



# ABORDEMOS EL JUEGO PROBLEMÁTICO CON GAFAS VIOLETA

VII Encuentro de profesionales de los ámbitos  
de género y adicciones

11/6/2021

10-14h

On line

Experiencias de abordaje del juego problemático con  
perspectiva de género:

## Prevención del juego problemático entre adolescentes

Organiza:



PROYECTO  
**MALVA**

**drogas&género**

Financia:



**Educació per a  
l'Acció Crítica**

## De dónde partimos

Abordamos la prevención del *juego* problemático en un sentido amplio (ad. sin sustancia) y a partir de su vertiente *online*; videojuegos y juegos de azar

- Especificidades del entorno digital
- Factores protectores y de riesgo comunes
- Comorbilidad
- No solo desde la prevención de las adicciones, sino desde la promoción de la salud y la justicia social

A menudo la prevención es el último ámbito al que llegan los recursos (producción científica específicamente orientada, bancos de buenas prácticas, recursos económicos, etc.) y trabajamos muchas veces desde la artesanía y los recursos que nos facilita el trabajo en red con otras entidades y profesionales.



# Qué proponemos hoy

## Partir de nuestra experiencia:

*Relatoria* de nuestro trabajo (introducción de la temática, experiencias “piloto”)

Actividades preventivas que realizamos:

- Prevención en el uso de pantallas y conductas de riesgo *online* en último ciclo de primaria, secundaria y pos-obligatoria
- Prevención del juego *online* problemático en ESO2 y ESO4
- Intervenciones en servicios socio-educativos de medio abierto

Compartir nuestros posicionamientos y aportes metodológicos, de debate, etc. más que una propuesta o propuestas sistematizadas de actuación.

# Ámbito de la prevención en el uso de *pantallas* y conductas de riesgo *on-line*

Fomentar los buenos usos y prácticas

Combatir la inclusión forzosa en el ámbito digital

Fomentar una perspectiva crítica

Profundizar en el continuum *on-line/off-line* (virtual vs real)

Trabajar para que las y los educandos identifiquen los mecanismos micro y macro (tanto tecnológicos como sociales) que usan las empresas proveedoras para garantizar un uso lo máximo “compulsivo” y automático posible y establecer una dependencia a sus productos.



# Ámbito de la prevención en el uso de *pantallas* y conductas de riesgo *on-line*

En relación al género

Analizar y visibilizar los usos y impactos diferenciales producidos por:

- Mecanismos específicos de las *pantallas* (estética, vinculación...) y procesos de marketing dirigidos a mujeres (aceptabilidad social, glamourización...)
- El impacto de la estructura cisheteropatriarcal (por ej. mandatos de género, tiempo y tipo de ocio, prácticas aceptadas..)

**“Los chicos se enganchan a los videojuegos  
(y a las apuestas)  
y las chicas a las redes sociales”**

# Abordaje de los videojuegos

Dar a conocer la industria del videojuego y sus estrategias

- Evolución de los modelos: micropagos
- Adquisición de productos estéticos (prestigio)
- Inclusión de dinero virtual vs dinero “real”
- Esports

Visibilizar procesos de monetización (externos)

- Esports y apuestas (casas de apuestas)
- Promoción y publicidad



# Abordaje de los videojuegos

Exponer el proceso a través del cual muchos videojuegos cada vez incluyen más mecanismos de los juegos de azar (minijuegos de azar dentro del juego, cartas -tipo *cromos*-, *loot boxes*, etc.) y los juegos de azar *online* cada vez adoptan más características de los videojuegos (estética asociada, inclusión de narrativas, etc.)

Exponer estrategias comunes (estímulos visuales y auditivos, simuladores sin costo económico, principios de refuerzo para recompensar y prolongar el juego, etc.)

# Abordaje de los videojuegos con perspectiva de genero

Trabajar en los diferentes rangos que se identifican en los juegos (tipos de juego *online* masculinizados que tienen prestigio, tipos de juego estilo *candy crush* y otros "minijuegos" que juegan las chicas y que se no consideran "videojuegos"; soporte en el que se juega, etc.) hecho que invisibiliza las prácticas femeninas ("*las chicas no juegan*" y "*lo que juegan las chicas son menos juegos*").

Visibilizar las violencias a las que se somete a las chicas que juegan

Presencia de estereotipos de género y cosificación

# Abordaje de los videojuegos con perspectiva de genero

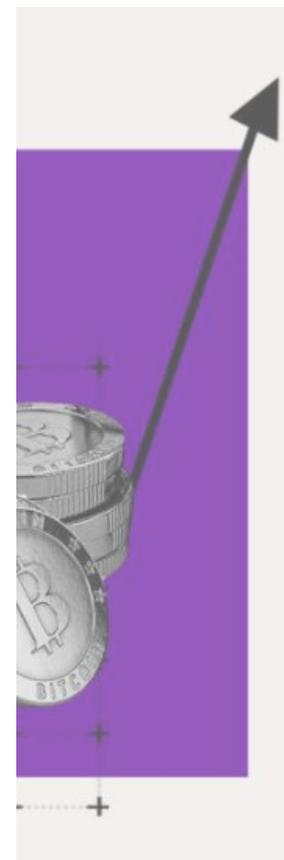
Tener *cuidados* con:

Dramatización y *estigmatización*, específicamente de los videojuegos.

Masculinidades no (tan) hegemónicas

Interseccionalidades (clase, racialización, procesos migratorios, etc.) y apuestas/juegos de azar

Reproducir patrones androcéntricos, “falso espejismo de la igualdad”



# Abordaje transversal, en prevención

Poner de relieve la relación con el consumismo, la presión estética, los mandatos de género, etc. y en definitiva los mecanismos capitalistas y cisheteropatriarcales de nuestra sociedad



# Evitar reproducir los errores que hemos cometido en el ámbito de las drogas

Dar visibilidad solo a aquellas problemáticas que impactan de forma específica en los hombres (la preocupación principal se focaliza en los videojuegos y en las apuestas, que es una actividad más masculinizada, y quien llega a la red asistencial son mayoritariamente chicos).

Ignorar el impacto del género en los chicos y su relación tanto con los videojuegos (y a que tipos juegan) como con los tipos de juegos de azar con los que se vinculan (y la edad a la que lo hacen).

# Evitar reproducir los errores que hemos cometido en el ámbito de las drogas

Caer en la trampa de atribuirles problemáticas que tienen las chicas a problemas de autoestima, gestión de las emociones, etc. y no con cuestiones estructurales y opresiones de género e interseccionales.

Ignorar las violencias machistas y sexuales que tienen lugar en estos espacios y contextos.

Ahondar en el mayor estigma de las chicas con relaciones problemáticas con el juego.

---

# ¡Gracias!

EdPAC - Educació per a l'Acció Crítica

Organiza:



PROYECTO  
**MALVA**

 **drogas & género**

Financia:

