

“Para vosotras jugadoras”

Programa radiofónico para la visibilización femenina
en el sector de los videojuegos

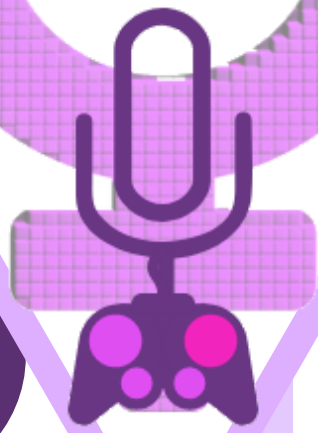
1. MARCO CONCEPTUAL

1. 1.359 millones de euros en facturación
2. 44% de jugadoras
3. 17 % de mujeres en la industria

2. METODOLOGÍA

1. Elección de Tema
2. Información del sector
3. Investigación medios especializados en videojuegos
4. Sondeo para la creación de un programa para la visibilización
5. Creación del programa “Para vosotras jugadoras”

Para vosotras JUGADORAS



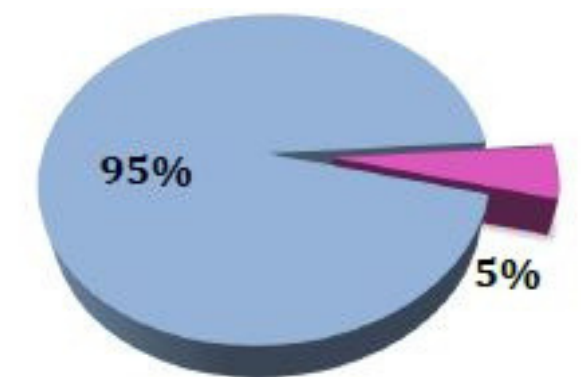
3. ANÁLISIS DE RESULTADOS

1. Análisis del sector: La mujer

- A. El condicionamiento social asociados a los roles de género
- B. La cosificación de la mujer llevaba al sector de los videojuegos
- C. La hipersexualización de las mujeres en el contenido audiovisual.
- D. La presión de una comunidad mayoritariamente masculina
- E. El doble rasero para medir la capacidad por cuestión de género

2. Análisis de la visibilidad de la mujer en los medios de comunicación especializados

- A. La visibilización de la mujer en los contenidos
- B. La mujer como cara visible de los medios.

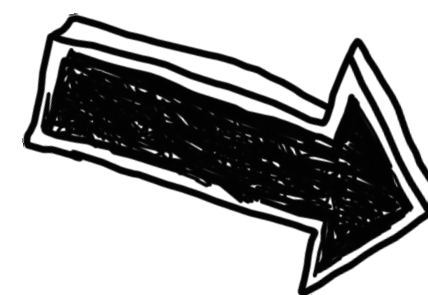


■ Sobre Mujeres ■ Otros contenidos

3. Análisis del sondeo para definir el tipo de espacio necesario para la visibilización de la mujer en el sector de los videojuegos.

OBJETIVOS

1. Corroborar la discriminación de las mujeres en el sector como trabajadoras y jugadoras.
2. Analizar la visibilización de las mujeres y del problema en los medios.
3. Comprobar la aceptación de un espacio radiofónico por y para mujeres.



CONCLUSIÓN

Programa radiofónico “Para vosotras jugadoras”

Características:

- Duración: 20 min
- Formato: Podcast
- Difusión: Youtube,
Redes Sociales
Blog

