitat en un equip permet abonar les condicions que facilitin la creació de videojocs més inclusius. La indústria, l'estructura empresarial i la societat on es creen aquests productes han de permetre a les dones que accedeixen a aquesta professió unes condicions igualitàries i horitzontals, que afavoreixin una presa de decisions lliure i responsable.

5.2 Metodologies i eines de recerca

Abans de parlar de metodologies i eines de recerca, voldríem diferenciar els termes epistemologia i metodologia. Segons Michel Foucault (1966),²⁰ les epistemes són regles que legitimen certes formes de coneixement en un període cultural concret, i que es materialitzen en estructures inconscients que sostenen la producció científica de coneixement en un temps i un lloc particulars. Per tant, cal diferenciar el camp epistemològic en el qual ens movem de les metodologies que fem servir per arribar a un determinat resultat.

En aquest apartat ens focalitzarem en algunes les teories feministes que posen en dubte les epistemologies, ja que a l'hora de fer recerca sensible al gènere interpel·len les maneres dominants de producció de sabers. En aquest sentit, han centrat el debat en la naturalesa i les formes de producció del coneixement (Troncoso *et al.*, 2019) al mateix temps que s'han abordat dos aspectes fonamentals: «la qüestió de la dona a la ciència» i «la qüestió de la ciència al feminisme» (Harding, 2005). Per altra banda, per metodologia entenem els mètodes que fem servir per a accedir a un determinat coneixement científic. Es tracta d'un conjunt de passos que ens ajuden a arribar a un resultat concret. En aquest apartat, tractarem algunes metodologies així com les eines que s'estan utilitzant actualment per fer recerca en la interseccionalitat entre la perspectiva de gènere i els estudis de joc.

Fer investigació en el camp dels estudis de joc (o *game studies*) significa entrar en una àrea de coneixement interdisciplinària que contempla tant els videojocs com els jocs de taula o els jocs digitals. Es tracta d'un camp relativament jove, ja que comença a despuntar a principis dels 2000. Tot i la diversitat dels objectes d'estudi d'aquest camp, en aquest text ens centrarem en els videojocs, tenint en compte que les persones que hi investiguen acostumen a tenir especialitzacions molt diverses. Fernández-Vara i Tan (2008) ja han fet notar la complexitat d'aquest

²⁰ *Les mots et les choses*, Gallimard, 1966.

camp en constant evolució, degut, entre altres factors, a que ha hagut de definir la seva identitat dins de múltiples disciplines, així com a la difícil conciliació entre la teoria i pràctica.

En abordar possibles metodologies i eines de recerca en el camp dels estudis de joc, no només es té en compte el videojoc des del punt de vista del desenvolupament i creació, sinó també des de l'anàlisi del producte acabat així com de les comunitats que sorgeixen al voltant dels videojocs. A continuació proposem una sèrie d'eines i metodologies que des de la perspectiva de gènere permetin abordar aquest camp a l'hora de fer recerca.

5.2.1 Interseccionalitat

Per parlar de la interseccionalitat en els videojocs, utilitzarem un exemple que fa servir com a cas d'estudi el joc de rol *Dungeons and Dragons* i les seves derivacions digitals, així com la influència històrica que ha tingut en el desenvolupament de videojocs de rol. Stang i Trammel (2020) han definit el concepte de bestiar lúdic (*ludic bestiary*) per analitzar una mecànica de joc que produeix cossos abjectes, els quals sovint acostumen a ser femenins. Mitjançant un estudi de cas extret del joc de rol *Dungeons and Dragons*, s'ha detectat que aquesta mecànica també es troba present en submenús de jocs digitals amb gran pes en la narrativa. El text conclou que la figura de la dona monstruosa persisteix en els jocs, a causa de l'àmplia distribució que té el *Monster Manual* d'aquest joc de rol entre comunitats de joc majoritàriament masculines. La influència històrica i cultural de *Dungeons and Dragons* (publicat per primer cop el 1973) promou representacions d'una monstrositat femenina que fusiona l'erotisme amb la maternitat, i aposta per una objectualització dels cossos femenins mitjançant sistemes lúdics que ho legitimen.

Aquest text conclou que «les dones estan deshumanitzades en el món de *Dungeons and Dragons* mitjançant la representació simbòlica en la forma de velles bruixes, aranyes, sirenes, *banshees* [ploraneres que presagien la mort], meduses i altres» (Stang i Trammel, 2020: 731). En aquest treball se subratlla que aquests llocs comuns són nocius i misògins, i existeixen en la interseccionalitat de diversos eixos d'opressió, com ara l'edatisme i el sexisme. Interseccionalitat és un terme que va ser encunyat per l'activista i acadèmica Kimberlé Crenshaw (1989) i fa referència al fenomen pel qual cada persona pateix opressió, discriminació o, al contrari, ostenta privilegis segons la pertinença a diverses categories socials. Segons Shira Chess, la interseccionalitat té a veure amb «de quina manera els sistemes d'opressió com l'ètnia, el gènere, la sexualitat i la classe social s'han d'en-

tendre com a fenòmens interdependents»(Chess, 2020: 13). La mecànica del bes-tiari lúdic és un bon exemple de com opera aquesta interseccionalitat en l'àmbit dels videojocs, fent efectives diverses opressions que caldria analitzar de manera interdependent.

