

Gida didaktikoa



1. Sarrera

“Utzidazu Lekua” proiektu ludiko-hezitzailea da, 8 eta 14 urte bitarteko haur eta nerabeei zuzendutakoa, plataforma- eta sandbox-jokoak oinarri hartzen dituena. Sarean eta, bereziki, bideojokoetan genero-indarkeria digitala eta jokabide matxista eta sexistak nerabeengan prebenitzeko eta eduki horiei buruz pentsamendu kritikoa sustatzea ditu helburu. IKTeskolak sortutako eta garatutako proiektua da, PantallasAmigas ekimenaren laguntzaz sortutako eta garatutako proiektua da, Bizkaiko Foru Aldundiaren babesa eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailaren dirulaguntza jaso duena.

Gure gizarteak ez du oraindik genero-berdintasun osoa lortu, diskriminazio sexista testuinguru guztietan gertatzen da: komunitatean, familian eta pertsona bakoitzaren inguruan. Komunikazio globalaren aroan eta giza elkarreraginen protagonista nagusi diren konektatutako teknologietan, genero indarkeriak tresna berri bat aurkitu du edozein testuinguru sozial, hezkuntza-maila edo adinetako pertsonen artean betikitzen jarraitzeko. Hala ere, pertsona gazteenak dira Interneteko edukien kontsumitzaile nagusiak, eta, beraz, jarrera eta ideia matxistei eustera eramaten errazenak eta horretarako oztopo gutxien jarriko dutenak.

Gida honek utzidazulekua.eus erreferentziazko webgunearekin batera, “Utzidazu Lekua” proiektua osatzen du eta bideojoko hori modu didaktiko eta praktikoan erabiltzeko orientabide gisa sortu da.

“Utzidazu Lekua” gailu eramangarrietan jokatzeko bideojokoa da, edukiak modu dinamikoa eta atseginean irakasteko aproposa eta ikasketa edozein toki, momentu eta testuinguruan aurrera eramatea errazten duena. Horrez gain, ukazina da gazteek beren egin duten hedabidea dela gailu eramangarria. Bideojoko honek aukera emango digu gailu hori modu egokian erabiltzen irakasteko.

2. Deskribapen laburra

“Utzidazu Lekua” bideojoko formatua duen app bat da, eta, hura abiarazteko, gutxienez Android 11 edo iOS 12.1 sistema-eragilea duen gailua behar da. Doakoa da eta deskargatzeko eskuragarri dago Google Play eta AppStore denda ofizialetan.



Joko interaktiboaren ezaugarriak:

- Sekuentzialki gainditu beharreko sei eszenatoki ditu.
- Eszenatokiak eraikitzeko aukera dago.
- Jokalariaren jarduera-erregistroa gordetzeko eta ezagutzak ebaluatzeko eta jolas-lehiaketak antolatzeko aukera ematen die, bai jokatzeko dutenei, bai tutoreei.
- Hiru zailtasun-maila daude: txikia, ertaina eta handia.
- Musika eta efektu doikuntzak egiteko aukera dago.
- Galdera eta erantzunak txertatuta daude.

3. Helburuak eta hezkuntza-aplikazioa

Lantzen diren edukiak: jarrerazkoak, prozedurazkoak, kontzeptualak

Gure gizarteak ez du oraindik genero-berdintasun osoa lortu; diskriminazio sexista testuinguru guztietan gertatzen da: komunitatean, familian eta pertsona bakoitzaren inguruan. Komunikazio globalaren aroan eta giza elkarreraginen protagonista nagusi diren teknologia “berrietan”, genero indarkeriak tresna berri bat aurkitu du edozein testuinguru sozial, hezkuntza-maila edo adinetako pertsonen artean betikotzen jarraitzeko. Hala ere, pertsona gazteenak dira Interneteko edukien kontsumitzaile nagusiak, eta, beraz, jarrera eta ideia matxistei eustera eramaten erraztenak eta horretarako oztopo gutxien jarriko dutenak.

Gaztetxoek teknologiak eskura izateak eta Internetek eskaintzen dituen anonimotasunak eta inpunitateak asko zailtzen dute umiliazio, irain edo jazarpenaren errudunak azaltzea. Gainera, umorearen aitzakian, erabiltzaile asko ez dira jabetzen egiten dutenaren larritasunaz. Hain zuzen ere, testuinguru digitalean areagotu dira genero-indarkeria kasu eta erasoak; esaterako, bikotekideen artekoak: besteak partekatzen dituen argazkiak gaitzestea, sare sozialetan egiten duena kontrolatzea, irudi konprometitua bidaltzera behartzea, eskatu ez diren irudi intimoak jasotzea...

Indarkeria matxistaren kontra egiteko oztopo nagusia da gizarteak – ez eta biktimak, erasotzaileak eta lekukoek ere –, ez duela adierazpen sotiletan indarkeria hori identifikatzen eta askotan estalita geratzen dela.

Gazteenek arazoak dituzte esplizituak ez diren jokabide matxistak identifikatzeko: mikromatxismoak, hizkera sexista edo emakumeekiko umiliazioak iruzkinetan, txisteetan, memeetan, eta abar. Eta jokabide horiek ikustera hain ohituta daude, ezen horietariko zenbait normalizatzen ari baitira.

Gazteen Interneteko sozializazio-espazioen artean, gero eta leku handiagoa hartzen ari dira online-bideojokoak. Joko horiek gazteen kulturaren, aisialdiko lehentasunen eta harremanen parte dira. Horien bidez, beste pertsona batzuekin jolasten, kolaboratzen edo lehiatzen dute, bai eta haserretu ere.

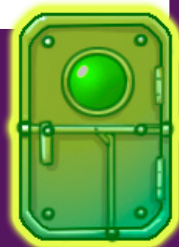
Baina, horietan, generoaren araberako tratu desberdina eta tratu txarrak ere jasaten dira askotan, eta bideojokoek dituzten ezaugarriak

aprobetxatu beharko genituzke halako jokabideak eta jarrerak aldatzeko.

Bideojokoeak bai formalki, bai modu informal eta autodidaktan irakasteko eta ikasteko aukera ematen dute. Bideojokoetan, baimenduta dago huts egitea, eta huts egitea ikaskuntza-prozesuaren parte da; epe-luzeko ikaskuntza garatzen, frustrazioa hobeto kudeatzen eta kontzeptuak barneratzen laguntzen die erabiltzaileei hutsegitea zuzentzeko aukera izateak, estrategia eta mekanismo desberdinak bilatzera behartzen baititu aurrera egin ahal izateko.

Oinarrizko gaitasunekin lotutako helburu didaktikoak

- Inguru digitalean jarrera diskriminatzaileen aurrean ikuspegi kritikoa sustatzea, haurren eta nerabeen aurrean Interneteko umorezko edo komunikaziozko eduki askoren kutsu sexistak agerian jarritz, eta horrelako egoerei eta mezuei aurre egiteko kontra-diskurtsoak bultzatu eta sustatzea, bai sarean, bai saretik kanpoko eguneroko bizitzan.
- Familian, gizartean eta jolas-giroan emakumeenganako ziberindarkeria motak identifikatzen laguntzea eta genero-berdintasunari buruzko eztabaida normalizatu eta hausnarketa bultzatzea.
- Inguru digitalean aurkitu daiteken informazio eta edukien aurrean ikuspegi kritikoa piztea, diskriminazioa eta gorrotoa sustatzen duten mezuak eta gatazkatsuak izan daitezken edukien aurrean bereziki.
- Aktiboki eta modu positiboan parte hartzeko eta herritartasun digitala lantzeko estrategiak elkarrekin sortzea, bizitzarako eta ziberbizitzarako trebetasunak eta trebetasun digitalak jorratuz.
- Euskararen presentzia eta erabilera normalizatzea eguneroko teknologian eta bideojokoetan.
- Familia, tutore eta hezkuntza arloko eragileentzako euskaraz sortutako erreminta eskaintzea, belaunaldien arteko harremanetan eta elkar-ulertze prozesuan eraginkorragoak izan daitezken tresnak sortuz.



Ebaluazio-irizpideak eta tresnak

Bai autoebaluazioa, bai koebaluazioa, gida didaktikoko jardueretan eta hezitzaileak proposatu ditzakeen jardueretan txertatuta, aurkezten dira proiektu honetan. Besteak beste, ikaskuntza-prozesua, talde-jardueretan parte-hartzea, balio-hezkuntzan oinarritutako ideien aurkezpena eta defentsa, eta abar aztertzea ahalbidetzen du.

Horrez gain, jokalariek eszenatokiak eraikitzeke objektuak erabili behar dituztenez, hainbat gaitasunen garapena ere azter daiteke: sormena, eskaneatze espaziala eta arrazoiketa logikoa, besteak beste.

Bideojokoan, eszenatokika xehatutako estatistika orokorrak jasotzen dira: erantzun zuzenen eta okerren kopurua, puntuazioa, gainerako bizitzak, lortutako emotikoiak... Eta horiek jokoaren edozein unetan autoebaluazioa egiteko aukera ematen dute.

Jokoan zenbat denbora eman den ere jasotzen da estatistika horietan; horrela, ikaslea bera jabetu daiteke horrelako jardueretan edo horrelako gailuekin zenbat denbora ematen duen.



4. Bideojokoaren deskribapen zehatza

4.1 Jokoa instalatzeko jarraibideak



- Deskargatu Utzidazu Lekua aplikazioa Google Play edo Appstore-tik gailuaren edozein karpetatan sartuz (karpeta hau erabiltea komeni da: «Deskargak»/«Download»).
- Gailuak berak automatikoki aplikazioa instalatzea nahi duzun galdetuko dizu. Horrela ez bada, bilatu deskargatutako fitxategia gailuan eta egin klik haren gainean.
- Instalazioaren hasieran, jokoa behar bezala abiarazteko, zerbitzu honi baimena ematea eska dezake: «Sarerako sarbide osoa».
- Jokoa ez du beste baimen berezirik behar. Besteren bat eskatzen badizu, jar zaitez gurekin harremanetan, info@pantallasamigas.net edo www.utzidazulekua.eus webgunearen bidez.
- Gailuak, instalazioa osatu ondoren, aplikazioa ireki nahi duzun ala ez galdetuko dizu.
- Instalazioarekin batera, jokoa edozein momentuan irekitzeko lasterbidea sortzen da gailuaren mahaigainean eta app-zerrendan.

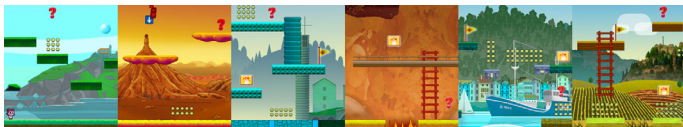
4.2 Jokoa dinamika eta mekanika

Joko hau Plataforma eta Sandbox joko motak elkartzen dituen bideojokoa da, landu nahi diren gaiei lotutako galderak dauzkana.

Batetik, jokalariek sei eszenatoki ezberdinetan egin behar du aurrea oztopo fisikoak ekidinez, salto eginez, eskalatzu... Bere ibilbidean oztopo diren erasotzaileak eta mezu bortitzak botatzen dituzten sare-puxikak suntsitu behar ditu eta giro ona eragiten dutenak harrapatu ditzake puntuak lortzeko. Bideojokoen, sare sozialen eta mezularitza-plataformen bidez, gauden tokian gaudela, jasotzen dugun eduki eta mezu-zaparrada irudikatzen dute erasotzaileek. Eta kaltegarriak direnak desagerraraziz, ziberbizikidetzan positiboa sustatzen dela adierazi nahi da metaforikoki.

Bestetik, jokalariek eszenatokia eraikitzeko elementuak lor ditzake: plataformak, eskailerak, igogailuak... Eta eszenatokia osatzeko lortutako elementu horiek edozein tokitan ezarri ahal izango ditu, baita mugitu ere.

Sei eszenatokiak osatu behar ditu jokalariaik, jokoak gaintzeko, eta, bakoitzean, zuzen erantzun beharreko galdera kopuru bat izango du aukeratutako zailtasun-mailaren arabera. Galdera guztiak zuzen erantzuten dituenean, hurrengo eszenatokira pasatzeko atea irekiko da.



Jokalariaik nahi adina denbora eman dezake eszenatoki bakoitza zeharkatzen, eta horrelako jardueretan zenbat denbora ematen duen jaketu daiteke, pantailaren goialdean dagoen kronometroa begiratu.

Aukeratutako pertsonaia aurrera eta atzera ibil dadin, salto egin dezan eta eskailerak igo ditzan, pantailaren edo ordenagailuko teklatuaren gezietan klik egin behar du jokalariaik. Eta adi egon behar da bidean aurkituko dituen zulo eta objektu zorrotzekin, besteak beste. Pertsonaia geziekin mugitzeko behar den trebatasuna eta arintasuna erraz lortzen da jokoak aurrera egin ahala.

Elementu ezberdinez ornatu dira eszenatokiak: zoru plataformak, eskailerak eta igogailuak. Horien gainean, pertsonaia toki ezberdinetara desplazatu daiteke.



