

HOMBRES 3.0

Instrucciones

INTRODUCCIÓN

¡Los muchachos siempre serán muchachos!, ¡Los hombres no lloran! ¿Cuántas veces lo hemos escuchado? ¿Será verdad? ¿Cuáles son los estereotipos masculinos? ¿Y cuáles son sus consecuencias? ¿Existe un hombre "ideal"? El ejercicio permite reflexionar sobre la variedad de masculinidades y sus efectos. Existe la tradicional – hegemónica – machista, impuesta por la sociedad actual, que se puede resumir según Michael Kimmel (2001) con cuatro criterios: 1. *Nada de mariconadas*; la masculinidad se caracteriza por el repudio a lo femenino, por no hacer nada que remotamente pueda sugerir ser mujer (afeminado). 2. *Sé importante*; la masculinidad se mide por el status y el tamaño de la billetera. Riqueza, poder y estatus marcan cuan hombre eres. 3. *Sé duro como un roble*; un hombre se define por ser confiable en momentos de crisis como un objeto inanimado, un roble, una piedra, una columna, etc. 4. *Mándalo al carajo*. Sé atrevido, sé agresivo, arriésgate, vive al límite. Pero también existen un sin número de maneras de ser hombre que cada uno puede definir por sí mismo.

Los participantes analizan diferentes posibilidades de actuación y seleccionan aquel actuar con el que más se identifican o que más se aproxima a su manera de ser. El enfoque de la reflexión es que cada participante pueda evaluar cómo es su camino hacia el respeto y la igualdad entre los seres humanos. Tenemos que entender que nuestro bienestar y felicidad solo se pueden dar en relaciones de igualdad y son tan solo una consecuencia positiva de generarla. Si bien no existe un país en el cual exista igualdad entre los géneros se puede encontrar que los países con mayor equidad tienen no solo índices mayores de desarrollo, sino también de felicidad. Y estas emociones positivas son tan solo un factor que trae consigo la igualdad, los invitamos a descubrir más.

Se presentan tarjetas y cada una muestra en una de las caras un comportamiento-pensamiento-rol tradicional y machista, mientras que por el otro lado muestra un punto de vista alternativo (3.0). El rol machista está escrito sobre un fondo negro y la versión 3.0 sobre un fondo claro. Los contenidos de las tarjetas se basan en estudios científicos y también son resultado de diálogos en talleres de masculinidades y no violencia hacia las mujeres realizados por los/as autores/as. Cuando el participante ubica sobre la mesa las tarjetas con su correspondiente lado colocado hacia arriba, se puede observar lo colorida y variada, o estereotipada y convencional que es la masculinidad de cada uno, a la vez que se reflexiona sobre la medida en que este tipo de discurso facilita el camino hacia la igualdad con todos sus aspectos positivos.

Las tarjetas muestran ejemplos de modos de ser hombre – por un lado, la forma machista o predominante en nuestro medio y, por otro lado, maneras alternativas a ésta. Es importante tomar en cuenta que la forma diferente de ser hombre es toda aquella que no se enmarca en los cuatro criterios presentados al inicio. Son ideas sugeridas para desarrollar la masculinidad de una u otra manera. El participante es libre de opinar con cuál se identifica más o cuál le resulta más atractiva. La cuestión es facilitar la reflexión sobre la existencia de diferentes posibilidades de realización y desarrollo personal, a la vez que se analiza una posible repercusión que puede tener en el entorno.

Partiendo de que la violencia contra las mujeres es un fenómeno profundamente vinculado con los roles de género asignados como doctrina patriarcal, plantear el cambio de identidades, de roles, de funciones que venimos desarrollando regularmente, supone tambalear los cimientos de la misma estructura que la sustenta. Abrir un abanico de posibilidades de desarrollo masculino es abrir una brecha en un sistema de creencias que sostiene la violencia contra las mujeres y, por lo tanto, un necesario paso en su prevención.



HOMBRES 3.0

OBJETIVO DE HOMBRES 3.0

Estimular la reflexión sobre el modo en el que vivimos la vida como hombre, haciendo hincapié en lo convencional o colorida que es nuestra masculinidad, a la vez que se evalúa la medida en la que ésta nos facilita el camino hacia la igualdad mostrando modos alternativos (3.0) de ser hombre.

LAS CARTAS

La carta machista se distingue por...



Los hombres somos guerreros, cazadores, depredadores y debemos defender nuestras familias y territorios. Siempre tenemos armas para el combate. Cazamos mujeres para sentirnos hombres. Siempre ha sido así. Y para esto necesitamos armas, para impartir justicia y obligar a hacer lo correcto.

...los colores blanco y negro de la fotografía

La carta 3.0 se reconoce por...



Al compartir la responsabilidad con mi pareja de tratar el dinero a la casa, tuve la oportunidad de reevaluar mi rol tradicionalmente. Hubo momentos que mi pareja nos mantuvo solo con su salario para que yo pueda buscar nuevas opciones laborales. Esto me permitió adquirir nuevos conocimientos y encontrar este trabajo en el cual me siento tan bien.