5.2.2 Localització de videojocs

Més que una metodologia o una eina, la «localització de videojocs» és un terme utilitzat en la indústria dels videojocs que defineix una pràctica consistent en «adaptar un joc tècnicament, lingüísticament i culturalment per adaptar-lo a les necessitats i expectatives del territori on es comercialitzarà» (Mangirón, 2024). Aquesta adaptació ha de ser transdisciplinària, ja que ha de tenir en compte el tipus de persona a qui es dirigeix el joc i el context social i cultural tant del joc com de l'entorn on aquest es posarà a la venda.

En els recursos que oferim al final d'aquesta guia (apartat 6) s'hi pot trobar una proposta d'activitat de localització de videojocs de l'autora Carme Mangirón, per tal d'introduir la perspectiva de gènere en la traducció de videojocs mitjançant la localització, duta a terme el curs 2021-2022 en el marc de l'assignatura Localitza-ció de videojocs, del Màster Universitari en Traducció Audiovisual de la Universi-tat Autònoma de Barcelona. És per això que no ens estendrem en aquesta pràcti-ca característica de la indústria dels videojocs, que pot ser molt útil per introduir la diversitat en la creació i anàlisi de videojocs.

5.2.3 Teoria del punt de vista (*standpoint theory*)

La teoria del punt de vista és una perspectiva teòrica feminista que defensa que el nostre coneixement està sempre condicionat per la nostra identitat social. La societat on vivim ens permet assolir un punt de vista determinat, sempre que vagi acompanyat d'un procés de presa de consciència d'aquesta identitat social. La teoria del punt de vista nega que la ciència tradicional sigui objectiva i neutra, i sug-gereix que la investigació ha ignorat i marginat històricament les dones i altres maneres de pensar feministes. Aquesta teoria defensa que a les nostres societats hi ha una estratificació per categories, com ara el gènere, la raça o la classe, i que aquestes categories condicionen allò que podem arribar a conèixer.

El terme «*standpoint theory*» apareix per primera vegada en el llibre de Sandra Harding *The Science Question in Feminism* (1986), donant pas a una primera ona-da. Com a pilar fonamental de recerca trobem el que Sandra Harding (2005) ano-mena forta objectivitat (*strong objectivity*), que s'aconsegueix quan es fa investi-

gació tenint en compte les perspectives dels individus marginats o oprimits per tal de crear relats més objectius del món que ens envolta. Emfasitzant el poder del compromís polític, aquesta teoria feminista va suposar un repte a nocions científiques que es donaven per universals, com ara l'objectivitat i la neutralitat.

La segona onada de la teoria del punt de vista va fer evolucionar aquest corrent teòric ampliant el seu radi d'acció a posicions socials i conceptes com la raça, la classe o el nivell econòmic, legitimant a les dones i les minories com a fonts de coneixement. En aquesta segona onada trobem autores com ara Donna Haraway o Dorothy Smith, i el seu impacte als Estats Units portarà a definir el concepte d'interseccionalitat de les opressions; és a dir, que factors com la raça, la sexualitat o la cultura no són compartiments estancs sinó que es donen de manera simultània contribuint a l'opressió mitjançant complexes dinàmiques de poder. Una tercera onada d'aquesta teoria ha emfasitzat la importància de l'acció col·lectiva, donant veu a grups com ara el de les dones racialitzades, la comunitat LGTBQ+ o les persones amb discapacitat.

Si admetem que la societat ens delimita i ens construeix, cal admetre que també ho fan els videojocs. Aquesta teoria, aplicada a la recerca en disseny digital de videojocs, s'entén com una eina al servei de l'exploració i construcció d'un mateix/a en nombrosos contextos, com ara l'entrenament en l'àmbit professional, l'activisme social o la reflexió filosòfica (Gualeni, 2014). Segons la teoria del punt de vista, els criteris principals del treball investigador que tingui en compte la perspectiva de gènere han de ser el fet d'utilitzar experiències de dones per generar nou coneixement i han de centrar les experiències de la investigació, evitant el privilegi androcèntric i situant a les investigadores al mateix nivell de l'objectiu d'estudi. Com que aquesta teoria se centra en les poblacions marginades, sovint s'aplica en camps on trobem algun tipus d'opressió o marginació.

És per això que s'està utilitzant en els estudis de joc per analitzar les comunitats de jugadores i les seves experiències de joc. Fins ara, aquestes jugadores han estat marginalitzades sota un pretès argument quantitatiu, que ha quedat invalidat per tendència ascendent del nombre de jugadores que s'ha donat en els darrers anys i que, segons dades recents que ja hem comentat, situen en igualtat numèrica amb el nombre de jugadors.

Resumint, els conceptes clau de la teoria del punt de vista són la localització social (els punts de vista que es creen en funció dels grups als quals pertanyem), el fet de reflexionar sobre com es configuren les teories del coneixement, la interseccionalitat (Crenshaw, 1989), les xarxes de dominació que donen suport als grups de

poder, i el coneixement situat, que es troba arrelat en les creences i experiències de cadascú en un temps i lloc determinat. D'aquest darrer factor constitutiu de la teoria del punt de vista, en parlarem amb més detall a continuació.