Ibilbidean hainbat gauza topatuko ditu jokalariaik, hartu edo suntsitzeko:

Eszenatokia eraikitzeko objektuak

Eszenatokia osatzeko aukera emango diote elementu hauek, behar edo nahi dituen tokietan ezartzeko. Horiek erabiltzea beharrezkoa izango da eszenatokitako zenbait lekutara ailegatzeko. Edozein momentutan mugitu ere egin ahal izango ditu, 10 punturen truke.



Eraikitzeko objektuak eszenatokira eramateko eta erabiltzeko, botoi jakinean sakatu behar du jokalaria, lehenengo, eta, ondoren, ezarri nahi duen tokian ezarriko/jarriko du, han klik egin.



Horretaz gain, eraikitzeko objektua noiznahi tokiz aldatu ahal izango du, esan bezala, 10 punturen truke. Objektuan klik egin eta bistarazten den mugitzeko botoian sakatu eta arrastatuz eraman ahal izango du nahi duen tokira.



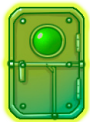
Jokoan harrapatu beharreko elementuak

Eszenatokiz aldatu ahal izateko, jokalariai galdera kopuru zehatz bati erantzun zuzena eman beharko dio, zailtasun-mailaren arabera zehaztutako galderei. Prestatu diren galderak, inguru digitalean diskriminazioa, gorrotoa eta genero indarkeria sustatzen duten mezuen eta edukien aurrean ikuspegi kritikoa piztea helburu dute, besteak beste.



Galdera-markak harrapatzean, erantzun beharreko galdera azalduko da bizpahiru erantzunekin batera, haien artean aukeratzeko. Erantzun zuzena aukeratzek 50 puntu ematen ditu eta eszenatokia eraikitzeko objektu bat lortzeko aukera. Aldiz, erantzun okerra emanez gero, 20 puntu galtzen dira.

Zailtasun-maila altuenean, eszenatokian dauden galdera-marka guztiak harrapatu eta zuzen erantzun beharko dira.



Jokalariai eszenatokiz aldatzeko behar diren erantzun zuzenak eman dituzenean, eszenatokiko atea irekita ikusiko du eta bertaraino hurbildu beharko da beste eszenatoki batera igarotzeko.

Elementu onuragarriak

Sareetan giro ona sorrarazten duten mezuak adierazten dituzten elementuak agertuko dira nonahi, noiznahi. Jokalariai hauek harrapatzen dituzenean, 20 puntu lortuko ditu.



Jokalariai, eszenatokian zehar, emotikoi-taldeak ere aurkituko ditu. Jokalariai, biltzen duen emotikoi bakoitzarekin, 10 puntu jasoko ditu bere puntuazioari gehitzeko.



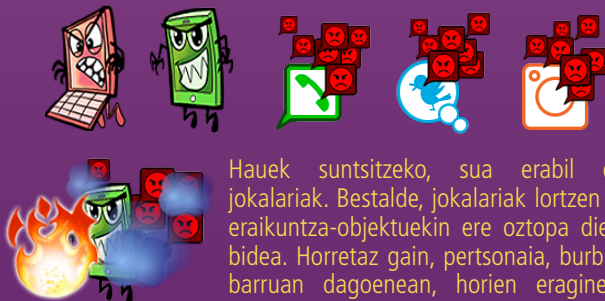
Jokalariai, 10 segundoz, erasotzaileengandik babestua geratuko da, burbuila harrapatzen duenean.



Jokalariai bizitza nahikoak geratzen ez zaizkionean, bihotz elementuak agertzen dira. Horiek harrapatzen dituzenean, bizitzak irabaziko ditu jokalariai.

Elementu ez-onuragarriak edo erasotzaileak

Jokalariak, bidean, erasotzaileak ere aurkituko ditu. Horiek, sareetan, mezu bortitzak botatzen dituzte, eta, horiek pertsonaia harrapatuz gero, bititza bat eta 20 puntu galduko ditu jokalariaik.



Hauek suntsitzeko, sua erabil dezake jokalariaik. Bestalde, jokalariaik lortzen dituen eraikuntza-objektuekin ere oztopa diezaieke bidea. Horretaz gain, pertsonaia, burbuilaren barruan dagoenean, horien eraginetik at egongo da.

4.3 Funtzioak eta jokoan ezarritako pantailak

Jokoa erraza da erabiltzen, da eta grafikoki erakargarria izateko diseinatu da. Bai jokoaren pantailak, bai eta eszenatoki bakoitza apaintzeko, hainbat irudi, objektu eta animazio labur diseinatu, sortu eta integratu dira.

Aurkezpenean, produktorearen, laguntzaileen eta babesleen logoak azaltzen dira, haien artean, material honek Bizkaiko Foru Aldundiaren eta Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Sailaren babesa jaso duela adierazten dutenak.



Eta horren ostean, testu labur batek jokoaren helburuak deskribatzen ditu.

4.3.1 Menu nagusia

Pantaila hau jokoaren “aginte-koadroa” dela esan dezakegu. Bertan daude jarraibide, kreditu, eta ezarpen ataletan sartzeko botoiak eta joko hasteko botoia. Estatistiken atalean sartzeko botoia ere badu, eta gailuaren nabigatzailearen bidez erreferentziako webgunean sartzeko aukera ematen duen botoia ere bai.



Jarraibideak

Jokoa gainditzeko egin beharrekoaren laburpena eta objektu nagusien arteko harremana azaltzen da atal honetan.

Kredituak

Jokoa garatu duen taldeari buruzko informazioa du.

Ezarpenak

Bai menu nagusian, bai jokoaren eszenatoki guztietan, ezarpenen atalean sartzeko botoi bat aurkituko du jokalaria. Bertan, musikaren eta soinu-efektuen bolumena doitu, eta jokatzeko zailtasun-maila alda daiteke.

Webgunea

UtzidazuLekua.eus erreferentziako webgunean sartzeko aukera ematen du, proiektuari buruzko informazio gehigarria kontsultatzeko.

Estatistikak

Bai menu nagusian, bai jokoaren eszenatokietan, baita hura amaitzean ere, jokalariek estatistiken atalera sartzeko botoi bat dute. Aplikazioak, partidak irauten duen bitartean, terminalean bertan jasotzen ditu emandako erantzun zuzenen eta erantzun okerren kopurua, lortutako puntuak, bildutako emotikoiak eta erabilitako denbora; atal honetan erakusten dira eszenatoki bakoitzeko zehaztasunak.



	✓	✗	♥	😊	DENBORA	PUNTUAK
1	1	0	3	40	00:07:09	430
2	0	0	0	0	00:00:00	0
3	0	0	0	0	00:00:00	0
4	0	0	0	0	00:00:00	0
5	0	0	0	0	00:00:00	0
6	0	0	0	0	00:00:00	0

Hobetzeko grina bultzatzeko (modu autonomoan edo beste pertsona batzuekin batera), garrantzitsua da erantzun zuzenen eta erantzun okerren kopurua ezagutzea.