...los colores vibrantes de la fotografía

Tiempo de juego: aprox. 60 minutos

Número de jugadores: 1 a 10

Edad de jugadores: 13 a 93

INSTRUCCIONES

Se debe jugar entre participantes exclusivamente varones, ya que la presencia de mujeres durante la interacción podría viciar las respuestas de los varones por tratar éstos de emitir una respuesta socialmente deseable.

**Primera vuelta - Todos los participantes juegan contra el juego con el objetivo de ganar en grupo.
Todos contra el juego - juntos contra el sistema**

La primera vuelta es un juego en equipo. Todos en conjunto, guiados por el jugador de turno deben encontrar en conjunto argumentos sobre la posición que asumen - ¿hombre machista u hombre 3.0? El juego representa al rol tradicional-machista que debe ser vencido con argumentos de todos.

1. Inicia el jugador más joven. Mezcla todas las cartas y reparte una carta a todos los jugadores (si disponen de tiempo se pueden repartir más cartas por jugador). Cada jugador lee su carta en silencio por sí mismo* y tiene la opción de devolverla al mazo y tomar otra. Esto solo se puede realizar una sola vez, es decir que si realiza el cambio debe quedarse con la carta que tomó del mazo.

2. A continuación, el repartidor lee en voz alta primero la parte machista (que está hacia arriba) y luego la 3.0.

3. Luego en grupo reflexionan sobre qué variante les parece mejor opción para ser hombre y/o cual se asemeja más a su forma de pensar.

*A fin de fomentar la comprensión de los contenidos por todos los participantes, la lectura previa individual de ambos lados de la tarjeta es importante. En su turno, el jugador podrá compartir la tarjeta con el grupo, ampliando lo expuesto con pensamientos propios en el mismo sentido, sea por la visión machista y/o la 3.0.

HOMBRES 3.0

Tiempo máximo de debate por tarjeta: 3 minutos.

Dialogan y argumentan sobre qué genera más igualdad. Respondiendo p.ej. a la pregunta: "¿Por qué (o por qué no) piensan que esto promueve más igualdad?", juntos deciden si la forma machista o la 3.0 les parece la mejor opción de ser hombre. *Al ser dos polos opuestos se escoge aquella con la cuál haya mayor afinidad.*

También es posible encontrar otras formas de ser hombre 3.0. Para esto se toma la tarjeta con los criterios del hombre machista y se verifica que la nueva forma no coincida con ninguno de ellos.

Si uno (o más) no está(n) de acuerdo con la forma 3.0 de ser hombre, se ubica la carta en el centro de la mesa con la cara machista hacia arriba. Solamente si todos los jugadores están de acuerdo con la manera 3.0 de ser hombre la colocan con la cara nueva hacia arriba.

Ejemplo: Juan informa al grupo que cuando tenga pareja quiere sostener el hogar económicamente entre los/as dos y para ello va a apoyar a su pareja a crecer profesionalmente. Santiago lo cuestiona indicando que la mujer debe ser el pilar del hogar y más bien apoyarlo a él. Esteban añade que es tarea del hombre traer el dinero a casa. Juan les dice que si ambos/as son corresponsables de la economía él tiene menos estrés y presión e incluso puede permitirse estar sin trabajo un tiempo y buscar algo mejor. Esteban se convence y lo apoya. Santiago aún duda. Si Juan y Esteban pueden convencer a Santiago antes que los 3 minutos culminen la tarjeta se ubica del lado 3.0 en el centro de mesa. Si no lo logran se ubica el lado machista hacia arriba.

Luego continúa el siguiente jugador a la izquierda con su tarjeta y así sucesivamente hasta que todas las tarjetas han sido jugadas.

4. Gana el grupo, si tienen más tarjetas 3.0 con la cara hacia arriba en el centro de la mesa y pueden avanzar a la segunda vuelta. **Gana el juego y pierden todos**, si hay más cartas machistas por cuanto no se logró mejorar la igualdad entre las personas. *En caso que los jugadores, simplemente por ganar, ubiquen todas las cartas con las caras 3.0 hacia arriba, pierden porque en un juego sobre la igualdad no puede hacerse trampa.*

Segunda vuelta - Si el grupo ganó en la primera vuelta continua jugando:
Todos contra mí – pero estamos juntos en esto

En esta segunda vuelta cada jugador juega por sí mismo. En la primera vuelta se argumentó en grupo y se decidió en conjunto. En esta ronda el jugador de turno se enfrenta con sus argumentos de hombre 3.0 a sus compañeros que asumen argumentos tradicionales-machistas. Si los logra silenciar, es decir dejar sin argumentos gana un punto. Luego de una primera vuelta, una vez que todas las cartas correspondientes han sido jugadas:

5. Se recogen las cartas con la cara machista hacia arriba y se colocan en un mazo aparte que no forma parte de esta vuelta. Luego se recolectan las que están con la cara 3.0 hacia arriba y se reparten entre los participantes. Por la izquierda, iniciando el repartidor por sí mismo (el más joven) va entregando una por una las cartas hasta que todas se acaban y cada jugador tiene una con la cara 3.0 hacia arriba frente a sí. En caso faltén cartas se puede completar con las del mazo general (las que no fueron usadas en un principio)

En caso que el juego – el ser hombres tradicionales-machistas – gane en la primera vuelta: Todos en conjunto reflexionan sobre sus argumentos de ser hombres tradicionales respondiendo por ejemplo preguntas como: ¿De dónde vienen estos roles tradicionales? ¿Quién impone estos roles? ¿A quién le hace bien ser de esta manera? ¿Cuáles son los beneficios aparte del reconocimiento de otros hombres machistas? Luego pueden jugar una nueva ronda y ver si en esta ganan y pasan a la segunda vuelta.

HOMBRES 3.0

6. El jugador de turno presenta "su forma de ser hombre 3.0" y el grupo lo tiene que cuestionar (recordemos que todos estaban de acuerdo en la primera ronda con las formas de ser hombre 3.0 que se juegan en esta segunda vuelta). Es decir todos juegan contra el jugador de turno. El jugador se imagina en la vida real ante una situación siendo hombre 3.0, los compañeros de juego lo cuestionan como amigos, compañeros de trabajo, feligreses, etc. haciendo una a dos preguntas.

Tiempo máximo de debate por tarjeta: 2 minutos.

P.ej. Tarjeta 1, el jugador indica ser "En mi hogar, ella y yo nos preocupamos de todo en conjunto, generamos ingresos y nos dividimos las tareas de la casa". El grupo lo cuestiona, p.ej.: "¿Acaso no eres suficientemente hombre para alimentar tú solo a tu familia? Ayudando en casa con la tareas, qué poco hombre que eres." El jugador de turno debe defender argumentando su posición, en este ejemplo "Si trabajamos dos y a ella le pagan lo justo (y no menos por ser mujer), tenemos más dinero para la familia. Yo tengo menos presiones y me siento mejor. Además puedo buscar el trabajo que me gusta porque ya no es tan grave si no trabajo unos meses. Y sobre las tareas del hogar, si las hacemos entre dos, tenemos más tiempo, estamos menos cansados y hasta nuestra vida sexual es más placentera."

Si convence a sus compañeros gana un punto dejando su carta con la cara 3.0 hacia arriba en la mitad de la mesa. Si no los convence ubica la carta con la cara machista sobre la mesa lo cual equivale a 0 puntos.

Luego le toca al jugador a la izquierda defender su carta.

7. Al finalizar se cuentan todas las cartas con la cara 3.0 hacia arriba y también todas las machistas. En caso hay más cartas machistas: **TODOS PIERDEN** por cuanto no se logró ¿promover/conseguir? la igualdad en la sociedad.

8. Si hay más cartas con la cara 3.0 hacia arriba gana quien más puntos/cartas 3.0 hacia arriba tiene (en caso se jueguen varias vueltas) – es decir quien mejor defendió con argumentos su forma de ser hombre 3.0. Nota: Pueden haber varios ganadores si tienen la misma cantidad de puntos.

Nota: Los jugadores también pueden proponer ideas propias y jugar con estas – anotando una manera machista y una 3.0 en un papel de lado y lado. P.ej. Si surge la pregunta ¿Dejarías a tu pareja salir de fiesta sola? Machista: Mi mujer solo sale conmigo. 3.0: Ella es libre y confío en ella, puede salir a su gusto. La forma machista debe cumplir al menos con uno de los cuatro criterios iniciales, y la forma 3.0 con ninguno.

Síguenos en:

HOMBRES 3.0

Publicado por la
Deutsche Gesellschaft für
Internationale Zusammenarbeit (GIZ) GmbH
Programa Regional ComVoMujer
Bernardo Alcedo 150, Edificio Peruval,
Piso 4, San Isidro, Lima 27/Perú

T + 51 – 1 -442 1101
I www.giz.de

Responsable
Christine Brendel
Directora Programa Regional
ComVoMujer
E christine.brendel@giz.de

Autores
Julen Osa
Timm Kroeger

Diseño
Paola Gómez
Carrera en
Diseño Comunicacional
Universidad
San Francisco de Quito

Fotos
Paola Gómez
María José Torres

Derechos reservados
Las ideas, opiniones y criterios expresados en esta publicación , son responsabilidad exclusiva de sus autoras/es y no reflejan necesariamente la opinión de la Cooperación Alemana, implementada por la GIZ.



Implementada por
giz
Deutsche Gesellschaft
für Internationale
Zusammenarbeit (GIZ) GmbH

Programa Regional
ComVoMujer

Aliado estratégico:

COOCOCI. USFQ
COLEGIO DE COMUNICACIÓN Y ARTES CONTEMPORÁNEAS