5.2.4 Narrativa feminista autoetnogràfica o *close playing*

Com a metodologia dins dels *game studies*, la narrativa feminista autoetnogràfica busca promoure la comprensió i el compromís empàtic, i persegueix que els videojocs siguin espais més hospitalaris per a la gent amb identitats diverses. Aquesta metodologia té en compte que les dones, quan juguen a videojocs, estan inextricablement lligades al seu entorn, ja sigui social, cultural, professional, domèstic o polític, cosa que no sempre passa amb els homes. Quan es persegueix el canvi en les desigualtats de gènere dels videojocs, l'experiència personal del dia a dia intervé directament en la manera com les dones interactuen amb els videojocs, amb les persones que juguen i la seva relació com a acadèmiques dins els *games studies*. L'estructura narrativa d'una experiència personal durant el joc pivota al voltant del dubte per aprendre coses d'una mateixa i per entendre com el patriarcat i la misogínia, encara que a vegades semblin desconnectats, acaben sent rellevants en el joc de les dones (*videogaming play*). L'objectiu principal d'aquesta metodologia és connectar l'experiència pròpia com a jugador/a amb els objectius que marquen els *game studies* (Janish, 2018).

L'autoetnografia comença utilitzant-se a si mateix/a com a subjecte d'estudi en el context d'una subcultura de la qual també participa (el joc), amb unes experiències personals com a font primària d'informació (Chang, 2013). La recollida d'informació té molt a veure amb els mètodes etnogràfics, com ara l'observació participativa, l'enregistrament (de les partides de videojocs), les entrevistes i l'anàlisi de documents. Les notes de camp i els diaris reflexius permeten tant capturar les reaccions immediates com també documentar les reflexions secundàries. L'element narratiu persegueix apropar la persona que investiga a la que llegeix el màxim possible. Això fa que les experiències emocionals i subjectives esdevinguin instruments de construcció de coneixement, més que no pas la prioritització d'una anàlisi més abstracta. Janish (2018) observa que la seva meta com a acadèmica jugadora és «narrar la meua posició com a subjecte dins els videojocs i convidar a qui em llegeixi a entendre aquesta posició, sense suggerir que és una experiència essencial per totes les dones que juguen» (Janish, 2018: 225).

Un mètode molt semblant és el que autores com Sara Stang han anomenat *close playing* (joc proper), un mètode qualitatiu que exporta al camp dels estudis de joc la metodologia dels *close readings* (lectures properes) que s'utilitza en

els estudis literaris. Segons aquest mètode, la persona que investiga o bé és una experta jugadora o bé juga amb algú que ho sigui. Per consegüent, «la persona investigadora-jugadora deixa constància en un diari el desenvolupament del joc, amb captures de pantalla i reflexions escrites sobre els esdeveniments que han tingut lloc durant la partida» (Eklund *et al.*, 2024: en línia). La informació obtinguda pot ser analitzada en grups de treball, per extreure categories o per analitzar mitjançant marcs teòrics com podrien ser l'aproximació formal de l'MDA (Acrònim per l'anàlisi de Mecàniques, Dinàmiques i Estètica d'un videojoc) formalitzat per Robin Hunicke, Marc LeBlanc, and Robert Zubek (2004) o l'anàlisi ergòdica proposada per Aspen Aærseth (1997).

5.2.5 Coneixement situat

Ja hem comentat que les epistemologies feministes posen en dubte les formes de la producció de sabers. En aquest sentit, i aprofundint en una de les principals formulacions de la teoria del punt de vista, també qüestionen els falsos supòsits de neutralitat i objectivitat de «l'home universal» de les ciències. En el pol oposat d'aquests supòsits, algunes autores feministes proposen la teoria del coneixement situat, que defensa que els sabers resultants sempre seran parcials i encarnats (Haraway, 1988). Als coneixements situats també se'ls anomena «política de la localització», intentant fer visible que un posicionament respecte a un esdeveniment mai és neutre ni desinteressat.

Tota localització és política, ja que no es pot separar el coneixement del seu context de producció, tenint en compte la ubicació temporal, espacial, històrica, corporal així com les relacions de poder que influeixen al subjecte que busca coneixement. Haraway (1988) defensa una objectivitat rigorosa però no neutral, perquè qui construeix coneixement està implicat en les problemàtiques de l'objecte d'estudi, la qual cosa comporta necessàriament punts de vista parcials. Tanmateix, aquests punts de vista aporten una diversitat d'experiències més gran, i les dades resultants conformen una realitat més inclusiva, així com una creació més col·laborativa del coneixement.

Ja que el disseny d'un videojoc ens ofereix la possibilitat d'afrontar noves perspectives sobre qui som i com construïm i entenem el món, un ús transformador del coneixement situat en la creació de videojocs ens permet proposar altres concepcions del món no antropocèntriques. En aquest context es valoren els coneixements locals i contextuais que s'adquireixen en els mons creats i dissenyats dins d'un videojoc. Un disseny de joc responsable ha de comportar sensibilització

respecte a l'alteritat i la diversitat, i una proposta en aquest sentit és la del videojoc *Haerfest* (2009).