Eta, lehen esan bezala, jokatzen emandako denbora osoa jasotzeko aukera ematen du honelako jardueretan egiten den erabilera-mailaz jabetzeko eta hausnarketa egiteko.



4.3.2 Jokoa

Menu nagusiko “Jokatu” botoia sakatuz hasten da jokoa.

Pertsonaia hautatzea

Pantailan jokalaria irudikatuko duen hiru pertsonaieztatik bat hautatu behar da jokoa ekin ahal izateko.



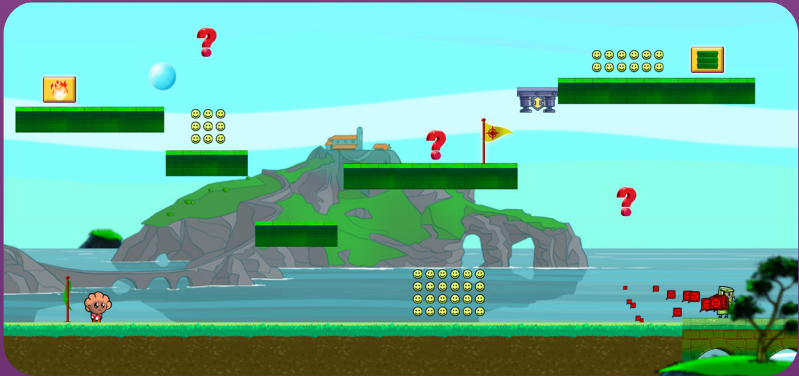
Eszenatokia hautatzea

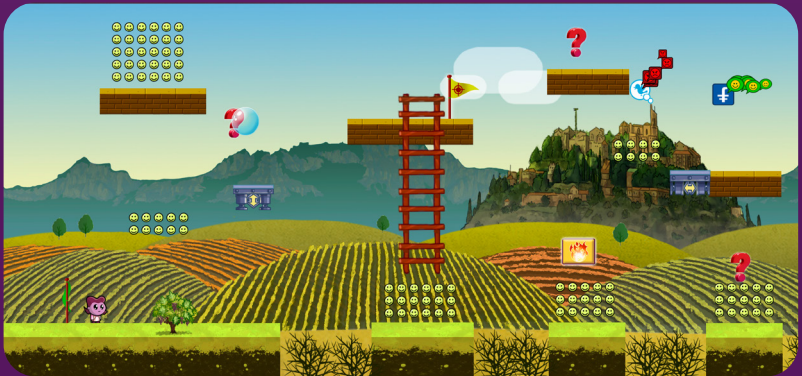
Pantaila honetan, jokalariak sei eszenatokiatarako sarbidea ematen dioten botoiak aurkituko ditu. Eszenatokiak desblokeatu egingo dira, bertako zereginak bete edo gainditu ahala.

Eszenatokiak

Sei eszenatoki sortu dira, 8 eta 14 urte bitarteko erabiltzaileentzako pentsatuak eta haientzako erakargarriak diren diseinuak dituztenak.







Galdera-erantzunen pantailak

Jokalariak galdera-marka bat harrapatzen duenean, jokoa automatikoki Galdera-Erantzunen pantailara igaroko da.

Eszenatoki bakoitzean, aukeratutako zailtasun mailaren arabera, jokalariak 3 edo 5 galdera erantzun beharko ditu zuzen. Emakumeen aurkako indarkeria digitalaren adierazpen zehatzak, prebentziorako eta ekintzarako jarraibideak eta berdintasuna sustatzeko planteamendu eta adibide positiboak islatzen dituzten 70 galdera prestatu dira guztira.

Jokalariak erantzun zuzena ematen bada, 50 puntu lortuko ditu eta eszenatokia eraikitzeko objektu bat aukeratu ahal izango du. Erantzuna okerra bada, 20 puntu galduko ditu eszenatokira itzuli baino lehen.

Zenbait galdera prestatzeko euskal Wikipedia kontsultatu da:

<https://eu.wikipedia.org/>

Eta euskal emakumeen lorpenei ikusgarritasuna emateko galderak tartekatuta dira. Erreferentzia gisa, webgune hauek erabili dira, besteak beste:

<https://www.bestekaleak.eus/aurkitu>

https://www.kazeta.eus/eu/info_kz/20150307/historia-ofizialaren-bidezidorretan-ahatzitako-protagonistak

<https://gamerauntsia.eus/>

Horretaz gain, esaera edo atsotitzen adibideak ere erabili dira, artikulua eta webgune hauetatik eskuratutakoak:

<https://www.sarean.com/sarean/844> (Jabi Zabalaren artikulua)

<http://www.ametza.com/bbk/htdocs/garate.htm> (Gotzon Garatek bildutako esaera zaharren bilduma).

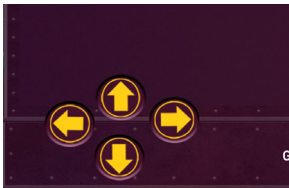


Eszenatokietako ezarpen-pantaila



Aurrez adierazi den bezala, eszenatoki guztietan, ezarpenak aldatzeko botoia gehitu da goialdean, eta, bertan sakatuz gero, jokalaririk musika eta doinu-efektuen bolumena alda dezake. Horretaz gain, estatistikak aztertu ditzake, jarraibideak irakurri, eta jokoaren berrabiarazi ere bai. Eta beste bi funtzionalitate ere azaltzen dira eszenatokietako ezarpen-pantailan:

- Jokoa gordetzeko aukera: jokoaren bukatu gabe utzi eta geroago berreskuratu nahi duen jokalaria kontuan hartuta sortutako funtzionalitatea da hau, eta aukera ematen du hasi eta bukatu arte jarraituz gero pantaila aurrean eman daitekeen gehiegizko denbora saihesteko. Eszenatokia gailuan grabatuta geratzen da eta erabiltzaileak momentu horretara bueltatzeko aukera izango du jokoaren berrabiarazten duenean.
- Pertsonaia mugitzeko erabiltzen diren geziak tokiz aldatzeko aukera. Ezkertiar diren jokalarientzat, lehentasun ezberdinak edota behar bereziak dituzten pertsonentzat inplementatu da honako aukera hau.



Azken pantaila

Jokalariak sei eszenatokiak pasatzen dituenean, jokia gaindituzat emango da. Berriz jokatzeko aukera izango du, eta estatistikak aztertzekoa ere bai.



Aldiz, edozein eszenatokiko bitzta guztiak galtzen dituenean, jokia ez gaindituzat emango da. Eta, era berean, jokia berrabiarazteko aukera izango du, eta estatistikak aztertzekoa ere bai.

