

EMAKUMEAK ETA BIDEOJOKOAK

FAMILIENTZAKO ETA IKASGELARAKO
ERREFERENTZIEN GIDA



SUSTATZEN DU



BABESTEN DU



Kredituak

Egilea:

Nerea Viejo (PantallasAmigas)
Jorge Flores (PantallasAmigas)
Koldo Gutiérrez

Emakunde-Emakumearen Euskal Erakundearen laguntzarekin egindako obra

ISBN: 978-84-19247-98-8

www.videojuegosenfamilia.com/emakumeaketabideojokoak

Maquetazioa:

Rafael Ruiz

OHARRA:

Argitalpen honen edukia PantallasAmigas ekimenaren erantzukizun bakar eta eskusiboa da eta ez du nahitaez Emakunde-Emakumearen Euskal Erakundearen iritzia islatzen.

©2024 PantallasAmigas



Bajo licencia de Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual



GIDAREN HELBURUAK ETA IRISMENA	5	Aniztasuna eta errepresentazioa	18
Informazioaren bidez ahalduntzea	6	Rolak, trebetasunak eta nortasunak	18
Inspirazioa eta orientazioa	6	Pertsonaia ikonikoak eta haien inpaktua	18
Gamer kultura eta komunitatea	6	Estereotipoak eta kritikak	19
Tresnak, hezkuntza eta garapen profesionala	6	Pertsonaien sorkuntza eta diseinua	19
Erreferentziazko materiala eta hezkuntza-baliabidea	6	Audientziaren eta gamer komunitatearen gaineko eragina	20
		Inpaktua eta etorkizuna	20
EMAKUMEAK BIDEOJOKOEN INDUSTRIAN	7		
Historia laburra	8	JOERAK ETA ALDAKETAK INDUSTRIAN	21
Gaur egungo egoera	9	Emakumeen presentzia handiagoa bideojokoen garapenean	22
Desafioak eta aurrerapenak	9	Genero-berdintasunerako politiken inpaktua	22
		Generoaren tratamendu arduratsua egiten duten jokoen eskaria	22
HISTORIA ETA BILAKAERA	11	Bideojokoen kulturaren gaineko eragina	23
Lehen emakumeak bideojokoen industrian	12		
Garapen historikoa eta funtsezko ekarpenak	13	HAZTEKO ETA GARATZEKO AUKERAK	24
Emakumeek bideojokoetan egindako berrikuntza teknikoak eta sortzaileak	14	Eragina eta politiken formulazioa	25
Industriaren gaineko inpaktu kultural eta soziala	15	Laguntza-sareak eta hezkuntza-ekimenak	25
Emakumeek bideojokoen audientzia hedatzen bete duten eginkizuna	15	Hezkuntza eta prestakuntza	25
Emakumeentzako komunitateak eta laguntza-sareak	15	Rolen eta generoen dibertsifikazioa	25
Hezkuntzako eta prestakuntzako erronkak eta lorpenak	16		
Etorkizunerako aukerak	16	JOKO ESANGURATSUAK	26
EMAKUMEZKO PERTSONAIK BIDEOJOKOETAN	17	BEHIND EVERY GREAT ONE	27
Emakumezko pertsonaien bilakaera	18	DORDOGNE	28
		DYS4IA	29

ENDLING - EXTINCTION IS FOREVER	30	CRISTINA LÓPEZ, "CRISTININI"	55
GRIS	31	ELENA LOREDO, "ELESKY"	56
HORIZON ZERO DAWN	32	EURÍDICE CABAÑES	57
LIFE IS STRANGE	33	GINA TOST	58
LOST WORDS: BEYOND THE PAGE	34	IRENE SÁNCHEZ, "iRene"	59
PLANET OF LANA	35	JADE RAYMOND	60
REIGNS: HER MAJESTY	36	MARINA AMORES, "BLISSY"	61
THE LAST OF US PART II	37	MARINA GONZÁLEZ	62
TOMB RAIDER (REBOOT SERIES)	38	MAYA GARCÍA, "MAYA PIXELSKAYA"	63
		MÓNICA OVES, "MONIOVESS"	64
EMAKUMEZKO PROTAGONISTA IKONIKOAK	39	ROBERTA WILLIAMS	65
2B (NieR: Automata)	40	SASHA HOSTYN, "SCARLETT"	66
Aloy (Horizon Zero Down)	41	VALERIA CASTRO	67
Bayonetta (Bayonetta)	42		
Chun-Li (Street Fighter)	43	EKIMENAK ETA MUGIMENDUAK	68
Ellie (The Last of Us)	44	FEMDEVS	69
Faith Connors (Mirror's Edge)	45	FEMINIST FREQUENCY	70
Jill Valentine (Resident Evil)	46	FEMLOFT	71
Lara Croft (Tomb Raider)	47	GIRLS MAKE GAMES	71
Samus Aran (Metroid)	48	MY GAME MY NAME	72
Yuna (Final Fantasy X)	49	NERFEADAS	73
		PLAYEQUALL	74
PROFESIONAL NABARMENAK / ERREFERENTEAK	50	POWERUP+	75
ALICIA MOROTE, "ALI MOROL"	51	TODAS GAMERS	76
AMY HENNIG	52	WOMEN IN GAMES	76
ASHLY BURCH	53		
CAROL SHAW	54	ETORKIZUNARI BEGIRA	77

GIDAREN HELBURUAK ETA IRISMENA

Askotarikoak dira material honen garapenaren bidez erdietsi nahi diren baliagarritasunak eta potentzialtasunak, eta ondoren deskribatutako atalen arabera antola daitezke.

Informazioaren bidez ahalduntzea

Gida honen helburu nagusia da emakumeek bideojokoen sektorean betetzen duten eginkizun integrala ilustratuko duen baliabide informatiboa eta motibagarria eskaintzea. Istorio arrakastatsuak, gainditutako erronkak eta emakumeen eginkizunaren etengabeko bilakaera nabarmentzean, irakurleak ahaldundu nahi ditugu, gai horren ulermen sakon eta ñabartuaren bidez.

Inspirazioa eta orientazioa

Industrian aitzindariak eta liderrak diren emakumeen, pertsonaien, profil zehatzen eta adibideen bitartez, gidak emakumeen belaunaldi berriak inspiratu nahi ditu, bideojokoen arloan dituzten grinak jazar ditzaten.

Gamer kultura eta komunitatea

Gamer emakumeek jokoaren kulturaren duten inpaktua ere aztertzen du gidak. Lineako komunitateetan dugun presentziatik hasi eta eSport ekitaldietan parte hartzera iritsi arte, emakumeok gamer komunitatearen parte izateak zer esan nahi duen birdefinitzen ari gara, tradizioz maskulinizatutako ingurunea baita.

Tresnak, hezkuntza eta garapen profesionala

Dokumentu honek hainbat baliabide baliotsu biltzen ditu, besteak beste, emakumeentzako laguntza-sareak, programak eta hezkuntza-aukera espezifikoak bideojokoen lan-esparruan, alor horretan sartzeko aukera eta hazkunde profesionala errazteko. Bideojokoen sektorean dauden hezkuntza-aukerei eta ibilbide profesionaleri buruzko informazio baliotsua eskaintzen du.

Erreferentziako materiala eta hezkuntza-baliabidea

Informazio zehatua eta adibide zehatzak ematean, dokumentu hau hezkuntzako eta prestakuntzako aktibistek eta profesionalak erabiltzea nahi dugu, bideojokoen esparruan ulermena eta genero-berdintasuna sustatzeko tresna izan dadin.

EMAKUMAEK BIDEO JOKOEN INDUSTRIAN

Historia laburra

Emakumeek bideojokoen industrian izan duten parte-hartzea etengabeko bilakaeraren eta erronka iraunkorren historia da. Hasieran, 70eko hamarkadan, askotan bigarren mailako roletan eta ez oso ezagunetan parte hartzen genuen. Alabaina, lehen ekarpen horiek funtsezkoak izan ziren. **Carol Shaw bezalako** emakumeek —bideojokoen emakumezko lehen diseinatzaileetako bat—, gizonak nagusi ziren esparru batean zuten trebetasun teknikoa erakutsi ez ezik, etorkizuneko belaunaldietarako oinarriak ere ezarri zituzten. **Shaw**-ek, Atari enpresan eta “River Raid” bezalako jokoetan egindako lanarekin, genero-arauak desafiatu zituen eta bideojokoen garapenean emakume gehiago sartzeko bidea ireki zuen. Europako herrialdeetan, hala nola Alemanian, adingabeen aurkako indarkeriagatik debekatutako lehen bideokontsola-jokoa izan zen.

80ko eta 90eko hamarkadek aurrera egin ahala, emakume gehiago hasi ziren bideojokoen sektorean lanean. Sarri askotan lan-ingurune zailei eta beti baloratzen ez zituen eta behar zuten babesa ematen ez zien kultura bati aurre egin behar zioten. Erronka horiek gorabehera, beren iraunkortasuna fruituak ematen hasi zen eta gero eta presentzia nabarmenagoa izan zuten. **Roberta Williams** bezalako emakumeek —Sierra Entertainment-en fundatzaileetako bat eta “King’s Quest” sailaren sortzailea— abentura grafikoen generoa irauli zuten, eta erakutsi zuten emakumeak sektorearen funtsezko alderdien buru izateko eta eraldatzeko gai zirela.



[King's Quest](#)  (Irudi kreditua)

Milurteko berrian sartzean, emakumeek industrian zuten partaidetza, kopuruan ez ezik, betetzen zituzten rolen aniztasunean ere islatzen hasi zen. Diseinatzaileak eta programatzaileak, enpresa-liderrak eta exekutiboak... Emakumeak beren arrastoa uzten hasi ziren bideojokoen alderdi guztietan. Haien inpaktua alderdi tekniko eta sortzaileetatik haratago hedatu zen, eta bideojokoen kultura eta komunitatea oro har hartu zituen eraginpean.

Urte eta urteetan, aldaketa mailakatu baina esanguratsua ikusi da emakumeen errepresentazioan eta parte-hartzean. Aldaketa hori bultzatu dute emakume talentudunen ekarpen indibidualek ez ezik, baita bideojokoen espazioan izan

den berdintasunaren eta aniztasunaren aldeko mugimendu gero eta handiagoak ere. Gizonek mendean zuten ekosistema batean gutxiengoa izatetik, bideojokoen etorkizuna eratzeko giltzarri izatera igaro dira emakumeak. Oraindik dauden erronkak gorabehera, etengabe eboluzionatzen ari den arlo horretan aldaketa bultzatzeko nekaezintasunaren, sormenaren eta gaitasunaren lekukotasuna da orain arteko aurrerabidea.

Gaur egungo egoera

Gaur egungo panoraman, emakumeen presentzia inoiz baino garrantzitsuagoa eta askotarikoagoa da bideojokoen komunitatean. Funtsezko alderdia dira bideojokoen sorkuntzan zein kontsumoan. Parte-hartze hori jokoen garapenetik eta diseinutik hasi eta kudeaketa, produkzioa eta rol exekutiboak hartzera iritsi arte hedatzen da. Gero eta ugariagoak dira emakumezko joko-diseinatzaileak, programatzaileak, talde-liderrak, proiektu-kudeatzaileak eta bideojoko-enpre-setako CEOak, eta horrek aldaketa positiboa erakusten du sektorean.

Aurrerabide hori, ordea, ez dago erronketatik salbu. Emakumeen presentziak gora egin badu ere, lidergo-roletan eta erabakiak hartzeko roletan duten errepresentazioak desberdina izaten jarraitzen du gizonezko homologoen aldean. Desoreka hori bideojokoen enpresa handietan eta estudio independenteetan ikusten da. Gainera, emakumeok maiz genero-estereotipoei egin behar diegu

aurre, baita baztertzaila eta etsai-girokoa izan daitekeen kultura bati ere, eta hori, besteak beste, jazarpen- eta diskriminazio-kasuetan isla daiteke.

Oztopo horiek gorabehera, emakumeok ekarpen esanguratsuak eta eraldatzaileak egiten jarraitzen dugu bideojokoen arloan. Gure lana sormen- eta kalitate-estandar berriak definitzen ari da jokoen diseinuan, eta, gainera, aniztasun handiagoaren presentzia bultzatzen ari da jolasetako pertsonaia eta narratibetan. Emakume garatzaileak gizarte-gai garrantzitsuak jorratzen dituzten eta ikuspegi paregabeak eskaintzen dituzten jokoak sortzen ari dira, joko-esperientzia aberasten dutenak.

Gainera, emakumeok eginkizun erabakigarria betetzen ari gara bideojokoen audientzia hedatzen. Jokalari gisa, merkatuaren zati esanguratsu bat ordezkatzeko dugu, bideojokoak batez ere gizonentzat direla dioen nozio zaharkituarri desafio eginez. Joko-komunitateetan izan dugun parte-hartze aktiboari esker, streamer eta eduki-sortzaile gisa Twitch edo YouTube bezalako plataformetan, komunitate inklusiboagoa eta askotarikoagoa sortzen lagundu dugu.