Aquest experiment digital situa a qui juga en un món virtual en primera persona mitjançant un sistema sensorial que el videojoc categoritza com a alienígena. L'experiència perceptiva del joc intenta aproximar-se a l'experiència sensorial d'un ratpenat, i inclou la seva mirada de curt abast, el seu acurat olfacte i el reconeixement espacial i de navegació mitjançant l'ecolocalització que és característic d'aquests animals (Gualeni, 2014). Per tant, el disseny de videojocs entès com una pràctica de la creació de mons (*worldbuilding*) pot possibilitar una major sensibilització respecte a altres éssers, obrir un debat sobre l'alteritat i aportar una reflexió ètica sobre les conseqüències que un determinat disseny comporta, afavorint les troballes teòriques del coneixement situat.

El coneixement situat aplicat a l'àmbit dels estudis de joc ha donat pas a dos marcs teòrics específics, que són l'aprenentatge situat (*situated learning*) i el joc situat (*situated play*). Inspirat en les teories de Lev Vigotski, l'aprenentatge situat és aquell que s'enquadra en els seus components socials, tenint en compte el context en què té lloc l'acte d'aprendre i considerant que aquest acte recau tant en els especialistes experimentats com en els iguals.²¹

Pel que fa al joc situat, l'objectiu és descriure les múltiples capes contextuais que envolten cada trobada amb els jocs digitals. El context afecta allò que està passant durant la realització de la partida, i comporta la necessitat de proporcionar un model nou i més holístic d'experiència de joc. Una experiència de joc digital sempre està determinada amb antelació, segons la publicitat o les recomanacions dels iguals, es veu modificada durant el joc i és redefinida posteriorment per les múltiples dimensions que formen part de les xarxes de significació del joc, com ara les discussions que tenen lloc dins els fòrums de comunitats jugadores. Per tal d'investigar adequant-nos millor al context de recepció del joc, el joc situat ens ofereix una comprensió més correcta tant de la profunditat històrica com de la difusió sociocultural d'aquestes estructures de significació.²²

21 Lave, Jean i Wenger, Etienne (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

22 Per a més informació sobre el joc situat, consultar les actes del Congrés DIGRA 2007 centrades en el joc situat: <https://dl.digra.org/index.php/dl/issue/view/4>

06. RECURSOS PEDAGÒGICS I DOCENTS ESPECÍFICS PER INCORPORAR LA PERSPECTIVA DE GÈNERE I INCLUSIVITAT

A continuació llistem una sèrie de recursos que considerem útils. Molts ja han estat esmentats a la guia contextualitzant el seu ús, i d'altres apareixen aquí per primera vegada. Aquests recursos aborden temes com ara eines útils als diversos camps del grau de videojocs, bones pràctiques al sector i guies sobre llenguatge no sexista. Es tracta d'una selecció actual de part de les autores de la guia que considerem útil, ja que abasta els principals reptes a abordar.

6.1. Webs sobre grups o projectes amb perspectiva de gènere de tecnologia i/o videojocs

Colectic

<https://colectic.coop/>

Donestech

<https://donestech.net/>

Femdevs

<https://femdevs.es/>

Feminist Frequency

<https://feministfrequency.com/>

Play Equall

<https://playequall.es/>

Women in Games

<https://www.womeningames.org/>

6.2. Recursos sobre videojocs

Empantalladas: Una mirada de género al consumo de videojuegos

<https://hispacoop.es/wp-content/uploads/2022/02/EMPANTALLADAS-ok.pdf>

Género, gamers y videojuegos

https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf

Informe CIMA 2022 : Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de Género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego.

https://arsgames.net/wp-content/uploads/2023/02/2023_videojuegos_definitivo_compressed.pdf

La industria del videojuego en España en 2024

<https://www.aevi.org.es/wp-content/uploads/2025/05/VDIGITAL-ANUARIO2024-comprimido.pdf>

Las mujeres juegan, consumen, participan

<https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf>

Libro blanco del desarrollo español de videojuegos 2024

https://dev.org.es/images/stories/docs/2024_libro_blanco_dev.pdf

Llibre Blanc d'Accessibilitat per al desenvolupament de Videojocs

https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/05/Llibre_accessibilitat_cat_web-Accessible_ac.pdf

Nefeedas

<https://www.youtube.com/watch?v=lp4fYVZmvFI&list=PL3PLSR6snf9vqDMmb-zax7UyCf8-PHBFva>

The Good gamer

<https://thegoodgamer.es/>

6.3. Materials sobre bones pràctiques

Buenas Prácticas para Combatir el Sexismo en los Relatos Audiovisuales

<https://cimamujerescineastas.es/cima-presenta-un-decalogo-de-buenas-practica-para-combatir-el-sexismo-en-los-relatos-audiovisuales/>

Construyendo un sector del videojuego en igualdad

https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig_Guia.Igualdad_ID1_V2.pdf

Transformem l'audiovisual

https://donesvisuals.cat/documents/guiaDV_transformemaudiovisual.pdf

6.4. Material sobre mirada de gènere i llenguatge no sexista

Català inclúsiu i natural. L'Apòstrof

<https://apostrof.coop/catala-incluisiu.pdf>

Criteris multilingües per a la redacció de textos igualitaris

<https://www.vives.org/book/criteris-multilingues-per-a-redaccio-textos-igualitaris/>