4.3.4 Webgunean sartzeko kontrol-pantaila

Lehen esan bezala, proiektuaren erreferentziako webgunean sartzeko aukera du jokalariak. Pantaila honek, gailuaren nabigatzailea irekitzen du eta Interneten mugarik gabe nabigatzeko aukera ematen du. Prebentziozko segurtasun-neurri gisa eta gurasoen kontrol gisa, proba txiki bat sartu da, adingabeek pertsona heldu baten ikuskapenik gabe nabigatzea saihesteko. Nerabe edo heldu baten esku-hartzea eskatzen duen eragiketa matematiko bat agertzen da, eta, hura ebatzi ezean, nabigatzea eragozten du.

Haurrentzako segurtasun prebentzio-neurri gisa, aurrera egiteko, hurrengo eragiketa ebatzi behar duzu:

$$(8 - 5) \times 2 = ?$$

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

5. Jarduera didaktikoa

“Utzidazu Lekua” bideojokoa saio dinamikoak edota gamifikatuak sortu eta aurrera eramateko pentsatuta dago.

Askotariko dinamika egin daitezke joko honekin, eta curriculumera, landu nahi diren gaietara, hartzaileren adinera edota saioa eskaintzeko dugun denbora-tartera egokitu daitezke.

Dinamizatzailea da baliabide didaktiko hau aplikatzeko aukerak hobekien ezagutzen dituen; berak daki ondoen zein adinetako eta zein profileko ikasleekin erabil daitekeen, zer testuingurutan eta zer baldintzatan: denbora, gailuak eskura dituzten ala ez, zer behar eta kezka duten ikasleek, aurretik haiekin zer jarduera egin diren eta abar.

55 minutu inguruko bi saiotan banatutako jarduera egitea proposatzen da jarraian. Orokorrean, emakumeenganako ziberindarkeria motak identifikatzera eta horri buruzko hausnarketa lantzerantz bideratuak daude saioak. Lehenengoan, sarreran, aztergai dira Internet bidez jaso eta bidaltzen ditugun mezu eta irudiak, bai sare sozialetakoak, bai bat-bateko mezularitza aplikazioetakoak. Bigarren, sakontzean, bideojokoen industrian emakumeek eta beste kolektibo batzuek jasaten duten diskriminazioari eta bideojokoen eredu matxistei buruz hausnarketa egitea proposatzen da.

Aurretiatzko antolaketa

Tableta edo beste gailu eramangarri bat eta Internetarako konexioa behar dira joko instalatzeko. Saioa hasi aurretik, bideojokoa instalatu behar da. Hori formatzaileak egin dezake, edo ikasleek. Ikasleei hori egiteko eskatzea aukera ona izan daiteke gailuetan aplikazioak instalatzerakoan kontuan izan beharreko zibersegurtasun-alderdiak lantzeko: deskargagune fidagarriak, aplikazioek eskatzen dituzten baimen motak eta abar.

Hurrengo urratsa da parte-hartzaileei saioetan zehar garatu nahi den ekintzaren zirkuitua eta iraupena eta landuko diren gaiak azaltzea.

Ondoren, parte-hartzaileek banaka edo taldeka jokatu duten erabaki behar da, eta, taldeka egin behar badute, gaingitu beharreko eszenatokiak sei direnez, taldekideek erabaki beharko dute horietako bakoitzean nork jokatu duen.

Estatistikak eta puntuazioa estrategia motibatzaile gisa erabil daitezke.

Saioen garapena

1. saioa

20 minutu: joko autonomia, banaka edo taldeka.

10 minutu: parte-hartzaile bakoitzak lortutako puntuazioak idatziko ditu (banakakoak edo taldekakoak). Ikasleek ebaluaziorako eta motibaziorako balioko duten datuak (saio bakoitzaren iraupena, gai bakoitzean ondo eta gaizki erantzundakoak...) erregistratu behar dituzte eta, horiek aztertuta, partidan zehar zalantza gehien sortu dituzten galderei buruzko hausnarketa laburra egingo da.

10 minutu: Taldeka, maizenik erabiltzen duten bat-bateko mezularitza aplikazioa edo sare soziala aukeratuko dute, eta galdera hauek erantzun beharko dituzte:

- Zenbat mezu eta irudi partekatzen dituzue aplikazio edo sare horretan aste batean?
- Zenbat jendek ikusi edota irakurri ditzake?
- Zenbat jendek partekatu ditzake?
- Zenbat mezu eta irudi alai edota lagungarri ikusi dituzue hilabete batean?
- Zenbat mezu eta irudi iraingarri edo bortitz ikusi dituzue hilabete batean?

15 minutu: Online partekatzen duten edukiaren "kalitatea" aztertzeko eta horri buruzko eztabaida eta hausnarketa kritikoa sustatzeko, saioan zehar ikasleek egindako iruzkinak eta esperientziak kontuan hartuta, honako galdera hauek egin dakizkieke:

- Mezu horien artean, zenbat dira gizonezkoen aurkakoak?
Eta haien aldekoak?
- Eta emakumezkoen aurkakoak? Eta haien aldekoak?
- Eta beste kolektibo batzuen aurkakoak? Eta haien aldekoak?
- Zein ingurunetan ikusi dituzue gehien?



2. saioa

Bideojokoen industriaren gaineko hiru gai aztertuko dira saio honetan: emakumeak jokalaria gisa, emakumea irudikatzeke modua bideojokoetan eta emakumearen presentzia bideojokoen industriako lanbideetan. Dinamizatzaileak Bideojokoen Espainiako Elkarteak (AEVI) 2021ean argitaratutako txostena kontsulta dezake zenbait datu estatistiko jasotzeko.

5 minutu: Dinamizatzaileak, aurreko saioan egindako analisari edo bateratze-lanari berriro helduz, zalantzak argituko ditu, eta oinarriko kontzeptuak eta kontzeptu praktikoak azalduko.

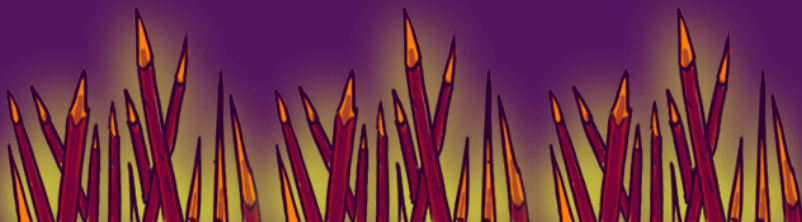
5 minutu: Taldeka, ezagutzen dituzten bost bideojokoren izenak idatziko dituzte eta joko bakoitza taldeko zenbat mutilek, neskak eta bestek jokatzen duten ere bai.