Desafioak eta aurrerapenak

Lineako jazarpena desafio nabarmena da. Bideojokoen komunitateko emakumeok, garela garatzaileak, jokalaria edo eduki-sortzaileak, komentario eta

jokabide sexistak eta etsaitasunezkoak jasaten ditugu maiz. Indarkeria-modu hori joko-plataformetan eta sare sozialetan ez ezik, ekitaldietan eta konferentzietan ere gertatzen da, eta horrek parte hartzeko gogoak ken diezaike emakumeei, eta eragina izan dezake haien ongizatean eta aurrerapen profesian.

Lidergo-roletan eta erabakiak hartzeko roletan errepresentaziorik ez izatea beste oztopo kritiko bat da. Industrian inoiz baino emakume gehiago egon arren, presentzia mugatua dugu oraindik goi-mailako posizioetan. Desoreka horrek eragina du emakumeentzako karrera-aukeretan ez ezik, oro har bideojokoen sektorearen zuzendaritza eta kulturaren ere bai.

Desafio horiek gorabehera, bideojokoen arloan aurrerapen esanguratsuak lortu dira, gero eta errekonozimendu handiagoari eta arazo horien inguruko esku-hartze espezifikoerak eskertzen. Nabarmentzekoak dira, besteak beste, bereziki emakumeei

zuzendutako hezkuntza-programak eta bekak, genero-berdintasunerako politikak eta bideojokoen enpresetako jazarpenaren aurkako neurriak.

Bideojokoen esparruan emakumeei babes emateko komunitate eta sareak ere hazi egin dira, eta esperientziak, aholkuak eta aukerak partekatzeko plataformak eskaintzen dituzte. Talde horiek babesa eta baliabideak eskaini ez ezik, arazo sistemikoei aurre egiteko elkartasuna eta ekintza kolektiboa ere sustatzen dituzte.

Gainera, etengabeko ahalegina egiten ari da bideojokoetan bertan errepresentazioa eta aniztasuna hobetzeko. Emakume garatzaile asko pertsonaia eta narritiba inklusiboagoak eta ekitatiboagoak dituzten jokoak sortzen ari dira, eta enpresak onartzen ari dira zein garrantzizkoa den beren garapen-taldeetan eta produktuetan askotariko errepresentazioa izatea.

HISTORIA ETA BILAKAERA

Lehen emakumeak bideojokoan industriari

Bideojokoan sektoreko emakume profesionalen historia baliabide horren lehen egunetan hasi zen. **Carol Shaw** da aitzindari nabarmenetako bat, sarri askotan lehen emakume bideojoko-diseinatzaile gisa aipatzen dena. **Shaw**-ek 1970eko hamarkadan ekin zion bere karrerari Atari enpresan. Bertan garatu zituen "3D Tic-Tac-Toe" eta "River Raid" bezalako joko klasikoak. Bere lanak, gizonek mendean zuten arlo batean emakumeen gaitasun tekniko eta sortzailea frogatu ez ezik, emakumeek etorkizunean bideojokoan diseinuan eta garapenean parte hartzeko oinarriak ere ezarri zituen.

Garai horretako beste figura nabarmen bat **Roberta Williams** da, Sierra On-Line enpresaren fundatzaileetako bat. **Williams** aitzindaria izan zen abentura grafikoaren generoan, eta "King's Quest" eta "Mystery House" bezalako joko ikonikoak sortu zituen. Narratibaren eta joko berritzaileen diseinuan zuen ikusmoldeak bideojokoak sortzeko eta jokatzeko modua eraldatu zuen, eta horrek baliabidearen aukerak zabaltu zituen.



River Raid  (Irudi kreditua)



Mystery House  (Irudi kreditua)

Garapen historikoa eta funtsezko ekarpenak

1980ko eta 1990eko hamarkadetan emakume gehiago hasi ziren sektore horretan ate-joka. Oraindik oztopo esanguratsuei aurre egin behar zieten arren, hainbat roletan parte hartzeak, hasi programaziotik eta diseinutik eta kudeaketa eta produkziara iritsi arte, arloa hazten eta dibertsifikatzen lagundu zuen.

2000ko hamarkadan bideojokoen mundua nabarmen hedatu zen, eta horrekin batera, gora egin zuen emakumeek betetzen zituzten rolen aniztasunak.

Garai horretan emakumeak lidergo-roletan agertu ziren, hala nola **Jade Raymond**, "Assassin's Creed" edo "Watch Dogs" bezalako frankizia arrakastatsuen garapenean garrantzi erabakigarria izan zuena. Aldi berean, emakumezko pertsonaia indartsu eta multidimentsional gehiago agertzen hasi ziren bideojokoetan, baliabidearen barruko genero-errepresentazioaren mailakako aldaketaren isla.



Jade Raymond  (Irudi kreditua)

Azken hamarkada baliabidean berdintasuna eta aniztasuna neurri handiagoan aintzat hartu izanaren lekuko izan da. Emakumeak, bideojokoen enpresen barruan botere-posizio gehiago bete ez ezik, genero-berdintasuna, online jazarpena eta jokoetako errepresentazioa bezalako arazoei aurre egiteko mu-

gimenduen lider ere izaten ari dira. “Women in Games” edo “Girls Who Code” bezalako ekimenak arloan emakumeen parte-hartzea nola sustatu eta bultzatzen ari den erakusten duten adibideak dira.

Emakumeek bideojokoetan egindako berrikuntza teknikoak eta sortzaileak

Emakumeok funtsezkoak izan gara berrikuntza teknikoak eta sortzaileak bultzatzen. Hasi programaziotik eta grafikoen diseinutik eta narratiba konplexuak sortzera iritsi arte, baliabide horretan lor daitekeenaren mugak areagotu egin ditugu. Adibide enblematiko bat **Mabel Addis Mergardt**-en lana da. Berak sortu zuen testuan oinarritutako lehen rol jokoa, “The Sumerian Game”, estrategia- eta simulazio-jokoen generorako oinarriak ezarri zituen. Beste adibide bat **Brenda Laurel** da, Purple Moon estudioko taldearen lider izan zena. Estudioa aitzindaria izan zen neskenzako bideojokoen garapenean, jokoetan genero-estereotipoei desafio eginez eta bide berriak urratuz emakumezko ikusleentzat.



Mabel Addis Mergardt  (Irudi kreditua)

Industriaren gaineko inpaktu kultural eta soziala

Emakumeen eragin kultural eta soziala nabarmena da bideojokoetan. Istorioak kontatzeko moduan eragina izan dute, irudikapen inklusiboagoa eta askotari-koagoa sustatuz. Adibide nabarmenetako bat "Celeste" da, Maddy Makes Gamesek garatua, **Maddy Thorson** buru dela, osasun mentaleko eta bere burua onartzeko gaietan zentratzen dena. Joko hau goraiatu egin da bere ikuspegi enpatikoagatik eta bere narratiba sakonagatik. Fullbright-ek garatutako "Tacoma" da beste adibide garrantzitsu bat, non **Nina Freemanek** mailen diseinatzaile gisa lan egin zuen. "Tacoma"-n, pertsonaiak oso ondo landuta daude, konplexutasunagatik eta garapenagatik nabarmentzen dira, hasieratik amaierara istorio on batekin. Jolas honek era guztietako gaiak naturaltasunez eta sentibilitatez lantzeko duen modua emakumeek industrian istorio intimistak, aberatsak eta ñabarrak kontatzeko duten trebetasunaren lekuko da.

Emakumeek bideojokoan audientzia hedatzen beten eginkizuna

Emakume jokalarik eta garatzaileek jokoen generoak eta estiloak dibertsifikatzen lagundu dute, eta publiko zabalagoa eta askotarikoagoa erakarri dute. *Casual* jokoek eta mugikorretarako jokoek gero eta ospe handiagoa dute, eta horietako asko emakumeek zuzendu eta diseinatzen dituzte. Hori funtsezko faktorea izan da aldaketa horretan. Gainera, emakumeek Twitch eta YouTube bezalako plataformetan streamer eta eduki-sortzaile gisa aritzea lagungarria

izan da bideojokoan komunitatean emakumeek ikusgaitasun eta onarpen handiagoa izateko.



Emakumezkoen VALORANT taldea, G2koa, 2022an. Julia "juliano" Kiran, Michaela "Mimi" Lintrup, Zainab "zAAz" Turkie, Petra "Petra" Stoker eta Cecilie "Cilli" Kallio.  (Irudi kreditua)

Emakumeentzako komunitateak eta laguntza-sareak

Emakumeentzako komunitateak eta laguntza-sareak nabarmen hazi dira. Talde horiek espazio seguruak eskaintzen dituzte lankidetzarako eta elkarri laguntzeko. Adibide nabarmenen artean daude "Women in Games", komunitatean genero-berdintasuna sustatzen duen taldea, eta "Girls Who Code",

emakume gazteen artean jokoan programazio eta garapenerako hezkuntza sustatzen duena. Komunitate horiek networking eta garapen profesionale-rako aukerak ematen dituzten ekitaldiak eta konferentziak ere antolatzen dituzte.

Hezkuntzako eta prestakuntzako erronkak eta lorpenak

Hezkuntzaren eta prestakuntzaren arloan, emakumeok erronka garrantzitsuak gainditu eta lorpen esanguratsuak erdietsi ditugu. Hezkuntza-programak gida-tu ditugu unibertsitateetan eta lineako baliabideak sortu ditugu bideojokoekin erlazionatutako arloetan ikaskuntza sustatzeko. Horren adibide garbiak dira Code Liberation Foundation bezalako ekimenak —bideojokoaren programazioari

buruzko doako eskolak eskaintzen ditu emakumeentzat—, eta jokoaren diseinu eta garapenarekin zerikusia duten programa akademikoetan emakumeak irakasle eta hizlari gisa aritzea.

Etorkizunerako aukerak

Etorkizunari begira, emakumeok ondo kokatuta gaude bideojokoaren munduan eragina izaten eta moldatzen jarraitzeko. Errealitate birtuala, adimen artifiziala eta joko mugikorrek bezalako arlo emergenteetan lider izan gaitezen espero da. Gainera, ekitate eta berdintasuna sustatzen betetzen dugun rola gero eta garrantzitsuagoa izango da. Emakumeok muga tradizionaleri desafio egiten ari gara, eta bideojokoaren berrikuntzan izango den hurrengo boladaren definizioan zeregin erabakigarria bete dezagun espero da.

ΕΜΑΚΥΜΕΖΚΟ ΡΕΡΤΣΟΝΛΙΑΚ ΒΙΔΕΟJΟΚΟΘΕΤΑΝ

Emakumezko pertsonaien bilakaera

Emakumezko pertsonaiek bideojokoetan izan duten bilakaera izugarria izan da hasiera-hasieratik. Hasieran, estualdian zeuden dama gazteak izaten ziren, edo gizonezko jokalarientzako sari hutsak. Hala ere, denboraren poderioz pertsonaia horiek eboluzionatu egin dute, eta protagonista konplexu eta ahaldunduak izatera iritsi dira. Aldaketa hori bizkortu egin zen 1990eko eta 2000ko hamarkadetan, "Tomb Raider" jokoaren Lara Croft bezalako pertsonaien agerpenarekin. Pertsonaia horrek, hasierako sexualizazioagatik zalantzan jarri zuten arren, beren istorioen erdigune ziren emakumezko pertsonaietarantz egingo dako aldaketa ekarri zuen.

Aniztasuna eta errepresentazioa

Bideojokoan industrian, emakumeen errepresentazio askotariko eta errealistagoranzko aldaketa esanguratsu baten aurrean gaude. Bilakaera horrek itxura fisiko tradizionalak gainditzen ditu, eta nortasun, identitate, trebetasun eta aurrekari ugari dituzten emakumezko pertsonaiak sortzera bideratzen da. Garapen-taldeak hainbat adin, etnia, sexu-orientazio eta gaitasun fisikotako emakumeak sartzen ari dira, mundu errearen aniztasuna islatzeko.

Joera hori arrazari eta sexualitateari dagokienez askotarikoagoak diren emakumezko pertsonaiak sartzera hedatzen da. "Life is Strange" eta "The Last of Us" jokoak nabarmentzen dira LGBTQ+ eta emakumezko pertsonaien erre-

presentazioagatik. Ikusmolde horrek, pertsonaien narratiba eta sakontasuna aberasteaz gain, joko-esperientzia inklusiboagoa sustatzen du, eta audientzia global zabalago baterantz bideratzen da. Bideojokoan industriak, aniztasun hori besarkatzean, ingurune abegikorragoa eta adierazgarriagoa sustatzen du emakumezko jokalarientzat.

Rolak, trebetasunak eta nortasunak

Bideojokoak emakumeentzako rol askotarikoagoak esploratzen hasten ari dira, genero-estereotipo tradizionalari desafio eginez. Emakumeak bideojokoetan dagoeneko ez gaude soilik euskarriko edo zaintzako rol hutsak betetzera zokoratuta; aitzitik, lider, gerrari, zientzialari edo estrategia gisa ere agertzen gara. Rolak hedapen horrek, joko-esperientzia aberasteaz gain, jokalarientzako inspirazio gisa ere balio du, eta emakumeok mundu birtualean eta haratago aurreratu dugun edozer izan gaitezkeela erakusten du.