Guia de redacció de plans docents

<https://www.vives.org/guia-redaccio-plans-docents/>

Marc general per a la incorporació de la perspectiva de gènere en la docència universitària

<https://www.aqu.cat/ca/doc/Universitats/Metodologia/Marc-general-per-a-la-incorporacio-de-la-perspectiva-de-genere-en-la-docencia-universitaria>

Toolbox gender and diversity in teaching

<https://www.genderdiversitylehre.fu-berlin.de/en/index.html>

Toolkit for Integrating Gender Sensitive Approach into Research and Teaching

https://eige.europa.eu/sites/default/files/garcia_working_paper_6_toolkit_integrating_gender_research_teaching.pdf

UMOJA NOBLE, Safiya. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. NYU Press.

<https://www.futurelearn.com/info/courses/anti-racist-technologies/0/steps/224820>

6.5. Lectures recomanades

CHESS, Shira (2020). *Play like a Feminist*. The MIT Press.

CRIADO-PEREZ, Caroline. (2019). *Invisible Women: Data Bias in a World Designed for Men*. Abrams Press.

D'ARTEMÍUS, Gabriel (2024). *Amigue, date cuenta. Por qué, cómo y para qué deberías usar el lenguaje no binario*. LES Editorial.

FLANAGAN, Mary (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press.

HOOKS, bell (2024). *Ensenyar a transgredir. L'educació com a pràctica de la llibertat*. Eumo Editorial

MARTÍN, María (2019) *Ni por favor ni por favora: Cómo hablar con lenguaje inclusivo sin que se note (demasiado)*. La Catarata.

- MOYANO, Jun (ed.). (2023). *Guia gramatical de llenguatge no-binari*. Raig Verd.
- OLUFEMI, Lola (2023). *Feminisme interromput. Rebentar el poder*. Raig Verd.
- SEGARRA, Marta (2021). *Género. Una Inmersión Rápida*. Tibidabo ediciones.
- TATAR, Maria (2021). *La heroína de las 1001 caras*. Ediciones Kōan.
- VV.AA. (2018). *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*. AnaitGames.

07. REFERÈNCIES

- ADL (2022). *Hate is No Game: Harassment and Positive Social Experiences in Online Games 2021*. Recuperat el 18 de febrer de 2025 de: <https://www.adl.org/resources/report/hate-no-game-harassment-and-positive-social-experiences-online-games-2021>
- AIVI (2021). *Las mujeres juegan, consumen, participan*. Recuperat el 12 de març del 2025 de: <https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2021/07/Las-mujeres-juegan-consumen-participan-Informe-Ipsos-Mori.pdf>
- AIVI (2025). *La industria del videojuego en España en 2024*. Recuperat el 9 de setembre del 2025: <https://www.aevi.org.es/wp-content/uploads/2025/05/VDI-GITAL-ANUARIO2024-comprimido.pdf>
- AIVI (2025). *Libro Blanco del Desarrollo Español del Videojuego 2024*. Recuperat el 9 de setembre del 2025: https://dev.org.es/images/stories/docs/2024_libro_blanco_dev.pdf
- AERSETH, Espen J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press.
- AHMED, Sara (2017). *Living a Feminist Life*. Duke University Press.
- ALGRE, Luis; PÉREZ, Eulàlia i SÁNCHEZ, Núria (2023). *Enciclopedia crítica del género*. Arpa.
- BARAD, Karen (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.
- BARFFUSON, René; REVILLA, Jorge i CARRILO, David (2010). «Aportes feministas a la educación». *Enseñanza e Investigación en psicología*, 15(2), 357-376. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29215980008.pdf>
- BEARD, Mary (2018). *Mujeres y poder. Un manifiesto*. Crítica.
- BUTLER, Judith (1990). *El género en disputa*. Paidós.
- CABAÑES, Eurídice; CARRUBA, Luca; HERNÁNDEZ, Clara i LÓPEZ, Deborah (2023). *Estudio sobre los estereotipos, roles y relaciones de género: diagnóstico y soluciones para promover cambios en la industria del videojuego*. CIMA, Ministerio de Cultura. https://arsgames.net/wp-content/uploads/2023/02/2023_videojuegos_definitivo_compressed.pdf
- COLLOIS, Roger (1951). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.

- CASSESE, Erin C. i BOS, Angela L. A. (2013). «Hidden Curriculum? Examining the Gender Content in Introductory-Level». *Political Science Textbooks Politics & Gender*, 9(2), 214- 223. <https://doi.org/10.1017/S1743923X13000068>
- CASTELLANOS-TORRES, Esther; ENG BROCA, Alejandra i COBANO, Carmen (2021) *Guía Empantalladas: una mirada de género al consumo de los videojuegos*. Edita HISPACOO. <https://hispacoop.es/wp-content/uploads/2022/02/EMPANTALLADAS-ok.pdf>
- CONSALVO, Mia (2008). «Crunched by Passion: Women Game Developers and Workplace Challenges». Dins *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, B. KAFI, Yasmin; HEETER, Carrie ; DENNER, Jill i SUN, Jennifer Y. (eds), p. 177-192. The MIT Press.
- CHANG, Heewon (2013). «Individual and Collaborative Autoethnography as Method: A Social Scientist's Perspective». Dins HOLMAN JONES, Stacey; ADAMS, Tony E. i ELLIS, Carolyn (eds.), *Handbook of Autoethnography* (p.107-122). Left Coast Press, Inc.
- CHESS, Shira (2020). *Play like a Feminist*. The MIT Press.
- CRABTREE, Robbin D.; SAPP, David Alan i LICONA, Adela C. (2009). *Feminist Pedagogy: Looking Back to Move Forward*. Johns Hopkins University Press.
- CRENSHAW, Kimberlé (1989). «Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics». *University of Chicago Legal Forum*, 1, 139-167. <https://chicagounbound.uchicago.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1052&context=uclf>
- CIXOUS, Hélène (1976). «The Laugh of Medusa». *Signs*, 1, 875-893. https://artandobjection.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/06/cixous_the_laugh_of_the_medusa.pdf
- CORRON, Amy i ROUSE, Rebecca (2022). «Game Over: The Perils of Framing Feminist Game Design Pedagogy as Repair versus Transformation». *Catalyst: Feminism, Theory, Technoscience*, 8 (2). <https://catalystjournal.org/index.php/catalyst/article/view/37709/30139>
- CORRON, Amy i ROUSE, Rebecca (2020, 27 de gener). «Level Up: A Critical Feminist Pedagogy for Game Design». *Feminism and Visual Culture*. Recuperat el 13 de març de 2025 de: <https://maifeminism.com/leveling-up-a-critical-feminist-pedagogy-for-game-design/>

- DEEM, Rosemary (1986). *All Work and No Play? A Study of Women and Leisure*. Open University Press.
- DESPENTES, Virginie (2018). *Teoria King Kong*. L'Altra editorial.
- DE LAURETIS, Teresa (1984). *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Indiana University Press.
- DÍEZ, Javier Enrique (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Ministerio de Educación.
- DIRECCIÓ GENERAL D'INNOVACIÓ I CULTURA DIGITAL. (2024). *Catàleg: Empreses de videojocs a Catalunya 2024*. Generalitat de Catalunya. https://culturadigital.blog.gencat.cat/wp-content/uploads/2024/04/Cataleg-Empreses-Videojocs-Catalunya-2024_low-1.pdf
- DYER, Richard (1984). «Stereotyping». Dins DYER, Richard (ed.) *Gays and Film* (p. 27–39). New York Zoetrope.
- ELÍADE, Mircea (2001). *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Emecé Editores.
- EKLUND, Lina; FOKA, Anna i VEKSELIOUS, Johan (2024). «Playing with Gender: Women in Assassin's Creed Odyssey». *Game Studies*, 24, en línia. Recuperat el 12 de març de 2025 de: <https://maifeminism.com/leveling-up-a-critical-feminist-pedagogy-for-game-design/>
https://gamestudies.org/2402/articles/eklund_foka_vekselius
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara i TAN, Phillip (2008). «The game studies practicum: applying situated learning to teach professional practices». Dins *Proceedings of the 2008 Conference on Future Play: Research, Play, Share* (Future Play '08) (p. 25-32). ACM, New York. <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/1496984>
- FEMINIST FREQUENCY (2020). *Gender Breakdown of Games in 2020*. Recuperat el 18 de març de 2025 de: <https://feministfrequency.com/2020/10/15/gender-breakdown-of-games-in-2020/>
- FERNÁNDEZ-VARA, Clara (2014). «La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria». Dins Mar CHICHARRO (coord.), *Revista de Estudios de Juventud. La Juventud en la pantalla. Ficción televisiva, videojuegos y edu-entretenimiento*, 106 (p. 93-108). https://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_completa.pdf
- FLANAGAN, Mary (2009). *Critical Play: Radical Game Design*. The MIT Press.

- FRASCA, Gonzalo (1999). *Ludology meets Narratology*. Narratology.org. Recuperat el 13 de març de 2025 de: <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- GRAY, Kishonna L. (2014). *Race, Gender, and Deviance in Xbox Live: Theoretical Perspectives from the Virtual Margins*. Routledge. <https://doi.org/10.1177/2332649216645529>
- GRAY, Kishonna L.; VOORHEES, Gerald i VOSSEN, Emma (eds.). (2018). *Feminism in Play*. Palgrave McMillan.
- GRIMAL, Pierre (2008). *Diccionari de mitologia grega i romana*. Edicions de 1984.
- GUALENI, Stefano (2014). *Freer than we think: Game design as a liberation practice. Proceedings of the 8th Philosophy of Computer Games Conference*. Accessible a: https://gamephilosophy.org/wp-content/uploads/filebase/philosophy_of_computer_games_conference_2014/Gualeni-2014.-Freer-than-We-Think.-PCG2014.pdf
- HARAWAY, Donna (1988). «Situated Knowledges: The science question in feminism and the privilege of partial perspectives». *Feminist Studies*, 14(3), 575-599. <https://doi.org/10.2307/3178066>
- HARDIN, Marie i WHITESIDE, Erin Elisabeth (2009). «The Power of “Small Stories:” Narratives and Notions of Gender Equality in Conversations about Sport». *Sociology of Sport Journal*, 26(2), 255-276. <https://doi.org/10.1123/ssj.26.2.255>
- HARDING, Sandra (1986). *The Science Question in Feminism*. Open University Press.
- HARDING, Sandra (2005). *Ciencia y Feminismo*. Ediciones Morata S.L.
- HARPER, Todd; ADAMS, Meghan Blythe i TAYLOR, Nicholas (eds.). (2019). *Queerness in Play*. Palgrave McMillan.
- HART, Patricia (1989). *Narrative Magic in the Fiction of Isabel Allende*. Fairleigh Dickinson University Press.
- HOOKS, bell (2021). *Enseñar a transgredir: La educación como práctica de la libertad*. Capitán Swing.
- HOOKS, bell (2022). *Ensenyar pensament crític*. Raig Verd.
- HOOKS, bell (2024). *Enseñar comunidad: Una pedagogía de la esperanza*. Bellaterra Edicions.

- HUNICKE, Robin; LEBLANC, Marc i ZUBEK, Robert (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1), 1722. <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- JANISH, Elyse (2018). «Shoot the Gun Inside: Doubt and Feminist Epistemology in Video Games». Dins GRAY, Kishona I.; VOORHEES, Gerald i VOSSEN, Emma (eds.), *Feminism in Play* (p. 37-50). Palgrave MacMillan.
- JARAMILLO, Concepción (2002). «Hacer educación en femenino». *Duoda: Revista d'estudis feministes*, 22, 121-123. <https://www.raco.cat/index.php/DUODA/article/view/62703/90802>
- L'ÀPOSTROF. *Català inclusiu i natural* (2021). <https://apostrof.coop/catala-inclusiu.pdf>
- MACCALLUM-STEWART, Esther (2009). «The Street Smart of a Cartoon Princess': New Roles for Women in Games». *Digital Creativity*, 20(4), 255-237. <https://doi.org/10.1080/14626260903290299>
- MALAZITA, James (2018). «The Material Undermining of Magical Feminism in BioShock Infinite: Burial at Sea». Dins GRAY, Kishona I.; VOORHEES, Gerald i VOSSEN, Emma (eds.), *Feminism in Play* (p. 221-234). Palgrave MacMillan.
- MANGIRÓN, Carme (2024). «La perspectiva de gènere en la traducció de videojocs: presentació d'una experiència didàctica». *Quaderns. Revista de Traducció*, 31, 149-162. <https://doi.org/10.5565/rev/quaderns.147>
- MANOVICH, Lev (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- MARGOLIS, Eric (2001). *The Hidden Curriculum in Higher Education*. Routledge.
- MARTÍNEZ, Irene (2015). «Para repensar la educación en clave feminista y postcolonial frente a la invisibilización de las mujeres y las niñas en la educación africana». *Revista de educación social*, 21, 154-169. https://eduso.net/res/wp-content/uploads/2020/06/repensar_res_21.pdf
- MARTÍNEZ, Irene (2019). «Pedagogías feministas: estrategias para una educación emancipadora y decolonial». *Momento – Diálogos en Educación*, 27 (3), 350-365. <https://doi.org/10.14295/momento.v27i3.8687>
- MASSANARI, Adrienne (2015). *#Gamergate and The Fappening: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures*. *New Media & Society*, 19(3), 329-346. <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>

- MCNULTY, Kathleen; ANTONELLI, Mauchly i JEANNINGS, Jean. *The First Women Programming*. 31 Gener 2020. WITI (WomenInTechnologyInternational). <https://witi.com/center/aboutwiti/press/downloads/pr2005NewYorkENIACevent.pdf>
- MORTENSEN, Torill Elvira (2018). «Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate». *Games and Culture*, 13(8), 787-806. <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- MULVEY, Laura (1975). «Visual Pleasure and Narrative Cinema». *Screen*, 16(3), 6–18. <https://doi.org/10.1093/screen/16.3.6>
- MOYANO, Jun (ed.). (2023). *Guia gramatical de llenguatge no-binari*. Raig Verd.
- NOONEY, Laine (2013). «A pedestal, a table, a love letter: Archaeologies of gender in videogame history». *Game Studies*, 13(2). Recuperat el 10 de març de 2025 de: <https://gamestudies.org/1302/articles/nooney>
- PATERSON, Crithopher B. (2015). «Role-Playing the Multiculturalist Umpire: Loyalty and War in BioWare's Mass Effect Series». *Games and Culture*, 10(3), 207-228. <https://doi.org/10.1177/1555412014551050>
- REVUELTA, Francisco Ignacio i GUERRA, Jorge (2014). «(Des)montando los patrones masculinos y femeninos a través de los videojuegos: intervención educativa en la infancia y la adolescencia». *Congreso Internacional Infancia en Contextos de Riesgo*: 20-22 de noviembre de 2014 (p. 688-698). <https://doi.org/10.13140/2.1.5119.1361>
- RICHARD, Gabriela; TYNES, Brendesha M. i KAFI, Yasmine B. (2017). *Diversifying Barbie and Mortal Kombat. Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming*. ETC Press.
- ROEDER, Oliver (2023). *Ludens 2023: Ludens: Siete juegos de mesa que explican al ser humano*. GeoPlaneta.
- ROOF, Judith (1996). *Come as you are: Sexuality and Narrative*. Columbia University Press.
- RUBERG, Bonnie i SHAW, Adrienne (2017). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- RUFFINO, Paolo (2018). *Future Gaming: Creative Interventions in Video Game Culture*. Goldsmith Press.

- SAMPLE, Mark (2013). Criminal Code: Procedural Logic and Rhetorical Excess in Video Games. *Digital Humanities Quarterly*, 7(1). <https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/7/1/000153/000153.html>
- SANTANA, Nira (2020). *Estudio GÉNERO, GAMERS Y VIDEOJUEGOS. Una aproximación desde el enfoque de género, al consumo de videojuegos y la situación de las jugadoras en el sector*. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. https://www.ulpgc.es/sites/default/files/ArchivosULPGC/noticia/2020/Ene/estudio_genero_gamers_y_videojuegos_1.pdf
- SARKEESIAN, Anita. (2013, 18 de novembre). *Ms. Male Character - Tropes vs. Women* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eYqYLfm1rWA>
- SHAW, Adrienne (2012). «Do You Identify as a Gamer? Gender, Race, Sexuality, and Gamer Identity». *New Media and Society*, 14(1), 28-44. <https://doi.org/10.1177/1461444811410394>
- SICART, Miguel (2014). *Play Matters*. MIT Press.
- STANG, Sarah i TRAMMELL, Aaron (2020). «The Ludic Bestiary: Misogynistic Tropes of Female Monstrosity in *Dungeons & Dragons*». *Games and Culture*, 15(6), 730 –747. <https://doi.org/10.1177/1555412019850059>
- STANG, Sarah (2022): «Too close, too intimate, and too vulnerable: close reading methodology and the future of feminist game studies». *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 230-238. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2080851>
- STARR, Paul (2004). *The Creation of the Media: Political Origins of Modern Communications*. Basic Books.
- SUNYER, Carles (2024, 12 de setembre). *La brecha de género en los exámenes de acceso: el caso del MIR, y qué podemos hacer para reducirla*. Esade. Recuperat el 10 de març de 2025 de: <https://www.esade.edu/ecpol/ca/publicacions/la-brecha-de-genero-en-los-examenes-de-acceso-el-caso-del-mir-y-que-podemos-hacer-para-reducirla/>
- SUTTON-SMITH, Brian (1997). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- TAYLOR, T. L. (2006). *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. MIT Press.
- TATAR, Maria. (2021). *La heroína de las 1001 caras*. Ediciones Kōan.

THORNE, Barrie (1993). *Gender Play: Girls and Boys in School*. Rutgers University Press.

TRONCOSO, Lelya; FOLLEGATI, Luna i STUTZIN, Valentina (2019). «Más allá de una educación no sexista: aportes de pedagogías feministas interseccionales. PEL». *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 56(1), 1-15. <https://doi.org/10.7764/PEL.56.1.2019.1>

VERGE, Tània i CABRUJA, Teresa (2017). *La perspectiva de gènere en docència i recerca a les universitats de la Xarxa Vives. Situació actual i reptes de futur*. Informe Xarxa Vives d'Universitats. Política Universitària 03. <https://www.vives.org/book/perspectiva-de-genere-en-docencia-i-recerca-a-les-universitats-situacio-actual-i-reptes-de-futur/>

WILLIAMS, Dimitri; MARTINS, Nichole; CONSALVO, Mia i YVORY, James D. (2009). «The virtual Census: Representations of Gender, Race and Age in Video Games». *New Media and Society*, 11(5), 815-834. <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>

WOMEN IN GAMES (2022). *Construyendo un sector del videojuego en igualdad*. https://www.aevi.org.es/web/wp-content/uploads/2022/12/Wig_Guia.Igualdad_ID1_V2.pdf

Els videojocs són una eina poderosa de creació de mons, narratives i imaginaris, especialment en l'era digital. Incorporar la perspectiva de gènere en la docència és clau per promoure una indústria més inclusiva, crítica i transformadora.

La Guia per a una docència universitària amb perspectiva de gènere en Videojocs és una proposta orientada a facilitar la integració del gènere com a component clau en la pràctica docent d'aquesta matèria, mitjançant recursos, casos pràctics i eines d'aplicació directa.



Consulta les guies d'altres
disciplines a vives.org



Universitat Abat Oliba CEU, Universitat d'Alacant, Universitat d'Andorra, Universitat Autònoma de Barcelona, Universitat de Barcelona, Universitat CEU Cardenal Herrera, Universitat de Girona, Universitat de les Illes Balears, Universitat Internacional de Catalunya, Universitat Jaume I, Universitat de Lleida, Universitat Miguel Hernández d'Elx, Universitat Oberta de Catalunya, Universitat de Perpinyà Via Domitia, Universitat Politècnica de Catalunya, Universitat Politècnica de València, Universitat Pompeu Fabra, Universitat Ramon Llull, Universitat Rovira i Virgili, Universitat de Sàsser, Universitat de València, Universitat de Vic - Universitat Central de Catalunya.