25 minutu: Talde bakoitzeko, bi bideojoko hautatu, eta arbelean idatziko dira izenak, jada idatzita daudenak errepikatu gabe. Eta aurreko saioan erabilitako bideojokoa ere gehituko da zerrendan.

Taldeka, taula osatzen joango dira honako galderen erantzunekin:

- Nor jokatzeke direla uste duzue? (gizonezkoak, emakumezkoak, edonork...)
- Nor da lehenetsitako protagonista? (gizonezkoa, emakumezkoa, denak...)
- Uste duzue baten baten kontrako iruzkin iraingarri edo bortitzak egiten direla?
- Klasekideetatik, zenbat mutilek jokatzen dutela uste duzue?
- Klasekideetatik, zenbat neskak jokatzen dutela uste duzue?
- Klasekideetatik, bestelako zenbatek jokatzen dutela uste duzue?
- Taldeko zenbat mutilek, neskak eta bestelako zenbatek jokatzen dute?

Talde bakoitzak taulan jarri dituen erantzunak emango ditu txandaka. Gomendagarria da eztabaidarako tartetxoak uztea, bai eta beharrezkotzat jotzen diren azalpenak ematea eta elkarrizketak sorraraztea.



Arbelean ondorio edo emaitza komunak idatziko dira eta, horren harira, honako beste galdera hauek egitea proposatzen da:

- Zergatik deritzozue gizonentzat, emakumeentzat, bestelakoentzat direla?
- Zergatik uste duzue neskek/mutilek/besteek joko batzuk edo beste batzuk aukeratzten dituztela?
- Nola irudikatzen da emakumea joko horietan? Eta LGTBQI kolektiboa? Eta beste kolektibo batzuk?
- Zein tratu jasaten dute gizonek, jokatzten ari direnean? Emakumeek? Besteek?
- Entzun edota ikusi dituzue gizonezkoak ez direnen aurkako edo kolektibo zehatz baten aurkako irainak eta mezu bortitzak bideojokoetan? Eta bazterketa edo gutxiespena?
- Zer egin dezakete bideojokoetan irainak eta mezu bortitzak jasotzen dituztenek? Beraiek al dira zerbait egin behar dutenak?
- Zein gamer ezagutzen dituzue? Horien artean, zenbat dira emakumeak?
- Horrek guztiak eragina izan dezake bideojokoetan ez aritzeko edo bideojoko batzuk edo beste batzuk aukeratzeko? Eragina izan dezake jokatzten hasi berri den edozeinentzat?

10 minutu: Talde bakoitzak, txandaka, bideojokoekin zerikusia duten lanbideen izenak esango ditu eta arbelean idatziko dira. Zerranda luzera osatu daitekenez, banaka edo multzoka jartzea aukeratu dezake dinamizatzaileak. Eta interesgarritzat jotzen da zeinetan lan egin nahi izango luketen galdetzea, generoen arteko ezberdintasunik dagoen aztertze aldera.

10 minutu: Bukatzeko, emakumeek aukeratzten dituzten ikasketen eta lanbideen gaineko hausnarketa egitera bideratutako solasaldia egitea proposatuko da galdera hauek lagunduta:

- Zenbat edo zein pertsona ezagutzen duzue horietan lan egiten duena?
- Lan horietan aritzen direnen ehuneko zenbat dira gizonezko eta zenbat emakumezko, zuen ustez?
- Lanbide horiek dituzten gizonezko gehiago egoteak izan dezake eragina pertsonaiak irudikatzen diren moduan eta bideojokoaren narratibetan?
- Uste duzue orain arte ikusitako guztiak emakumeek bideojokoekin zerikusia duten lanbide edo ikasketak ez aukeratzeko eragina izan dezakeela?

Saio gehigarria

Gomendagarria da beste saio bat antolatzea sarean eta bideojokoetan norbere jokabideen ondorioak eta norberaren erantzukizuna aztertzeko eta emakumeenganako ziberindarkeriari aurre egiteko tresnak eta estrategiak landu eta adosteko.

Praktika onak sustatzeko PantallasAmigas ekimenak Emakunderen laguntzarekin sortutako [Netiketa berdintasunaren alde](#) kanpaina erabil daiteke abiapuntutzat.



6. Baliabide osagarriak

Baliabide didaktikoak

- “Netiketa berdintasunaren alde” kanpaina - berdintasunnetiketa.eus
- “Irudi intimoenganako errespetua” kanpaina - irudiintimoengakoerrespetua.eus
- “Begirunearen aldeko dekalogo” kanpaina - errespetuainterneten.eus
- “Pilar y su celular, historias para contar” programa - pilarysucelular.com
- “PantallasAmigas” Youtubeko kanala - youtube.com/pantallasamigas
- “Educación, ciudadanía y bienestar digital” podcast-a - pantallasamigas.net/podcast-educacion-ciudadania-bienestar-digital
- “Bideojokoen gozamen osasuntsurako guraso-bitartekaritza gida” - videojuegosenfamilia.com/gida/
- Gurasoentzako TikTok gida - pantallasamigas.net/guia-tiktok-para-padres-madres-pantallasamigas/
- Gurasoentzako Discord gida - pantallasamigas.net/discord-guia-para-padres-madres/
- Gurasoentzako Roblox gida - videojuegosenfamilia.com/pdf/ROBLOX-guia-madres-y-padres.pdf
- Gurasoentzako Twitch gida - pantallasamigas.net/twitch-guia-para-padres-madres/

Webgune interesgarriak

- PantallasAmigas webgune eta blog-a - pantallasamigas.net
- Videojuegos en familia - videojuegosenfamilia.com
- Escuela de Bienestar Familiar - escuelabienestardigital.com
- Cyberbullying - cyberbullying.com
- Sexting - sexting.es
- Sextorsion - sextorsion.com
- Cybermanagers - cybermanagers.com

ERANSKINA

Duela urte batzuetatik hona bideojokoen industria mundu mailako aisialdiaren eta entretenimenduaren merkatuaren buru da. Diru-bilketek eta irabaziek agerian uzten dute, beste sektore batzuen gainetik dagoela, hala nola musika edo zinema.

Bideojokoek aurrera egin dute, eta gaur egun ehunka mila daude, gai, aukera, diseinu eta joko-modu ugari dituztenak. Horri dagoeneko finkatuta dauden joerak gehitu behar zaizkio, hala nola *cloud gaming*aren, *eSports*en (bideojoko lehiakorrak edo kirol elektronikoak) edo errealitate birtualaren erabilera, besteak beste. Gailuen ugartzeak eta haiek nonahi aurkitzeak erraztu egin dute haietara iristea, ia edozein adinetan eta edonon.