Pertsonaia ikonikoak eta haien inpaktua

"Metroid" bideojokoko Samus Aran bezalako emakumezko pertsonaia ikonikoek inpaktu esanguratsua izan dute bideojokoan historian. Espektatiba tradizionalak apurtu dituzte, emakumezko pertsonaiak frankizia arrakastatsuen lider izan daitezkeela frogatu dute-eta. Gainera, jarraitu beharreko eredu izan dira emakumezko jokalarientzat eta bideojokoetan genero-rolari desafio egiten lagundu dute.

Gaur egun adibide nabariak daude, hala nola Aloy (“Horizon Zero Dawn”) eta Ellie (“The Last of Us Part”). Izan ere, beren hurrenez hurrenko narratibak gidatu ez ezik, konplexutasun emozionalak eta sakontasun psikologikoa dituzten pertsonaiak ere badira.



Emakumezko pertsonaien adibideak bideojokoetan  (Irudi kreditua)

Estereotipoak eta kritikak

Aurrerapenak aurrerapen, estereotipoak eta bideojokoetako emakumeen errepresentazio lerratua arazo dira oraindik ere. Estereotipo horiek maiz emakumei buruzko pertzepzio zaharkituak betiketzen dituzte, eta bazterketa- eta sexismo-kultura sustatzen lagun dezakete. Emakumezko garatzaileei desafio egin diete emakumezko pertsonaiak nola irudikatzen diren hausnartzera eta errepresentazio errealista eta begirunetsuagoetarantz lan egitera.

Pertsonaien sorkuntza eta diseinua

Emakumezko pertsonaiak sortzeko eta diseinatzeko prozesua eboluzionatzen ari da, eta gero eta emakume gehiago daude jokoan garapenean inplikatu-ta. Parte-hartze horren ondorioz, emakumezko pertsonaia egiazkoagoak eta multidimentsionalak sortzen ari dira. Diseinatzaileak hainbat faktore hartzen ari dira kontuan, hala nola pertsonaia horien sakoneko historia, nortasuna eta itxura, emakumeen esperientzia eta identitate sorta zabalagoa izan dezaten ziurtatzeko.

Audientziaren eta gamer komunitatearen gaineko eragina

Bideojokoetako emakumezko pertsonaiek eragin esanguratsua dute audientzian eta gamer komunitatean. Pertsonaia horiek emakumezko jokalariai inspiratu eta ahaldundu ditzakete, sendotasunaren, adimenaren eta konplexutasunaren adibideak emanez. Gainera, emakumezko pertsonaia indartsu eta ondo garatuen presentziak aurre egin diezaieke genero-aurreiritziei, eta joko-komunitate inklusiboagoa eta abegikorragoa susta dezake.

Inpaktua eta etorkizuna

Emakumeek bideojokoetan duten errepresentazioaren aldaketa horrek inpaktu handia du bideojokoak baliabidetzat hartzen dituen kultura-pertzepzioan. Emakumezko pertsonaia aberatsak eta askotarikoak aurkeztean, bideojokoek eginkizun erabakigarria bete dezakete estereotipoei desafio egitean eta genero-berdintasuna sustatzean. Etorkizunari begira, emakumeen errepresentazio ekitatiboagoa, bidezkoagoa eta askotarikoagoa egiteko joera horrek bere horretan jarraitzea espero da, aukera berriak irekiko baititu narratibarako eta pertsonaien diseinurako.

JOERAK ETA ALDAKETAK INDUSTRIAN

Bideojokoen ekosisteman aldaketa esanguratsuak gertatzen ari dira genero-berdintasunari dagokionez, bai bertako langileengan, bai jokoen edukian, aniztasunaren, ekitatearen eta inklusioaren garrantzia gero eta neurri handiagoan errekonozitzeak bultzatuta.

Emakumeen presentzia handiagoa bideojokoen garapenean

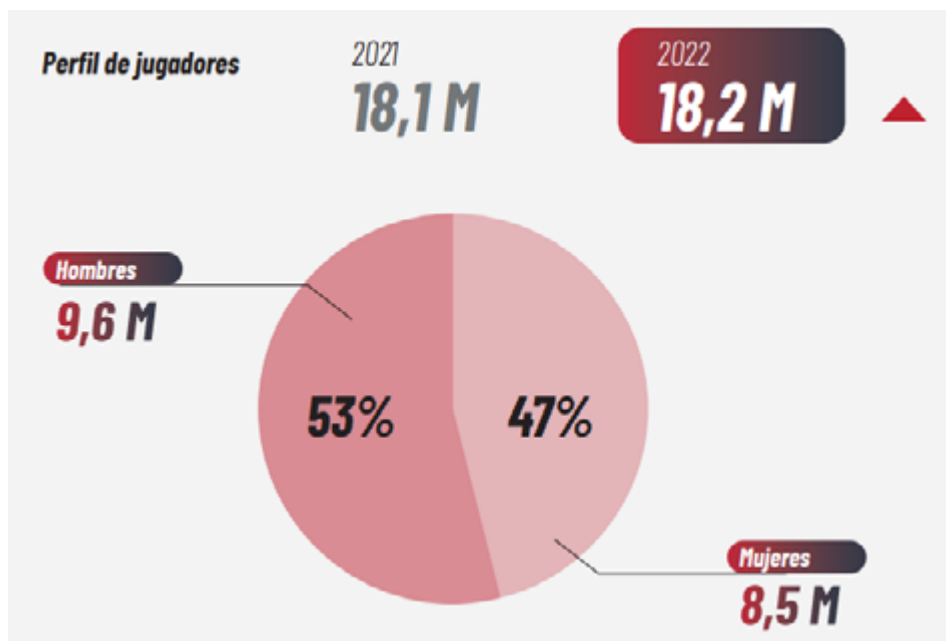
Joera pozgarrietako bat bideojokoen garapenean parte hartzen duten emakumeen kopuruak etengabe gora egitea da. Horrek barnean hartzen ditu jokoak programatzeko eta diseinatzeko rola ez ezik, baita proiektuen kudeaketan, zuzendaritza artistikoan eta lidergo exekutiboan betetzen direnak ere. Aldaketa horri esker, ikuspegi eta esperientzia gehiago ari dira sortzen jokoak sortzeko prozesuan, eta horrek, aldi berean, joko askotarikoagoak eta inklusiboagoak sortzea dakar. Emakumeak ideia eta ikusmolde berriak ekartzen ari dira jokoen diseinura, eta horrek baliabidea aberasten du eta bere irismena eta garrantzia areagotzen ditu.

Genero-berdintasunerako politiken inpaktua

Bideojokoen enpresak gero eta genero-berdintasunerako politika gehiago inplementatzen ari dira; horien artean daude, besteak beste, kontratazio ekita-tiborako ekimenak eta emakumeentzako garapen profesionaleko programak. Politika horien helburua ez da soilik soldata-arrakalari aurre egitea eta emakumeen errepresentazioa maila guztietan hobetzea, baizik eta lan-ingurune integratzaileagoa, kompetentzia handiagokoa eta abegikorragoa sortzea. Politika horiek aktiboki hartzen dituzten enpresak onura nabariak ikusten ari dira.

Generoaren tratamendu arduratsua egiten duten jokoen eskaria


Genero-berdintasuna modu arduratsuan eta heldutasunez behatzen duten jokoen eskaria gero eta handiagoa da. Jokatzen dutenak ikuspegi sorta zabalagoa islatzen duten esperientzien bila dabilta; genero-identitatea, berdintasuna eta inklusioa bezalako gaiak sentsibilitatez eta sakontasunez lantzen dituzten esperientziak nahi dituzte. Hori kontuan harturik, entretenitu ez ezik, informatu eta hezten duten jokoak sortzen ari dira garapen-taldeak.



Bideojokoen kulturaren gaineko eragina

Joera horiek inpaktu sakona izaten ari dira bideojokoen kulturaren gainean oro har. Jokoen garapenean aniztasun handiagoa eta pertsonaien eta narratiben diseinuan ikusmolde inklusiboagoa izanik, jokoaren kultura gero eta abegikorragoa eta eskuragarriagoa da publiko zabalago batentzat. Gainera, jokalarien komunitatea eboluzionatzen ari da, emakumeek parte-hartze eta ikusgaitasun handiagoa dute bertan, eta lineako jokoen inguruneetan handiagoa da jazarpen eta portaera sexistaren inguruko kontzientzia eta gaitzespena.

2022ko urtekaria AEVI: Bideojokoen industria Espainian 2022

 (Irudi kreditua)

ΗΛΖΤΕΚΟ ΕΤΑ ΓΑΡΑΤΖΕΚΟ ΛΥΚΕΡΑΚ

Dauden desafioak gorabehera, egungo panoramak hazteko eta garapen profesionala izateko aukera esanguratsuak eskaintzen dizkie emakumeei. Kontzientzia kolektiboan izandako aldaketaren zein inklusioa eta genero-berdintasuna sustatzeko diseinatutako ekimen zehatzen ondorio dira aukera horiek.

Eragina eta politiken formulazioa

Aniztasunaren eta ekitatearen garrantziari buruzko kontzientzia gero eta handiagoa izatea ate berriak irekitzen ari da emakumeen ahotsentzat. Emakumeek gizartean eragina izateko aukera dugu orain, jokoan garapeneren bitartez ez ezik, erabaki estrategikoak hartzen eta politikak formulatzen aktiboki parte hartuz ere bai. Lidergo-postuetan gure presentzia izateak sektorearen etorkizuna ekitate eta errepresentazio handiagora bideratzen lagun dezake.

Laguntza-sareak eta hezkuntza-ekimenak

Hezkuntza-ekimenak eta laguntza-sareak eginkizun erabakigarria betetzen ari dira emakumeak bideojokoan esparruan ahalduntzen. Funtsezko baliabideak eskaintzen dituzte, hala nola aholkularitza profesionala, networking aukerak eta laguntza emozionala, tradizionalki gizonen mendean hartu duten arlo ba-

tean aurrera egiteko ezinbestekoak. Emakumeak emakumezko mentore eta lider esperientziadunekin konektatzean, sare horiek haien presentzia indartzen dute.

Hezkuntza eta prestakuntza

Gero eta beka eta hezkuntza-programa gehiago ari dira diseinatzen bideojokoekin zerikusia duten karreretan interesa duten emakumeei berariaz laguntzeko. Programa horiek trebetasun teknikoak ez ezik, lidergoa eta proiektuen kudeaketa bezalako arloak ere hartzen dituzte ardatz, emakumeen hurrengo belaunaldia askotariko roletarako prestatzeko.

Rolen eta generoen dibertsifikazioa

Bideojokoetan errepresentazio askotarikoagoa eta errealistagoa eskatzearen ondorioz, aukerak sortzen ari dira emakumeek jokoan garapenean rol eta genero berriak esplora ditzaten. Horrek barnean hartzen ditu, diseinua eta programazioa ez ezik, arlo sortzaile eta estrategikoak ere bai, hala nola jokoan narratiba, artea, marketina eta komunitatearen kudeaketa. Emakumeek betetzen dituzten rolak dibertsifikatzean, haien ekarpenen irismena eta eragina areagotzen da, eta, hartara, bideojokoan aniztasuna eta kalitatea aberasten da.

JOKO ESANGURATSUAK

BEHIND EVERY GREAT ONE



- **Sorrera:** Deconstructeam, Espainia, 2018.
- **Generoa:** Abentura grafikoa.
- **PEGI:** 14 urtetik aurrera. (Ez du sarrerarik www.pegi.info webgunean).
- **Iraupena:** 30 minutu.
- **Plataforma:** PC.
- **Erreferentziako prezioa:** [Doan bere webgunean](#)
- **Hizkuntzak:** Gaztelania, ingelesa eta frantsesa.
- **Internet behar du:** Ez.
- **Gameplay**
- **Webgunea**

Deskribapena

Artista ospetsu baten emakumea maneiatzen duzu, egunero etxeko lan guztiez arduratzen dena. Badirudi etxean dena ondo doala, harik eta pixkanaka zure lekua galtzen duzun arte.

Informazioa

“Lekurik gabe geratzea” premisapean lehiaketa baterako sortua, izenburuak “gizon handi baten atzean, beti dago emakume handi bat” esamoldea aipatzen du. Itxuraz bizimodu lasaia bizi duen arren, protagonista desplazatuta sentitzen hasten da, antsietatea eta angustia jasaten, beti bere senar egozentrikoaren itzalean baitago.

Zer balio ematen dituen

Bikote-harreman toxikoei buruzko begirada feminista, kritikoa eta gordina eskaintzen du. Obra honek erakusten digu erosotasun-eremutik irteten, patriarkatuari aurre egiten eta atsekabeturik gaudenean bizitza hobe baten alde borrokatzen. Mendekotasunaren eta sumisioaren aurkako protesta da, etxean genero-ikuspegia aintzat hartzeraz eta enpatia eta osasun mentala baloratzera bultzatzen gaituena.

DORDOGNE



- **Sorrera:** Un Je Ne Sais Quoi eta Umanimation, Frantzia, 2023.
- **Generoa:** Abentura eta puzzleak.
- **PEGI:** 3 urte.
- **Iraupena:** 3 ordu.
- **Plataforma:** Kontsolak eta PC.
- **Erreferentziako prezioa:** 14,99 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Ekarri gogora Dordoñako paraje ederretan amonarekin partekatu zenituen uneak. Iraganak eta orainak elkarrekin topo egin ahala, zure helduaroko erabakiei aurre egin beharko diezu haurtzaroa maitasunez gogoratzen duzun bitartean, zure familiaren sekretu galduak deskubritzeko.

Informazioa

Akuarelekin eskuz margotutako ingurunez osatutako joko preziosista honetan Frantziako landazabaleko paisaia bikainetan zehar ibiliko zara. Istorio gizatiarra eta intimista.

Zer balio ematen dituen

Begirada nostalgikoa haurtzaroari, herrian amonarekin batera eta abenturaz eta deskubritzeko sekretuz inguratuta pasatutako udei.



- **Sorrera:** Anna Anthropy, Ameriketako Estatu Batuak, 2012.
- **Generoa:** Arcade.
- **PEGI:** 11 urtetik aurrera. (Ez du sarrerarik www.pegi.info webgunean).
- **Iraupena:** 10 minutu.
- **Plataforma:** PC bakarrik.
- **Erreferentziako prezioa:** [Doan bere webgunean](#)
- **Hizkuntzak:** Ingelesa.
- **Internet behar du:** Ez.
- **Gameplay**
- **Webgunea**

Deskribapena

Anna Anthropy garatzaileak sexuz aldatzeko terapia hormonalarekin izandako esperientzia pertsonala kontatzen du minijokoen bilduma labur honetan.

Informazioa

Joko bakoitzak terapia hormonalaren ondoriozko arazo hainbat alderdi hartzen ditu ardatz: norberaren gorputza errefusatzea, prozesu hormonal eta horrelako erabaki bat ulertzeko gai ez diren gertuko pertsonengandik jasotako kritikak.

Zer balio ematen dituen

Behin betiko urratsa eman zuen arte genero-disforia, zalantzak eta beldurrak gainditu behar izan zituen pertsona baten ikuspegi pertsonala, delikatua eta sentikorra. Enpatia sortzen du jendartean eta transfobiaren aurka borrokatzen laguntzen du.

ENDLING - EXTINCTION IS FOREVER



- **Sorrera:** Herobeat Studios, Espainia, 2022.
- **Generoa:** Abentura eta puzzleak.
- **PEGI:** 16 urte. Indarkeria.
- **Iraupena:** 3 ordu.
- **Plataforma:** Kontsolak eta PC.
- **Erreferentziako prezioa:** 29,99 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Lurreko azken azeri-ama zara, eta zure azerikumeek zure ardura guztia behar dute suntsitzeko zorian dagoen mundu gupidagabe batean bizirik irauteko. Esploratu naturaz geratzen dena eta defendatu zure familia mehatxu guztietatik.

Informazioa

Mezu ekologista duen joko eder eta hunkigarri honek sari eta izendapen asko lortu ditu bere gizarte-inpaktuari eta erreibindikazioari esker.

Zer balio ematen dituen

Galbidearen eta kutsaduraren kontrako borrokan zentratzen bada ere, Endling jokoak familiaren —animaliena kasu honetan— babesa eta zaintza ere aztertzen ditu.

GRIS



- **Sorrera:** Nomada Studio, Espainia, 2018.
- **Generoa:** 2D plataformak.
- **PEGI:** 7 urte. Beldurra.
- **Iraupena:** 3 ordu.
- **Plataformak:** iOS, Android, Switch, PS4 eta PC.
- **Erreferentziako prezioa:** 14,79 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania, ingelesa, frantsesa, italiara, alemana eta portugesa.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Gris itxaropenez beteriko neska bat da, bere munduan galdua, bere bizitzako esperientzia mingarri bati aurre egin behar diona. Esperientzia barea eta gogorra ekarlea, arriskurik, frustraziorik eta heriotzarik gabea. Grafiko delikatuak, animazio xehatuak eta jatorrizko soinu-banda dotoreari esker bizia hartzen duen zehatz-mehatz diseinatutako mundu bat esploratuko dute jokalariek. Grisen munduaren atalak eskuragarri bihurtu ahala, jokoan zehar puzzle errazak, plataformen sekuentziak eta trebetasunean oinarritutako aukerako desafioak aurkeztuko dira.

Informazioa

[Conrad Roset](#) artista katalanaren ilustrazio ederrek bizia hartzen dute inoiz sortutako jokorik ederrenetako batean. Bere estilo bisualak milaka pertsona liluratu zituen eta makina bat sari irabazi zuen horri esker.

Zer balio ematen dituen

Begirada positiboa eskaintzen dio protagonistak jasan duen traumari, eta nork bere mugak gainditzearen eta erresilientziaren inguruko mezu indartsua plazaratzen du, testurik eta hitzik behar izan gabe. Mekanika sinpleak eta puzzle txikiek erraz aurrera egitea ahalbidetzen dute, neskak literalki eta metaforikoki bere ahotsa berreskuratzen duen bitartean. Osasun mentalaren eta emakumeen ahalduntzearen aldeko kantu gisa interpreta daiteke, kontrako mundu baten aurrean.

HORIZON ZERO DAWN



- **Sorrera:** Guerrilla Games, Herbehereak, 2017.
- **Generoa:** Ekintza eta abentura / RPG.
- **PEGI:** 16 urte. Indarkeria.
- **Iraupena:** 40-60 ordu gutxi gorabehera.
- **Plataforma:** PlayStation 4, PC.
- **Erreferentziako prezioa:** Plataformaren arabera.
- **Hizkuntzak:** Hainbat hizkuntza, gaztelania barne.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Mundu ireki postapokaliptiko batean gauzatzen den ekintza-abentura da, eta Aloy ehiztari trebe eta jakingura du protagonista. Makina robotikoz beteriko mundu oparo eta arriskutsu baten esplorazioa eta antzinako zibilizazioen misterioak, teknologiaren izaera eta biziraupena ardatz dituen narratiba sakona uztartzen ditu jokoak. Jokoan zehar, Aloyk bere iragana ezagutuko du eta inguratzaren duen munduaren sekretuak argituko ditu.

Informazioa

Bere diseinu bisual ikaragarria, istorio inguratzaila eta gameplay berritzailea goraiatu zituzten. Bereziki ezaguna da ingurune naturalen eta elementu mekanikoen konbinazio paregabeagatik, baita borrokan zehar estrategian eta isil-gordetan ardazteagatik ere. Sekuela bat du: "Horizon Zero Dawn: Forbidden West".

Zer balio ematen dituen

Emakumezko protagonista indartsua, fisikoki zein emozionalki konplexua aurkezteagatik nabarmentzen da. Emakumezko jokalaria askorentzat ikono bihurtu da Aloy, bere independentzia, adimena eta erronkei aurre egiteko gaitasuna dela eta. Jokoak garrantzi handiko gaiak jorratzen ditu, hala nola identitatea, naturaren eta teknologiaren arteko harremana eta ingurumen-inpaktua, eta jokatzaren ari direnak gai garrantzitsu horiei buruz gogoeta egitera animatzen ditu.

LIFE IS STRANGE



- **Sorrera:** Dontnod Entertainment, Frantzia, 2015.
- **Generoa:** 3D abentura.
- **PEGI:** 16 urte. Indarkeria, hizkera zikina, drogak.
- **Iraupena:** 12 ordu.
- **Plataformak:** Kontsolak, PC eta mugikorrak.
- **Erreferentziako prezioa:** 19,99 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania, ingelesa, frantsesa, italiara, alemana...
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Max Caulfield argazkigintzako emakumezko ikasle gazte bat da, bere lagunik onena, Chloe, istilu bortitz batetik salbatzeko denboran atzera egin dezakeena. Bi lagunak Rachel Amber institutuko ikaskidearen desagertze misterioa ikertzen ari dira. Ikerketa horrek, azkenean, Arcadia Bay-ren alde iluna ezagutzera emango du. Maxek bizkor ikasi beharko du iragana aldatzeak zenbaitetan etorkizun suntsitzailea ekar dezakeela.

Informazioa

Ameriketako Estatu Batuetako zinema independentearen klasikoetan, "Mean Girls" bezalako filmetan edo "Zekale artean harrapaka" liburu mitikoan inspiraturik, Life is Strange sorpresa handia izan zen, eta arrakasta berezia izan zuen publiko gazteenaren artean, akademia batean eta haren ikasle-egoitzan garrantutako misteriozko istorioari esker.

Zer balio ematen dituen

Helduarora igarotzeko kontakizun horretan, neska gazte eta herabe batek bullying eta osasun mentaleko arazoei egin behar die aurre, hurbilean ditueni laguntzen dien aldi berean. Max eta Chloeren arteko adiskidetasun-harremana intimoa, sakona eta hunkigarria da, eta jokoa gai serioei aurre egitera ausartzen da, hala nola jazarpenari, klase-desberdintasunei eta are suizidioari ere.

LOST WORDS: BEYOND THE PAGE



- **Sorrera:** Sketchbook Games, Ingalaterra, 2020.
- **Generoa:** Plataformak eta 2D puzzleak.
- **PEGI:** 7 urte. Beldurra.
- **Iraupena:** 4 ordu.
- **Plataforma:** Kontsolak, PC eta mugikorrak.
- **Erreferentziako prezioa:** 15 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Jardun interakzioan neskato baten egunkariko orrialdeetan inskribatutako hitzekin puzzle desafiatzaileak ebazteko, plataforma-segmentu paregabeen helteko eta ipuin emozional bat deskubritzeko Estoriako mundu zirraragarrian.

Informazioa

Izzy trauma familiar bat gainditzen saiatzen da, eta, horretarako, bere egunkarian asmatzen duen mundu fantastiko batean babesten da. Idazten dituen hitzek bizia hartzen dute eta benetako agertoki bat eratzten dute. Agertoki horretan zehar mugitu behar dugu hainbat oztopo gainditzeko.

Zer balio ematen dituen

Titulu honen sorkuntzan haur-psikologiako profesionalen aholkularitza izan zuten eta doluaren bost etapak (ukapena, haserrea, negoziazioa, depresioa eta onarpena) modu itxaropentsu eta baikorrean irudikatu nahi izan zituzten. Emaidza originala, dibertigarria eta hunkigarria da. Gainera, **Rhianna Pratchett**-ek idatzi du, bideojokoen emakumezko gidoilari onenetako batek.

PLANET OF LANA



- **Sorrera:** Wishfully Studios, Suedia, 2023.
- **Generoa:** Plataformak eta 2D puzzleak.
- **PEGI:** 12 urte. (Ez du sarrerarik www.pegi.info webgunean).
- **Iraupena:** 4 ordu.
- **Plataforma:** Xbox eta PC.
- **Erreferentziako prezioa:** 20 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Neska gazte bat eta bere lagun leiala erreskate-misio batean murgilduko dira kolorez, bihotzik gabeko makinaz eta izaki bitxiz betetako mundu batean zehar. Albo-ekintzako abentura zinematikoa, puzzlez eta jauziz betea, zientzia-fikziozko istorio epiko batean.

Informazioa

Fantasiako mundu koloretsua, Ghibli estudioko zinemak eta Zelda sagak inspiratua. Istorioa testurik eta elkarrizketarik gabe garatzen da, baina erraz uler daiteke une oro gertatzen dena. Bere puzzle xumeek ez dute inoiz frustraziorik eragiten.

Zer balio ematen dituen

Abentura asko bizi izan ditugu mundua salbatzen, baina gutxitan neska bat erabateko protagonista izanda. Bere trebetasunari, gure adimenari eta bere katuari esker, oztopo guztiak indarkeriarik gabe gainditzea lortuko dute.

REIGNS: HER MAJESTY



- **Sorrera:** Nerial, Ingalaterra, 2017.
- **Generoa:** Estrategia.
- **PEGI:** 12 urte. (Ez du sarrerarik www.pegi.info webgunean).
- **Iraupena:** 3 ordu.
- **Plataforma:** Kontsolak, PC eta mugikorrak.
- **Erreferentziako prezioa:** 3 €.
- **Hizkuntzak:** Gaztelania.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

Pizkunde kultural batek ezagutza- eta argitasun-aro berri bat eskaini dio munduari, baina zikoizkeriak eta bekaizkeriak erregina onberaren aurka konspiratzen jarraitzen dute. Gainditu buruargitasunez zure senarra eta zu boteretik kendu nahi zaituzten guztiak eta iraun bizirik ezkerrerantz edo eskuinerantz lerratuz eta, horrela, erabaki bidezkoak (edo bidegabeak) hartuz gorteko era guztietako gaietan.

Informazioa

2016an Tinder-en oinarritutako erresuma baten kudeaketa-mekanika erraz bati esker harridura sortu zuen Reigns arrakastatsua sekuela da: ezkerrera edo eskuinera lerratu behar duzu zure errege-aholkulariek gomendatzen dituzten moduan erabakiak hartzeko.

Zer balio ematen dituen

Erregeak interpretatzea ohikoena izanik, sekuela honetan boterean dagoen erregina maneiatzen dugu. Maila politikoan, ekonomikoan, sozialean eta erlijiosoan era guztietako erabakiak hartu behar ditugun matriarkatua da. Partida bakoitza ausazkoa da eta egoerek umore-sen handia dute. Gainera, **Leigh Alexander**-ek idatzi du, bideojokoan emakumezko gidoilari eta kazetari onenetako batek.

THE LAST OF US PART II



- **Sorrera:** Naughty Dog, Ameriketako Estatu Batuak, 2020.
- **Generoa:** Abentura / Biziraupen-ekintza.
- **PEGI:** 18 urte. Indarkeria, hizkera zikina.
- **Iraupena:** 25-30 ordu gutxi gorabehera.
- **Plataforma:** PlayStation 4.
- **Erreferentziako prezioa:** Plataformaren arabera.
- **Hizkuntzak:** Hainbat hizkuntza, gaztelania barne.
- **Internet behar du:** Ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

“The Last of Us Part II” jokoak Ellie-ren istorioari jarraitzen dio. Orain neska gazte heldua da, pandemia batek suntsitu duen mundu postapokaliptiko batean. Jokoak zenbait gaitan sakontzen du, hala nola mendeku-zikloan, barkamenean eta ingurune basati batean hartutako erabakien ondorio moraletan. Narrati-ba bi ikuspegi nagusiren bitartez garatzen da —Ellie eta Abby—, eta motibo propioak eta barne-borrokak dituzten emakumezko pertsonaia konplexu eta multifazetikoak aurkezten ditu.

Informazioa

2020an merkaturatua, jokoaren narratiba emozionala, ondo garatutako pertsonaia, eta gai konplexuen tratamendu heldua goraipatu zituzten. “The Last of Us Part II” jokoaren murgiltze-jostagarritasuna, maila-diseinu xehatua eta grafiko errealistak nabarmendu dituzte.

Zer balio ematen dituen

Jokoa nabarmena da emakumezko pertsonaia indartsu eta errealistak irudikatzen dituelako, bideojokoetan ohikoak diren estereotipoei desafio eginez. Ellie eta Abby-ren istorioak humanitatea muturreko baldintzetan jorratzen du eta giza emozio eta harremanen konplexutasuna aztertzen du. Arreta pertsonaien aniztasunean jarri izana eta sexu-orientazioa, trauma eta krisialdietako etika bezalako gai sentikorrek jorratzea goraipatu zaio.

TOMB RAIDER (REBOOT SERIES)



- **Sorrera:** Crystal Dynamics, Ameriketako Estatu Batuak, 2013.
- **Generoa:** Ekintza eta abentura.
- **PEGI:** 18 urte. Indarkeria, hizkera zikina.
- **Iraupena:** jokoko 15-20 ordu gutxi gorabehera.
- **Kontrol-modua:** Agintea edo teklatua eta sagua.
- **Plataforma:** PC, PlayStation 4, Xbox One.
- **Erreferentziako prezioa:** Plataformaren eta tituluaren arabera.
- **Hizkuntzak:** Hainbat hizkuntza, gaztelania barne.
- **Internet behar du:** Kanpaina nagusirako ez.
- [Trailerra](#)
- [Gameplay](#)
- [Webgunea](#)

Deskribapena

“Tomb Raider” jokoaren *reboot*-ean, Lara Croft gazte esperientziarik gabearen eraldaketa esperimentatzen da, bizirik iraun duen emakume zaildu bihurtzen den arte. Gertaera dramatiko batzuen bitartez eta kontrako ingurune batean, Larak bere buruargitasunaz eta bizirik irauteko oinarrizko trebetasunez fidatu behar du uharte misteriotsu baten historia argitzeko. Jokoak esplorazioa, puzzleen ebazpena eta borroka konbinatzen ditu ingurune aberats eta xehatu batean.

Informazioa

2013an berrabiarazi zen sail honek narratiba sakonagoa eta pertsonaia konplexuagoaren garapena eskaintzen du Lara Croft-entzat, aurreko sailen aldean. Jokoen narratiba zinematografikoa, atal grafiko ikusgarria eta gameplay zirrargarria dituzte bereizgarri. Lara Croft-en pertsonaia birdefinitu izana eta “Tomb Raider” frankizia modernizatu izana goraipatu diote sailari.

Zer balio ematen dituen

Emakumezko protagonista indartsua eta multidimentsionala irudikatzea txalotzen diote “Tomb Raider” jokoaren *reboot*-ari. Desafio fisiko eta emozionaleri aurre egiteko eta gainditzeko moduari buruzko ikuspegi freskoa eskaintzen du. Larak sailean zehar izan duen bilakaera emakumeen hazkunde pertsonalaren eta ahalduzkoaren adibide ahaltsua da, eta emakumezko jokalaria inpiratzen ditu Lararengan abenturazale bat ez ezik, identifikatzeko eta ikasteko aukera ematen dien figura bat ere ikustera.

ΕΜΑΚΥΜΕΖΚΟ ΡΟΤΑΓΟΝΙΣΤΑ ΙΚΟΝΙΚΟΛΚ


2B (NIE R: AUTOMATA)

- 1. Deskribapena:** 2B, "NieR: Automata" bideojokoaren protagonista, androide bat izan arren, bere konplexutasun narratiboari eta sakontasun emozionalari esker, audientziaren arreta erakarri duen pertsonaia da. Jokoan, 2B emozioz eta ustekabeko biraz beteriko istorio batean murgiltzen da, eta identitatea, moralatasuna eta existentzia bezalako gai filosofikoak esploratzen ditu. Bere diseinu bisual bereizgarriak, borrokarako trebetasunek eta gai sakon horien esplorazioak pertsonaia liluragarri eta tridimentsional bihurtzen dute 2B bideojoko modernoan munduan.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "NieR: Automata" (2017).
- 3. Sorrera-urtea:** 2017.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** PlatinumGames / Square Enix.
- 5. Kultura-garrantzia:** 2B pertsonaiari bideojokoetan emakumezko pertsonaien estereotipo konbentzionalak apurtu izana goraiatu diote. Emozioak eta barne-gatazkak dituen emakumezko androide gisa irudikatzeak desafio egin die bideojokoetako nortasunari eta gizatasunari buruzko nozio tradi-

zionalei, eta dimentsio berri bat eman die narratibari eta pertsonaien garapenari.

- 6. Ezaugarri berekiak:** 2B-k buruz buruko eta urruneko borrokarako trebetasuna du bereizgarri, eta era askotako armak eta teknikak erabiltzen ditu gainera. Beste pertsonaia batzuekin duen harremanak, bereziki 9S-rekin duenak, konplexutasuna gehitzen dio bere izaerari, eta jokoan zehar ikuspegi emozional eta psikologikotik izan duen bilakaera erakusten du.



2B  (Irudi kreditua)

ALOY (HORIZON ZERO DAWN)

- 1. Deskribapena:** Aloy "Horizon Zero Dawn" bideojokoaren eta haren sekue-laren emakumezko protagonista da. Karisma, adimena eta borrokarako eta bizirik irauteko trebetasun apartak ditu bereizgarri. Makinek mendean hartu duten mundu postapokaliptiko batean hazia, Aloy bere jatorria eta eroritako zibilizazioaren patua deskubritzeko bidaia batean murgilduko da. Bere pertsonaiak borondate sendoa eta enpatia handia uztartzen ditu; horri esker, emakumezko heroi paregabea da zientzia-fikziozko eta naturako unibertsoan.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Horizon Zero Dawn" (2017) eta "Horizon Forbidden West" (2022).
- 3. Sorrera-urtea:** 2017.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Guerrilla Games / Sony Interactive Entertainment.
- 5. Kultura-garrantzia:** Aloyk tradizioz gizonezko pertsonaiak nagusi izan dituen genero batean emakumezko protagonista indartsu gisa betetzen duen eginkizuna du bereizgarri. Bere istorioak eta bizi den munduak ekologiar, teknologiar eta identitatearen aurkikuntzari buruzko gaiak jorratzen dituz-

te; horri esker, "Horizon Zero Dawn" joko entretenigarria ez ezik, gogoetat-sua eta garrantzitsua ere bada.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Aloyren arakatzeko, ehizarako eta borrokarako trebetasunak, makina erraldoiak garatzeko erabiltzen dituen teknologia eta estrategiekin konbinatuak, pertsonaiaren elementu nagusiak dira. Gainera, bere munduan hainbat kulturarekin interakzioan jarduteko gaitasuna eta ezagutzaren eta egiaren etengabeko bilaketa nabarmentzen dira bere nor-tasunean.



Aloy  (Irudi kreditua)

BAYONETTA (BAYONETTA)

- 1. Deskribapena:** Bayonetta, "Bayonetta" joko-sailaren protagonista, estilo paregabea eta nortasun ausarta dituen sorgin bat da. Ezaguna da borrokan duen trebetasun ikaragarria, magiaren, su-armen eta eraso fisikoen konbinazioa erabiltzen baitu horretarako. Pertsonaiaren diseinua bereizgarria eta deigarria da, elementu gotikoak eta dotorezia konbinatuta. Horren ondorioz, ekintza-bideojokoetako emakumezko heroi ikoniko eta ezaguterrazenetako bat da.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Bayonetta" (2009), "Bayonetta 2" (2014) eta "Bayonetta 3" (2022).
- 3. Sorrera-urtea:** 2009.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** PlatinumGames.
- 5. Kultura-garrantzia:** Bayonetta nabarmena da emakume boteretsua eta bere buruaz segurua irudikatzen duela eta, bideojokoetako emakumezko pertsonaien konbentzio tipikoak alde batera utzita. Bere pertsonaiak sensualitatea, indarra eta arintasuna uztartzen ditu, genero-arau eta -estereotipoei desafio eginez. Goraipatua eta eztabaidagai izan da. Horrek erakusten du zer-nolako inpaktua izan duen emakumeek bideojokoetan duten errepresentazioari buruzko eztabaidan.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Bayonettak bere borroka-estilo akrobatikoa eta dinamikoa du bereizgarri, deabrueri deitzeko eta eraso suntsitzaileak egiteko "Wicked Weaves" deritzenak erabiltzea barne. Bere "Takoi-pistolak" eta denbora manipulatzeko duen trebetasuna, "Witch Time" izenaz ezagutzen dena, bere borroka-estiloaren funtsezko elementuak dira, eta joko-esperientzia bizia eta bisualki ikusgarria eskaintzen dute.



Bayonetta  (Irudi kreditua)

CHUN-LI (STREET FIGHTER)

- 1. Deskribapena:** Chun-Li, "Street Fighter" saileko pertsonaiarik ikonikoenetako bat, borrokako bideojoko bateko lehen emakume borrokalaria da. Bere ostiko boteretsuekin eta Interpolen agente gisa izandako historiarekin, Chun-Li borrokalari aparta ez ezik, historia aberatsa eta atze-oihal interesgarria duen pertsonaia ere bada. Jarraitu beharreko eredu eta inspirazio bihurtu da emakumezko jokalarari askorentzat.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Street Fighter II" jokoan eta "Street Fighter" sailaren sekuela eta spin-off askotan agertzen da.
- 3. Sorrera-urtea:** 1991 ("Street Fighter II" kaleratzearekin bat).
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Capcom.
- 5. Kultura-garrantzia:** Chun-Li bideojokoetan genero-oztopoak apurtzen agertu zen, batez ere gizonezko pertsonaiak nagusi zituen borroka-generoan. "Street Fighter II" jokoan sartu izanak une garrantzitsua markatu zuen bideojokoen historian, emakumezko pertsonaiak gizonezko homologoak bezain indartsuak eta karismatikoak izan daitezkeela frogatu baitzuen. Gainera, emakumezko pertsonaia bakarra zen hauta zitezkeen 8 pertsonaiaren eta azken 4 buruzagiren artean. Bere eragina bideojokoetatik haratago he-

datzen da, mundu osoan ezagut daitekeen kultura-ikono izatera iritsi da-eta.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Chun-Li bere borroka-estilo arina eta ostiko azkar eta indartsuak ditu bereizgarri. Bere mugimendu bereizgarria, "Spinning Bird Kick", eta ostiko-segidak gauzatzeko duen trebetasuna, "Hyakuretsukyaku" gisa ezagutzen dena, bere borroka-estiloaren elementu bereizgarriak dira. Gainera, bere jantzi eta orrazkera tradizional txinatarrak nortasun paregabe eta gogoangarria lortzen lagundu dute.



Chun-Li  (Irudi kreditua)

ELLIE (THE LAST OF US)

- 1. Deskribapena:** Ellie pertsonaia nagusi bat da "The Last of Us" bideojoko-sailan. Bere konplexutasun eta sakontasun emozionalagatik ezaguna, bere historia mundu postapokaliptiko batean bizirik irautekoa, heldutasunezkoa eta gizatasunezkoa da. Jokoen bitartez, jokatzen dutenek haren hazkundera esperimentatzen dute, nerabe ausarta denetik hasi eta desafio moral eta emozionalei aurre egin behar dien neska gazte heldua izatera iritsi arte.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "The Last of Us" (2013) eta "The Last of Us Part II" (2020).
- 3. Sorrera-urtea:** 2013.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Naughty Dog / Sony Computer Entertainment.
- 5. Kultura-garrantzia:** Ellie esanguratsua da bideojokoetan LGBTQ+ pertsonaiak irudikatzen dituelako eta maitasuna, galera eta moralitasuna bezalako gai konplexuak jorratzen dituelako. Pertsonaiaren errealismoa goraiatu dute, baita ahotsa ematen dion Ashley Johnson aktorearen antzezpen hunkigarria ere.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Elliek ingurune arriskutsuetan bizirik irauteko duen trebetasunari eta muturreko inguruabarretan giza konexio sakonak ezartzeko duen gaitasunari esker, fanek oso maite duten pertsonaia ikaragarri gogoangarria da.



Ellie  (Irudi kreditua)

FAITH CONNORS (MIRROR'S EDGE)

- 1. Deskribapena:** Faith Connors "Mirror's Edge" jokoaren protagonista da, arintasun aparta eta parkourrerako trebetasunak bereizgarri dituena. Erregimen totalitario batek komunikazioa zorrozki kontrolatzen duen mundu distopiko batean, Faithek "runner" gisa lan egiten du, hiriko sabaietan zehar nabigatzen duen bitartean mezuak garraiatzen. Bere pertsonaia erresistentziaren eta askatasunaren sinboloa da, eta bere historia ekintza biziaren eta narratiba hunkigarriaren nahastea.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Mirror's Edge" (2008) eta "Mirror's Edge Catalyst" (2016).
- 3. Sorrera-urtea:** 2008.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** DICE / Electronic Arts.
- 5. Kultura-garrantzia:** Faith Connorsek estereotipo tradizionalak apurtzen ditu eta joko-esperientzia paregabea eskaintzen du, mugimendu jarioak eta ihesean zentratua, borroka zuzenean baino gehiago. Faithi

pertsonaia bereizgarriaren diseinua eta ekintza eta abenturaren generoan ikuspegi freskoa eskaintzea goraipatu dizkiote.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Faithek parkour-mugimendu jarioak egiteko trebetasuna du bereizgarri. Horri esker, abiadura- eta askatasun-sentsazio paregabeak esperimenta daitezke. Eraikinen artean jauzi egiteko, paretetan zehar lasterka ibiltzeko eta oztopoetan lerratzeko trebetasunari, bere erabakitasunari eta ausardiari esker, pertsonaia paregabea eta gogoangarria da.



Faith Connors  (Irudi kreditua)

JILL VALENTINE (RESIDENT EVIL)

- 1. Deskribapena:** Jill Valentine "Resident Evil" saileko jatorrizko protagonistetako bat da. Bere ausardia, adimena eta bizirik irauteko egoeretan dituen trebetasun apartak ezagun izanik, Jill ikono bat da biziraupeneko izu-ikarako generoan. STARS talde bereziko kide izanik, Umbrella korporazioak sortutako zombiei eta beste mehatxu biologiko batzuei aurre egiten die. Bere pertsonaiaren sendotasuna eta muturreko egoerak gainditzeko gaitasuna goraiatu dituzte, eta emakumezko jokalaria askorentzat jarraitu beharreko eredu izatera iritsi da.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** saileko zenbait joko, "Resident Evil" (1996), "Resident Evil 3: Nemesis" (1999), "Resident Evil: The Umbrella Chronicles" (2007) edo "Resident Evil 5" (2009) barne direla.
- 3. Sorrera-urtea:** 1996.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Capcom.
- 5. Kultura-garrantzia:** Jill Valentine biziraupeneko izu-ikarako generoko emakumezko lehen heroietako bat da, eta funtsezko figura izan da "Resident Evil" sailaren arrakastan eta bizitza-luzeran. Bere pertsonaiak eragina izan du ekintzako eta izu-ikarako bideojokoetan emakumeak irudikatzean, protagonista indartsuak eta gaitasun handikoak izan daitezkeela frogatu du-eta.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Jillek puzzleak presiopean ebazteko gaitasuna, borrokarako trebetasuna eta askotariko armak maneiatzeko abilezia ditu bereizgarri. Sailean zehar izan duen bilakaera —polizia-agente izaten hasi eta bizirik iraun duen emakume esperientziaduna izatera iritsi arte— da bere moldagarritasunaren eta erresilientziaren erakusgarri.



Jill Valentine  (Irudi kreditua)

LARA CROFT (TOMB RAIDER)

- 1. Deskribapena:** Lara Croft emakume arkeologo abenturazalea eta ausarta da, "Tomb Raider" sailaren protagonista. Adimena, trebetasun fisikoak eta erresilientzia ditu bereizgarri.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Tomb Raider" saila ("Tomb Raider" jokoan hasi, 1996an, eta "Shadow of the Tomb Raider" jokora iritsi arte, 2018an).
- 3. Sorrera-urtea:** 1996.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** jatorriz Core Design etxeak garatu eta Eidos Interactive etxeak argitaratu zuen; gaur egun Crystal Dynamics eta Square Enix etxeek garatzen dute.
- 5. Kultura-garrantzia:** Lara Croft bideojoko bateko emakumezko lehen protagonistetako bat izan zen, eta bideojokoen historian genero-oztopoak apur-tu dituen kultura-ikono izatera iritsi da.
- 6. Ezaugarri berekiak:** borrokarako trebetasunak, esploratzeko eta buru-hausgarriak ebazteko abilezia, eta askotariko armak eta tresnak erabiltzea.



Lara Croft  (Irudi kreditua)

SAMUS ARAN (METROID)

- 1. Deskribapena:** Samus Aran, "Metroid" sailaren protagonista, bideojokoen munduko emakumezko lehen heroietako bat da. Galaxiarteko sari-ehiztari indartsu, independente eta trebe ezaguna da. Botere-jantzi aurreratuaz eta era askotako armaz horniturik, Samusek mehatxu estralurtarrei aurre egingen die eta misterioak argitzen ditu hainbat planetatan.
- 2. Zer jokotan agertzen den:** "Metroid" saila, "Metroid" (1986), "Super Metroid" (1994) eta "Metroid Prime" (2002) bezalako tituluak eta "Super Smash Bros" saila bezalako beste joko batzuk barne.
- 3. Sorrera-urtea:** 1986.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Nintendo.
- 5. Kultura-garrantzia:** Samus Aran oso ezaguna da. Izan ere, bideojokoe-tako emakumezko lehen protagonistetako bat izateaz gain, lehen jokoaren amaieran emakumea zela ezagutzera eman izanak desafio egin zien bideojokoetako genero-roleri buruz zeuden itxaropenei. Bere pertsonaiak emakumezko jokalarien belaunaldiak inspiratu ditu eta estandar bat ezarri du emakumezko pertsonaia indartsuentzat baliabidean.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Samusen trebetasunen artean daude goi-teknologiako armategi bat, espazio txikietara iristeko esfera batean biratzeko gaitasuna eta jauzi akrobatikoak egiteko trebetasuna. Bere abenturetan zehar zenbait hobekuntzarekin eguneratu daitekeen jantzia pertsonaiaren elementu bereizgarria da.



Samus Aran  (Irudi kreditua)

YUNA (FINAL FANTASY X)

- 1. Deskribapena:** Yuna funtsezko pertsonaia da "Final Fantasy X" jokoan, bere lasaitasunagatik, sendotasunagatik eta hel egiteko misioarekiko dedikazioagatik ezaguna. Spira munduan zehar Sin izenez ezagutzen den entitatea garaitzeko egiten duen bidaia abentura fisikoa da, baita bere izaeraren eta sinesmenen esplorazio sakona ere. Yunaren istorioa sakrifizio, hazkunde eta erresilientziazkoa da. Horrexegatik da gogokoenetako bat "Final Fantasy" sailaren fanen artean.
- 2. Zer jokatzen agertzen den:** "Final Fantasy X" (2001) eta "Final Fantasy X-2" (2003).
- 3. Sorrera-urtea:** 2001.
- 4. Garatzailea/Argitaratzailea:** Square Enix (jatorriz Square).
- 5. Kultura-garrantzia:** Yuna emakumezko lider errukitsu eta boteretsua da. "Final Fantasy X-2" jokoan pertsonaiak duen bilakaerak desafio egiten die emakumezko heroien bideojokoetako konbentzio tradizionalei, figura independenteagoa eta abenturazaleagoa baita. Bi jokoetan bete duen egin-kizuna txalotu egin dute, bideojokoetako emakumezko errepresentazioa sakontzeagatik eta estualdian dagoen dama gaztearen moldea apurtzeagatik.

- 6. Ezaugarri berekiak:** Yunak hel egiteko duen trebetasuna, Eon deritzen entitate boteretsuak deitzeko gai baita, funtsezkoa da "Final Fantasy X" jokoan. Gainera, beste pertsonaia batzuekin emozionalki konektatzeko gaitasunak eta jokoan zeharreko bilakaera pertsonalak pertsonaiaren konplexutasuna eta sakontasuna nabarmentzen ditu.



Yuna  (Irudi kreditua)

PROFESIONAL NABARMENAK / ERREFERENTEAK

ALICIA MOROTE, “ALI MOROL”



Alicia Morote  (Irudi kreditua)

Lanbidea: fundatzaileetako bat eta eragiketen zuzendaria.

Jaiotza: Espainia.

Enpresa: Team Queso.

Sareak: [Twitter](#), [Instagram](#).

Profila: Alicia Morote, “Ali Morol” goitizenaz ezagunagoa, Espainiako eSport-etan izen handia duen figura da, “Team Queso” enpresaren fundatzaileetako bat. Klubaren eragiketez, komunikazioaz eta marketinaz arduratzen da. “Team Queso” enpresan egin duen lanak nabarmen lagundu dio taldeari eSport-en agertokian hazten, zenbait bideojoko lehiakor barne hartuta.

Morolek lidergo-gaitasuna eta eSport-eko taldeen kudeaketan duen ikusmolde berritzailea ditu bereizgarri. Izan ere, “Team Queso” enpresari lagundu dio Espainiako kirol elektronikoen agertokian izen ospetsuenetako bat izatera iristen.

AMY HENNIG



Amy Hennig  (Irudi kreditua)

Lanbidea: bideojokoen zuzendaria eta gidoilaria.

Jaiotza: Ameriketako Estatu Batuak, 1954.

Enpresa: Naughty Dog eta beste estudio batzuk.

Sareak: [Twitter](#), [Linkedin](#).

Profila: Amy Hennig Naughty Dog enpresarekin "Uncharted" sailean egin duen lanagatik da ezaguna. Lan horretan, istorioak kontatzeko trebetasunari esker, kritikaren errekonozimendua izan zuen eta zenbait sari jaso zituen, BAFTA bat barne. "Uncharted" sailean jardun aurretik, Super Nintendo bezalako kontsole-tarako beste proiektu berritzaile batzuetan lan egin zuen. Sektorean egin duen karrerari esker, garatzaile eta zuzendari moldaeraza eta errespetatua izatera iritsi da.

ASHLY BURCH



[Ashly Burch](#)  (Irudi kreditua)

Lanbidea: aktorea eta gidoilaria.

Jaiotza: Ameriketako Estatu Batuak, 1990

Sareak: [Instagram](#).

Profila: bideojokoetako emakumezko bikoizketa-aktore famatuenak pertsonaia mitikoenei jarri die ahotsa: Aloy (Horizon Zero Dawn), Chloe Price (Life Is Strange), Mel (The Last of Us Part II), Tiny Tina (Borderlands), Viper (Valorant) edo Parvati Holcomb (The Outer Worlds). Halaber, bideojoko-estudio bat ardatz duen Mythic Quest telesailko (Apple TV) aktore nagusietako bat eta gidoilaria da.

CAROL SHAW



Carol Shaw  (Irudi kreditua)

Lanbidea: bideojokoen diseinatzailea eta programatzailea.

Jaiotza: Ameriketako Estatu Batuak, 1955.

Enpresa: Atari eta Activision enpresentzat lan egin zuen.

Profila: Carol Shaw bideojokoen emakumezko lehen diseinatzaileetako bat da. Atari enpresan ekin zion bere karrerari; han sortu zituen "3D Tic-Tac-Toe" eta "Video Checkers" bezalako tituluak. Bere lanik ospetsuena Activision enpresarentzat egindako "Activision" da, 80ko hamarkadan arrakasta komertziala izan zena. Shaw aitzindaritzat jotzen dute bideojokoen industrian.

CRISTINA LÓPEZ, “CRISTININI”



Cristina López  (Irudi kreditua)

Lanbidea: aurkezlea, streamerra eta eSport-eko berriemailea.

Jaiotza: Tarragona, 1989.

Sareak: *Twitter, Twitch, Instagram.*

Profila: Cristinini **Espainiako eragin handieneko emakumezko streamerretako bat da**, eta 2021. urtean munduko **laugarren emakumezko streamer ikusiena izan zen**. Jokoak, jarraitzaileekiko interakzioak eta entretenimendu orokorra barnean hartzen dituen askotariko edukiari esker, berehala lortu du arrakasta streaming-plataformetan. Ospe horrek telebistarako jauzia erraztu zion, eta “Zapeando”, “Vodafone yu” eta, bereziki, “Grand Prix” programetan parte hartu zuen.

Streaming-ean arrakasta lortu aurretik ere, Cristininik interes handia erakutsi zuen bideojokoetan. Figura entzutetsua izan da eSport-eko ekitaldietan, eta berriemaile, aurkezle eta komentaria gisa parte hartu du.

Gainera, zenbait errekonozimendu jaso ditu gaming komunitatean izandako eraginagatik, eta lankidetzan jardun du zenbait marka eta erakunderekin. Ezagunak dira gizarte-gaiei egin dien ekarpena eta bideojokoen espazioan komunitate inklusiboa eta positiboa sustatzen egindako lana. Cristinini ahots nabarmena eta errespetatua da oraindik ere gaming industrian eta haratago.

ELENA LOREDO, "ELESKY"



[Elena Loredo](#)  (Irudi kreditua)

Lanbidea: pianista eta streamerra.

Jaiotza: Gijón, 1995.

Sareak: [Twitter](#), [Twitch](#), [Instagram](#).

Profila: Elesky Pianoan eta Arte Eszenikoetan graduatua da. 2017an, bere pianoarekin telesailen, filmen edo bideojokoen soinu-bandak interpretatzen hasi zen Twitchen. Hor hasi zen jarraitzaile asko irabazten. Lau bat orduko zuzeneko emanaldiak milaka pertsonarengana iristen dira.

Elenak eskaerak onartzen ditu, inprobisatu egiten du, zalantzei erantzuten die eta bideojokoei buruz hitz egiten du bere fanekin. Izan duen arrakastak bultzatuta, kontzertuetan eta jaialdietan parte hartu du publiko zabalaren aurrean, Sonyrekin lankidetzan jardun du edo gaming-arekin erlazionatutako hainbat ekitalditan parte hartu du, hala nola 2024ko "Gamergy" ekitaldian.

EURÍDICE CABAÑES



Eurídice Cabañes  (Irudi kreditua)

Lanbidea: ArsGames enpresako zuzendarikidea, hizlaria eta irakaslea.

Jaiotza: Valentzia, 1983.

Enpresa: *ArsGames*.

Sareak: *Twitter*, *LinkedIn*.

Profila: Teknologiaren Filosofian lizentziaduna, master bat du Zientziaren Logika eta Filosofian eta beste bat Neurozientzietan Adituan. Bideojokoak baliabide artistiko gisa aztertzen hamabost urte daramatzen ArsGames kolektiboko zuzendarikidea da. Erakusketa-komisarioa da. Erakusketen artean *Videojuegos, los dos lados de la pantalla* nabarmentzen da, Telefónica Fundazioarena (Madril, 2019), 200.000 bisitari baino gehiago izan zituen Espainia eta Mexiko artean. Zaragozan egindako *CTRL ALT PLAY. Alternativas lúdicas al control* ere nabarmentzen da. Eurídice 100 Game Changer-etako bat izendatu zuen 2020an GamesIndustry erakundeak.

GINA TOST



Gina Tost  (Irudi kreditua)

Lanbidea: kazetaria eta Kataluniako Generalitateko Politika Digitalen idazkaria.

Jaiotza: Bartzelona, 1985.

Sareak: [Twitter](#), [LinkedIn](#).

Profila: Gina Diseinuan graduatua da, baina kazetari eta komunikatzaile gisa aritu da "Televisa México", "NHK Japon", "RTVE", "Onda Cero", "TV3", "Expansión", "IGN", "MarcaPlayer", "Catalunya Radio" edo "Diario Ara" bezalako hedabideetan.

2022an Kataluniako Generalitateko Politika Digitalen idazkari izendatu zuten. Bideojokoen eragina eta kultura-inpaktua aztergai dituen "[Vida extra: Los videojuegos como no los has visto nunca](#)" liburuaren egilea da. Bere karrera multifazetikoak eragin handiko figura gisa kokatzen du hedabideen, teknologiaren eta politika digitalaren elkargunean.

IRENE SÁNCHEZ, “IRENE”



Irene Sánchez  (Irudi kreditua)

Lanbidea: eSport-eko jokalaria profesionala

Jaiotza: Espainia

Jokoa: Counter-Strike

Profila: Irene Sánchez, eSport-en munduan “iRene” goitizenaz ezagunagoa, dagoeneko erretiroa hartu duen jokalaria da, Counter-Strike jokoaren agertokian nabarmendu zena.

Bere ibilbidean zehar zenbait talderentzat jokatu du eta torneo askotan parte hartu du. Jokatu duen taldeen artean daude “Team Alternate” eta “Fnatic Ladies”.

Torneoetan izan dituen lorpenen artean, “iRene”k “Copenhagen Games”, “Intel Challenge Katowice”, “ESWC” (“Electronic Sports World Cup”) eta “GameGune” bezalako ekitaldi ospetsuetan parte hartu du. Lehen postua lortu zuen “Intel Challenge Katowice 2015” eta “GameGune 2014” ekitaldietan. Gainera, parte-hartze esanguratsuak izan ditu ESWC 2014 eta 2013an eta “Copenhagen Games” ekitaldian zenbait urtetan.

Jokoan izan duen dedikazioari eta arrakastari esker, bideojokoetan emakumeentzako enbaxadore eta sSport-en komunitatean jarraitu beharreko eredu izatera iritsi da.

JADE RAYMOND



Jade Raymond  (Irudi kreditua)

Lanbidea: garatzailea eta produktorea.

Jaiotza: Kanada, 1975.

Enpresa: Haven Studios.

Sareak: [Twitter](#), [Instagram](#).

Profila: bere karreraren zati handi bat Ubisoft konpainian egin zuen, "Assassin's Creed" eta "Watch Dogs" bezalako saga arrakastatsuen produktore gisa. Gero "Electronic Arts" eta "Google" bezalako konpainietan aritu zen, 2021ean bere estudioa fundatu zuen arte: "Haven Studios".

Oraindik jokorik merkaturatu ez badu ere, enpresa Sony konpainiak erosi du. 2023an "Fairgame\$" jokoa iragarri du, jokalari anitzeko shooter kooperatiboa (PvE), multimilioidunei egindako lapurretetan oinarritua. Seguruenik 2024an argitaratuko da.

MARINA AMORES, "BLISSY"



Marina Amores  (Irudi kreditua)

Lanbidea: kazetaria eta idazlea.

Jaiotza: Mallorca, 1991.

Sareak: [Twitter](#), [Instagram](#), [YouTube](#), [Web](#), [Twitch](#), [TikTok](#), [LinkedIn](#).

Profila: Marinak hamarkada bat darama bideojokoaren industrian berdintasunaren eta feminismoaren alde borrokatzen "Eurogamer", "Zehngames" edo "FSGamer" bezalako hedabide digitaletan, "EDGE" bezalako aldizkari inprimatuetan, "PlayGround" bezalako webgune jeneralistetan eta tokiko telebistetan, besteak beste.

Community manager gisa ere lan egin du zenbait bideojoko-estudioentzat, baita itzultzaile gisa ere. Gainera, Espainiako industriako emakumeen presentzia aztertzen duten zenbait dokumental zuzendu ditu: "[Mujeres+Videojuegos](#)", "[Hombres+Videojuegos](#)" eta "[Nerfeadas](#)".

"Gaming Ladies" ekitaldia antolatu zuen Bartzelonan eta zenbait liburu argitaratu ditu: [¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género](#), [Un mes en Tinder siendo mujer gamer](#) edo [Play like a Girl](#).

MARINA GONZÁLEZ



Marina González  (Irudi kreditua)

Lanbidea: artista eta diseinatzaile grafikoa.

Jaiotza: Valentzia

Enpresa: *Deconstructeam*.

Sareak: *Twitter, Instagram, Tumblr, Itchio*.

Profila: Marina Arte Ederretan lizentziaduna da, eta Deconstructeam, Espainiako estudio sortzaile, original eta pertsonalenetako bat, osatzen duten hiru kideetako bat. Bera arduratzen da pixelartaz. Bere joko guztien estilo bisual pixelatu ezaguterraza da pixelart, diziplina horretako artista onenetakoa izatera eraman duena.

Estudioari zor zaizkio “The Cosmic Wheel Sisterhood”, “The Red Strings Club”, “Essays on Empathy” edo “Gods Will Be Watching” bezalako jokoak.

Sektorean hamarkada bateko esperientzia eta bizkarrean esku bete joko izanik, Marina artista gisa helduz joan da, bai pertsonaien eta agertokien diseinuan, bai animazioan.

MAYA GARCÍA, "MAYA PIXELSKAYA"



Maya García  (Irudi kreditua)

Lanbidea: irudigilea eta aurkezlea.

Jaiotza: Madril, 1985.

Sareak: [Twitter](#), [Instagram](#).

Profila: Maya Pixelskaya 80ko eta 90eko hamarkadetako retro bideojokoetan ardazturiko lanagatik ezaguna den artista eta aurkezlea da. Irudigile eta diseinatzaile gisa, joko klasiko horietan inspiratutako bitxi eta jantzi ugari sortu ditu.

Bere lan artistikoaz gain, Maya esparru mediatikoan ere nabarmentzen da. Izan ere, aurkezle gisa kolaboratzen du "Zapeando" bezalako programetan eta "Yo Interneto" podcastean parte hartzen du. Pop kultura eta retro bideojokoak ardatz dituen bere ikusmolde paregabeari esker, eragin handiko figura izatera iritsi da bai artearen munduan bai bideojokoekin erlazionatutako baliabideen.

MÓNICA OVES, “MONIOVESS”



Mónica Oves  (Irudi kreditua)

Lanbidea: eSport-eko jokalaria profesionala.

Jaiotza: Espainia.

Joko nagusia: VALORANT.

Sareak: *Twitch, Twitter, Instagram.*

Profila: Mónica Oves Silva, eSport-en munduan “monio vess” goitzenaz ezagunagoa, jokalaria espainiar ospetsua da VALORANT jokoaren eszenan. “MAD Lions Laurë” taldeko funtsezko kide ohia gisa, “monio vess”ek trebetasun apartak eta presentzia lehiakor nabarmena erakutsi ditu bizkor hazten ari den joko horretan.

Bere taldea, erabat emakumezkoa, “VALORANT Game Changers” txapelketan lehiatu da, eta beste erakunde batzuen artean nabarmendu da agertokian. “monio vess”ek torneo horietan parte hartzeak nabarmen lagundu du eSport-en munduan jokalaria trebe eta figura inspiratzaile gisa duen ospea eskuratzeko.

VALORANT jokoan izan duen dedikazio eta arrakastari esker, sekulako lehiakide ez ezik, jokalaria profesionalen etorkizuneko belaunaldientzako inspirazio-iturri eta jarraitu beharreko eredu izatera iritsi da.

ROBERTA WILLIAMS



Roberta Williams  (Irudi kreditua)

Lanbidea: bideojokoen diseinatzailea.

Jaiotza: Ameriketako Estatu Batuak, 1953.

Enpresa: Sierra On-Line enpresaren fundatzaileetako bat.

Profila: Roberta Williams, Sierra On-Line enpresaren fundatzailea, bere senar Ken Williams-ekin batera, funtsezko figura da abentura grafikoko jokoen garapenean. "King's Quest" eta "Mystery House" bezalako titulu ikonikoak sortu zituen. "Phantasmagoria" bideojokoa ekintza errealeko bideo-sekuentziak erabiltzeko berrikuntzak mugarria jarri zuen industrian.

SASHA HOSTYN, “SCARLETT”



Sasha Hostyn  (Irudi kreditua)

Lanbidea: eSport-eko jokalaria profesionala.

Jaiotza: Kanada.

Joko nagusia: StarCraft II.

Sareak: *Twitch, Twitter.*

Deskribapena: jokalaria arrakastatsuenetako bat da StarCraft II jokoaren eszenan. Torneo ugari irabazi ditu. Jokoan trebetasun taktikoa eta estrategikoa du bereizgarri.

Scarlett aitzindaria izan da emakumeentzat eSport-etan, batez ere gizonak nagusi diren arlo horretan nabarmentzea lortu du-eta. Kanada eta nazioarteko taldeak ordezkatu ditu lehiaketa globaletan, eta errekonozimendua eta mirespena lortu ditu eSport-en komunitatean. Munduan irabazi gehien dituen bideojokoen jokalaria profesional gisa agertzen da Errekoren Guinness Liburuan.

VALERIA CASTRO



Valeria Castro  (Irudi kreditua)

Lanbidea: garatzailea, DEVeke lehendakari ohia eta irakaslea.

Jaiotza: Montevideo, 1988.

Enpresa: *Platonic Games*. Platonic Games enpresaren fundatzaileetako bat eta CEOa 2014az geroztik.

Sareak: *Twitter, LinkedIn, YouTube*.

Profila: Publizitatean lizentziaduna, diseinu grafikoan espezializatu zen eta bideojokoaren industrian hasi zen lanean Txinan. Espainiara itzuli zen Informatika grafikoari, jokoei eta errealitate birtualari buruzko master bat ikastera. Horrek aukera eman zion Bitoon Games enpresan —herrialdeko bideojoko-enpresa handienetako bat— produktore gisa lan egiteko. 26 urterekin bere enpresa sortzea erabaki zuen: Platonic Games.

Bere helburua da mugikorretarako jokoak egitea, kawaii estetika koloretsuarekin, haurrei eta casual publikoari zuzenduak, hala nola "Sailor Cats", "Cocina Kawaii", "Symmetry", "Sweet Sins" edo "Happy Hop"...

ΕΚΙΜΕΝΑΚ ΕΤΑ ΜΥΓΙΜΕΝΔΥΑΚ



 (Webgunerako esteka)

FemDevs irabazi-asmorik gabeko elkarte da, bideojokoen garapenaren kulturaren emakumeen interesa, parte-hartzea eta presentzia sustatzeko eginkizuna duena. Honako helburu hauek ditu:

- **Genero-berdintasuna sustatzea:** bideojokoen industrian aritzen diren emakumeentzat aukera-berdintasuna lortzea.
- **Emakumezko garatzaileen lana ikusgai egitea:** emakumeek sortutako bideojokoak ezagutzera ematea eta haien eginkizuna ikusgai egitea.
- **Lankidetzan jardutea eta baliabideak eskaintzea:** lankidetzeta eta parte-hartzea sustatzea.

FEMINIST FREQUENCY



 (Webgunerako esteka)

Anita Sarkeesian kultura-kritikari estatubatuarrak 2009an sortutako plata-forma, herri-kulturan, bereziki bideojokoetan, emakumeen errepresentazioa aztertzea helburu duena. Baliabide horri egin zion ekarpen handia *Tropes vs. Women in Video Games* saila izan zen. YouTubeen eskuragarri dagoen sail horrek industria horretan dauden topiko, klixe eta estereotipoetako asko erakusten zituen, emakumezko pertsonaia pasibo eta hipersexualizatuen bitartez.

Irabazi-asmorik gabeko erakunde horren lan handiak ikuspegi-aldaketa ekarri zuen joko askotan, batez ere joko independenteetan, horien sortzaileek begiak ireki baitzituzten industriaren hasieratik sustraituta zegoen problematika baten aurrean. Horri esker, garapen-talde askok erakundearen aholkularitza-zerbitzuak kontratatzea erabaki zuten, emakumezko eta LGTB pertsonaien rola hobetzeko. Horrek guztiak berekin ekarri zuen, halaber, enpresak eta bere fundatzaileak eraso eta mehatxu ugari jasotzea.

FEMLOFT



[\(Webgunerako esteka\)](#)

2023ko irailean izan den ekitaldi berri bat, bideojokoan industriako emakumeei eta pertsona ez-binarioei eskainia. FemDevs emakumezko garatzaileen elkar-teak eta Gameloft Barcelona enpresak antolatua.

Industrian aniztasuna sustatzeko eta genero-arrakala murrizteko sortu da foroa. Zenbait hitzaldiren eta mahai-inguru baten bitartez, parte-hartzaileen konfiantza indartuko duten tresnak eskaintzea ardatz hartuta. Ekitaldia online baino ez zen izan Discord-aren bidez, baina hitzaldi guztiak bere [YouTube](#) kanalean egongo dira eskuragarri.

GIRLS MAKE GAMES



[\(Webgunerako esteka\)](#)

Girls Make Games kanpamentuak eta lantegiak egiten dituen erakunde bat da, neskek bideojokoak diseinatzen eta programatzen ikas dezaten. Honako jomuga nagusi hauek ditu:

- **Jokoen diseinuan heztea eta trebatzea:** neskei bideojokoak diseinatzen, programatzen eta sortzen ikasteko aukera emango dieten lantegiak eta kanpamentuak eskaintzen ditu.
- **Sormena eta trebetasun teknikoak sustatzea:** neskek animatzen ditu laguntza-giroan beren sormena esploratzera eta trebetasun teknikoak garatzera.
- **Inspirazioa eta ahalduntzea:** neskek inspiratzea eta ahalduntzea bilatzen du, bideojokoan garapenari eta teknologiari buruzko karrerak kontuan har ditzaten.

MY GAME MY NAME



 (Webgunerako esteka)

Emakumearen aurkako Indarkeria Desagerrarazteko Nazioarteko Eguna dela eta, azaroaren 25ean, Movistarrek online ekitaldi hau antolatu du, gazteak oro har eta gamingzaleak bereziki kontzientziazteko asmoz, ikus dezaten zein garrantzizkoa den errespetua izatea eta emakumezko jokalaria baten aurrean emakume izate hutsagatik izan ditzaketen aurreiritziak desagerraraztea.

Kanpainak amaiera eman nahi die plataforma sozialen bitartez egiten diren emakumeen aurkako hitzezko erasoei, bai bideojokoetan bai horien alderdi profesionalean (eSport). Halaber, kirolaren berdintasun-balioak eta teknologiaren erabilera arduratsua transmititu nahi ditu.

NERFEADAS



 (Webgunerako esteka)

“Nerfeadas” bideojokoetan espezializatutako **Marina Amores “Blissy”** kazetari eta aktibista espainiar ezagunak sortutako dokumental-saila da. YouTubean eskuragarri dagoen sail horrek bideojokoen industrian eta komunitatean dagoen matxismoa erakustea eta horri buruz eztabaidatzea hartzen du ardatz, bereziki emakumeen esperientziari dagokionez. Garatzaileekin, jokalari profesionalekin, streamerrekin eta sektoreko beste profesional batzuekin egindako elkarrizketen bitartez, “Nerfeadas” sailak argi erakusten du zer-nolako eragina duten genero-aurreiritziek eta matxismoak emakumeen parte-hartzean eta errepresentazioan esparru horretan.

Jorratutako gaien artean daude jokoetan dagoen genero-errepresentazioa, emakumeek industrian dituzten esperientziak, gamer komunitatean duten harrera, eta aurre egin behar dieten oztopoak eta karrera-aukerak. Bideojokoen munduan emakumeek aurre egin behar dieten desafio espezifikoak ulertzeko baliabide baliotsua da saila, eta jokoaren kulturaren berdintasun eta inklusio handiagoranzko aldaketa egiteko premia nabarmentzen du. “Nerfeadas” YouTubean eskuragarri dagoenez errazago irits daiteke jende askorengana, eta horrek erraztu egiten du gai garrantzitsu horiei buruzko sentsibilizazioa eta eztabaida sustatzea



 (Webgunerako esteka)

Bideojokoen Espainiako Elkarteak (AEVI) sortutako ekimena. Erakunde horrek bideojokoaren balio-katean inplikaturako eragile guztiak ordezkatzeko dituzte: garrantzaileak, banatzaileak, argitaratzaileak, merkaturatzaileak, unibertsitateak, zentro akademikoak eta eSport-eko liga eta talde nagusiak.

The Good Gamer proiektuaren bitartez, bideojokoen sektorean berdintasunaren, aniztasunaren eta inklusioaren balioak sustatzeko premiatik sortzen da PlayEquall ekimena.



Incuba con perspectiva de género



(Webgunerako esteka)

FemPowerUp programak —Espainian genero-ikuspegia aintzat hartzen duen doako lehen bideojoko-inkubagailua— izandako arrakastaren ondoren garatu zen ekimen aurreratua da PowerUp+. Kolektibo marjinatuetako pertsonak, hala nola emakumeak, trans pertsonak, ez-binarioak eta LGBTQIA+ kolektiboko kideak bideojokoan lanbide-esparruan lanean hobeto txertatzera bideratuta dago proiektua.

Programaren ezaugarri nagusia da oso-osorik genero marjinalizatuetako pertsonak edo LGBTQIA+ kolektibokoek osatuta egotea, bai mentoretza-roletan bai mentorizatuaren roletan. Giro segurua eta Espainiako profesional nabarmenek emandako etengabeko prestakuntza eskaintzen ditu. Helburua da taldeei konfiantza eta segurtasuna ematea, ideiak garatu eta ideiak kalitatezko produktuetan gauzatu ditzaten, argitaratzaileei aurkezteko edo norberak argitaratzeko modukoak, edo are, programa amaitzean, lana bilatzeko paper-zorrogisa erabiltzeko modukoak ere.

TODAS GAMERS



 (Webgunerako esteka)

Bideojokoen kritikak, artikuluak eta erreportajeak genero-ikuspegia aintzat hartuta egiten dituen webgunea. Plantilla askotariko profiletako emakumeek osatzen dute oso-osorik, sektoreari ikuspegi zabala emateko. 2016az geroztik, Todas Gamers baliabide hori aztertzeaz arduratzen da, ohiko proposamenetatik ihes egin nahi duten emakumeei orientazio berezia emateko. Halaber, *hilean behingo podcast* bat, *Twicheko kanal* bat eta *Patreon* plataforma ere baditu.

WOMEN IN GAMES



 (Webgunerako esteka)

Women in Games bideojokoen munduan genero-aniztasuna sustatzen lan egiten duen nazioarteko erakundea da. Bere helburu nagusien artean honako hauek daude:

- **Aniztasuna eta inklusioa sustatzea:** emakumeen errepresentazioa eta parte-hartzea sektorearen maila guztietan handitzea hartzen du ardatz.
- **Lanbide-garapena:** hezkuntza-programak eta garapen-aukerak eskaintzen ditu, bideojokoen esparruko hainbat arlotan emakumeen karrerei sostengua emateko.
- **Lankidetzeta eta ekitaldiak:** ekitaldiak, konferentziak eta lantegiak egiten ditu, arlo horretako emakumezko profesionalen arteko lankidetzeta eta networkinga sustatzeko.

ETORKIZUNARI BEGIRA

Bideojokoen industriak, etengabe aldatzen ari den sektore dinamikoa denez, aukera paregabeak eta desafio esanguratsuak ditu emakumeentzat. Teknologia eta genero berriek gora egin ahala, era berean egiten dute emakumeen errepresentazio, parte-hartze eta lidergorako bide berriek ere. Aurrerapen horiekin batera, alabaina, erronka berriak sortzen dira, hala nola inklusio handiagoaren premia eta sustraitutako estereotipoak gainditu beharra. Testuinguru horretan etorkizunari begiratzeak berekin dakar, goraka ari diren aukera horiek ezagutu eta aprobetxatzea ez ezik, oztopoei aurre egin eta gainditzea ere, ingurune ekitatiboagoa eta errepresentazio bidezkoagoa duena eraikitzeko.

Joera berriak, hala nola errealitate birtuala eta areagotua, hodeiko jokoak eta eSport-ak, erabat eraldatzen ari dira jokoaren munduan nola esperimentatu eta parte hartzen dugun. Teknologia horiek joko- eta narratiba-modu berriak eskaini ez ezik, ateak irekitzen dizkiote berdintasunari. Errealitate birtualak eta areagotuak, esaterako, murgiltze-esperientzia pertsonalizatuak ahalbidetzen dituzte, eta hodeiko jokoek, berriz, sarbide zabalagoa eskaintzen dute. Bestalde, eSport-etan gero eta errekonozimendu eta laguntza handiagoa dago emakumezko jokalariei eta taldeentzat. Horrek aukera gehiago sortzen ditu emakumeentzat, bai lehiaketa-jokoan bai erlazionatutako rol profesionaletan.

Arlo horretan barneratzeko interesa duten emakumeentzat ezinbestekoa da azken joera eta teknologietan eguneratuta egotea. Funtsezkoa da garrantzizko trebetasunak eskuratzea, dela hezkuntza formalaren bitartez, dela ikaskuntza autodidaktaren bidez. Gainera, kontaktu profesionalen sare sendoa eraikitzeak ateak ireki ditzake eta hazteko aukerak eskaini ditzake. Joko-komunitateetan eta ekitaldietan aktiboki parte hartzea eta mentoretza esperientziadunak biltzea orientazioa, laguntza eta ezagutza praktikoak eman ditzaketen urrats baliotsuak dira. Ekintza horiek, ezagutza profesionala aberastu ez ezik, bideojokoen komunitatean integratzea ere sustatzen dute.

Irakurleak animatzen ditugu bideojokoen munduan aniztasuna eta genero-berdintasuna sustatzen duten ekimen eta mugimenduetan laguntzen aktiboki inplikatzera. Hasi emakumeek garatutako jokoei babesa ematetik eta aldaketa positiboaren aldeko foro eta kanpainetan parte hartzera iritsi arte, ekintza horiek ahots- eta ikuspegi-aniztasuna aberasten dute, eta, hartara, komunitate zirrarragarri hori osatzen duten pertsona guztientzako ingurune inklusiboagoa, berdintasunezkoagoa, ekitatiboagoa eta bidezkoagoa sortzen laguntzen dute.

Bideojokoen munduan, emakumeek, bizitza kulturalaren, ekonomikoaren eta sozialaren beste arlo askotan gertatzen ari den bezala, oztopo handiak gainditu behar izan dituzte presentzia, irudikapen eta ikusgarritasun bidezkoagoa eta berdintasunezkoagoa lortzeko. Dokumentu honek, testuinguruan kokatu ondoren, lau erreferente mota biltzen ditu, etxean eta gelan berdintasunaren aldeko eta berdintasunerako hezkuntzarako baliagarriak izan daitezkeenak. Alde batetik, emakumeen ikuspegi ahaldundua duten jolasak eta pertsonaiak. Bestetik, gamingaren hainbat alderditan nabarmentzen eta inspiratzen diren hainbat profesional. Azkenik, bideojokoen industrian emakumeak sustatzeko hainbat ekimen.

www.videojuegosenfamilia.com/emakumeaketabideojokoak

SUSTATZEN DU



BABESTEN DU