Bideojokoen Espainiako Elkarteak ([AEVI](#)) argitaratutako txostenaren arabera, Espainian, 2021ean bideojokoen kontsumoa aurreko ekitaldian baino % 2,75 gehiago hazi zen, eta 1.795 milioi euro fakturatu zituen. Txosten berak adierazten du 18 milioi erabiltzaile baino gehiago izan direla Espainian, eta horietatik ia erdiak (% 47,5) emakumeak direla, modu iraunkorrean handituz doana.

Bideojokoak jada ez dira nerabe bakartiekin edo nerabe "berezitxoekin" lotzen zen produktu txikia, baizik eta gure gizartean eragin sozial eta kultural handia duen merkatua.

Beraz, beharrezkotzat jotzen dugu arreta jartzea emakumeen presentzian eta, hedaduran, hala nola joera heteronormatibo nabarmena duen bideojokoen ekosisteman diskriminazioa jasan dezaketen beste kolektibo batzuen presentzian.

Emakumeen irudikapena bideojokoetan

Bideojoko askok onura handiak ematen dizkiete belaunaldi berriei.

Gazteen kulturaren, aisialdiko lehenetsuen eta harremanen parte dira. Funtsezko lekua dute beren bizitzetan, jolasten, kolaboratzen edo lehiatzen diren beste pertsona batzuekin egoteko, ezagutzeko, partekatzeo eta harremanak izateko aukera ematen baitie.

Entretenez eta dibertitez gain, ongizatea eta plazera sentiarazteaz gain, hainbat aukera eskaintzen dituzte ikasteko, gaitasunak eta trebetasunak garatzeko, sormenerako, sozializatorako, balioak sustatzeko eta ekintzailletza suspertzeko.

Hala ere, narratiba baztertzailak nagusitzen dira, eta profil femeninoak bideojoko askotan irudikatzen dira kanon matxista eta genero-rol tradizionalen pean.

Gizonezko pertsonaiak modu sexual “seguruan” estereotipatzen dira, handi eta gihartsuak, gizon heterosexualentzat eta, oro har, gizonezko heterosexualek izan nahi duten zerbait bezala aurkezten dira, gizonezkoen boterearen fantasia gisa. Aldiz, pertsonaia femeninoak gizonaren zerbitzura dauden objektu sexual gisa aurkezten dira, paisaiaren ezaugarri fisiko gisa edo erreskatatu behar dituen protagonista maskulinoaren osagarri gisa, emakumeen aurkako indarkeriaren biktima gisa, bilau gisa edo, are gehiago, ez dira agertzen. Eta, ezin ahaztu, LGBT pertsonaiak, besteak beste, berandu agertu direla bideojokoetan, ingurunearen heteronormatibitatearen ondorioz.

Eta hain dira maiz gertatzen diren kasuak, non hurrek eta gazteek beren gain hartzen duten, horretarako eragozpenik jarri gabe.

Kontuan izan behar dugu bideojokoek eragina izan dezaketela hurrek beren burua eta gainerako pertsonak hautemateko moduan, eta aukera ematen diela beren portaera kanpoko ikuspuntu batetik behatzeko, beren nortasuna eraikitzeko erabiliko dituzten rol desberdinak aztertzeko eta esperimintatzeko. Beraz, horietan transmititzen diren ereduak, beren prestakuntzaren aldagai garrantzitsuenetako bat izanik, eragina izan dezakete hauren eta gazteen garapenean eta sozializazioan, bai eta pertsona heldu gisa beren bizitzetarako barneratzen dituzten itxuren, portaeren eta rolen gizarte-itxaropenetan ere.

Besteak beste, konparazio-prozesuen bidez, baliteke neskek mendeko biktima izatea onartzea, eta beren erantzukizunak edertasun eta erakargarritasun sexualari eustea izatea. Mutilek, berriz, beren eginkizuna emakumeak babestea eta defendatzea dela erabaki dezakete.

Nira Santana Rodriguezek 2020an egindako [“Género, gamers y videojuegos”](#) ikerketan aipatzen duenez, [“Mujeres en la Economía Digital en España 2018”](#) ikerketak egiaztatzen zuela bideojoko mota horretan dagoen unibertso sinbolikoak kultura patriarkala betikitzen duela, sexismoaren eta emakumeei buruzko ikusmolde lerratuan oinarritutako genero-identitatearen eraikuntza sustatuz.

Argi dago bideojokoaren industriak aurrera egin duela, poliki-poliki bada ere, bere eskaintza herritar guztien lehentasunetara egokitzeko, emakumeak barne hartuz eta bideojoko inklusiboagoak sortuz (Samus

Aran edo Lara Croft). Neurri handi batean, bideojokoetan emakumeen ordezkariak aspaldidanik sortzen duen eztabaida delako –1980ko hamarkadaren hasieratik izan da aztergai akademikoa eta eztabaida–, eragin liezaiekeen ospe-galeragatik, goraka doan merkatu-hobi bat delako eta egungo errealitate sozialarekin konprometuta dauden enpresa independenteen loraldiagatik.

Eta, hala ere, oraindik bide luzea dago egiteke.

Emakumeak jokalaria gisa

Bideojokoan bilakaerak eta, bereziki, beste pertsona batzuekin denbora errealean online jokatzeko aukerak erronka handiak ekarri ditu eta dakartza alderdi askotan: ludikoa, lehiakorra, operatiboa, kudeaketakoa...

Baina, gainera, parte-hartzaileen arteko interakzio-maila handiagoa eta etengabea denez, agerian geratu da emakume jokalaria askok diskriminazio sexistari eta jokabide matxistei aurre egin behar dietela, eta eremu horretan ziberbizikidetzan positibo eta ez-diskriminatzaile baten alde lan egiteko beharra dagoela.

Horri buruzko beste salaketa-ekintza batzuen artean, Wonder Women Tech erakundeak bultzatutako [My Game My Name](#) nazioarteko kanpaina dago, 2019an Espainian eta Latinoamerikan kaleratu zena, Movistarren laguntzarekin. Hainbat bideo argitaratu ziren, non Espainiako gamer komunitateko emakume ezagunek bideojokoetan izandako esperientziak kontatzen zituzten, eta hainbat *streamer*-ek eta jokalaria profesionalak egoera hori bertatik bertara egiaztatzen zuten, emakume-ezizenekin jokatu.

Emakume izate hutsagatik –bai jolasten dutenean, bai YouTubean, Twitchen edo beste sare sozial batzuetan iritzia ematen dutenean–, erabat onartezinak diren iruzkin eta jokabideei egin behar diete aurre, eta horrek eragotzi egiten die joko-esperientzia positibo eta aberasgarriaz gozatzea: estereotipo matxista sustraituetan oinarrituta, partidetatik bazterteza eta kanporatzea (“emakumeak oso txarrak zarete jokatzeko”, “ez da nesken kontua”, edota “hil” egiten dituzte) edo beste jokabide batzuk, hala nola ligatzen saiatzen direnean kasu ez egiteagatik, hitzezko eraso etengabeak (“Isildu zaitetz, putakume!”, “Joan zaitetz harrikoa egitera!”, “Hau ez da zure lekua!”, “Joan zaitetz sukaldera...”), etengabeko sexu-jazarpena...

Gizarte gisa, ez genituzke portaera horiek onartuko lineaz kanpoko bizitzan, eta, hala ere, naturaltasun harrigarri errepikatzen dira lineako testuinguruan.

Lineako jazarpena saihesteko eta giro toxiko horretan modu lasaian jolastu ahal izateko, horietako emakume asko gizonetzkoen izenen azpian ezkutatzera, ahots-txata desaktibatzen, testu-txata desaktibatzen edota blokeatzera behartuta egon dira.

Presionatuta sentitzen dira, eta, jokoan trebetasun gutxiago izan dezaketen gizonetzkoen errespetua izateko ere, zaletasun handiagoa erakutsi behar izaten dute.

Horrek guztiak frustrazio-maila handia sortzeaz gain, parte-hartzea hertsatzen du eta modu naturalean emakume afizionatuak, hasiberriak izan ala ez, mundu honetan sartzea eragozten du; ahalduntze eta aseritibitate pertsonal handia eskatzen du, injustua, eta egoera berean gizonetzkoen eskatzen ez zaiena.

#MeToo bezalako mugimenduak, Women in Games, AEVI, bideojokoen eta komunikazioaren munduko pertsonaia nabarmenak, *gamer*-ak, besteak beste, egoera hau salatzen ari dira duela urte batzuetatik hona. Eta, zorionez, bideojokoen industria lanean ari da neurriak ezartzeko eta esparru horretan aplikatu beharreko jokabide-kodeak ezartzeko.

Besteak beste, 2019. urtearen amaieran bideojokoen industriako munduko elkarte nagusiek adostutako printzipio unibertsalen multzoa dago, *eSports* ekosistema globalaren alderdi guztiei aplikatzekoak, merkatuko gainerako formatuetara zabal daitezkeenak:

- Segurtasuna eta ongizatea.
- Osotasuna eta joko garbia.
- Errespetua eta aniztasuna.
- Joko-esperientzia positiboa eta aberasgarria.

Emakumeak industrian parte-hartzaile gisa

Bideojokoaren industria, zalantzarik gabe, potentzial handieneko sormen-industrietako bat da, eta, besteak beste, horri lotutako lanbide eta enplegu berriei bide eman die, etorkizun oparoa aurreikusiten zaizkiela: garatzaileak, programatzaileak, sortzaileak, *gamer*ak, *streamer*ak, entrenatzaileak, agenteak, eragin-sortzaileak eta abar.

Eta, hala ere, lehen adierazi dugun bezala, AEVIren txostenaren arabera, emakumeen % 20 baino gutxiago aritzen da bideojokoak garatzen Espainian. Alderdi horrek, gainera, eragina du emakumeek jokoetan duten presentzian eta jokoetan agertzen diren emakumeen prebalentzian.

Azken urteetan argitaratutako zenbait txostenek adierazten dute ikasketa teknologikoak dituzten emakumeen proportzioa gero eta txikiagoa dela. Eta, ingurune horretan, bideojokoaren industriaren genero-desorekaren arrazoi nagusietako bat zientziaren, teknologiaren, ingeniartzaren eta matematikaren arloan ezagutza espezializaturik ez izatea da.

["Construyendo un sector del videojuego en igualdad"](#) esku-gidak, Women in Games elkarteak egina eta AEVIk kaleratua, *Bridging The Digital Gender Divide: include, upskill, innovate* (Genero-arrakala digitala ixten: barne hartu, gaitasunak hobetu eta berriztu) txostena aipatzen du, Ekonomia Lankidetzeta eta Garapenerako Erakundeak egina (2018). Txostenaren ondorioek adierazten dute generoan oinarritutako bazterketa digitala arrazoi anitzekoa dela. Berezko genero-isuriekina eta arau soziokulturalekin batera, sartzeko oztopoak, eskuragarritasunik eza, hezkuntza, gaitasun eta alfabetatze teknologikoa dira generoan oinarritutako bazterketa digitalaren arrazoia.



Bestalde, zenbait ikerketek adierazten dutenez, 2018an Surreyko Unibertsitateko Anesa Hoseinek British Academy-ren laguntzarekin egindakoa besteak beste, bideojokoetan aritzen diren neskek, edo *gamerek*, STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) -gaur egun STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics)- ikasketekiko kidetasun handiagoa dute.

Gaitasun digitalak, besteak beste, beharrezkoak dira, bai jokatzeko, bai eta bideojokoak garatzeko zenbait prozesuetan; eta, eguneroko bizitzan duten erabilgarritasunaz gain, gaur egun lan-merkatuan eskatzen diren gaitasunak dira, hain zuzen ere.

Gure esperientzian oinarrituta, eta ikerketak hala baieztatzen dutela dirudi, kontuan hartuta bideojokoek oso zeregin garrantzitsua dutela sozializazioan eta teknologiarekin duten harremanean, lerro hauetan jorratu dugun guztiaren eraginez murriztu egiten dira emakumeek bokazio desberdinetarako duten nahiari eta egokitasunari buruz dituzten pertzepzioak, bai eta prestakuntza- eta lanbide-itxaropenak ere. Bideojokoen ekosistema osoan emakumeek duten parte-hartze baxuari eragiten dio, erreferenteen faltan eta emakumeen ikusgarritasun eskasarekin uzten du eta ekonomiarentzat zeharkakoena eta transzendenteena den sektore ekonomiko batetik at uzten ditu emakumeak, sektore teknologikoa biztanleriaren zati handi baten talentuaz eta gaitasunaz gabetuz.

Illo horretan, balioa eman behar genieke jokalaria, kontsumitzaile eta sortzaile gisa emakumeen ekarpena bultzatzen duten ezaugarriak eta balioak dituzten bideojokoei, besteak beste. Berdintasunerako ekintzak eta erreferenteak aldarrikatu, emakumeek bideojokoen munduan pairatzen duten egoera ikusarazi eta salatu, eta aldaketa bat sortzeko beharrezkoa den erantzunkidetasuna eta inplikazioa, ez soilik bideojokoen industriaren aldetik, baita familia-, hezkuntza- eta gizarte-ingurunearen aldetik ere, sustatu.



PUNTUAUAK

0

0



0



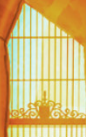
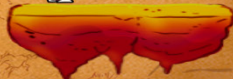
0



0



0



PantallasAmigas

www.pantallasamigas.net

www.otzidazulekua.eus