



El Ayuntamiento de Adra, a través del Área de Igualdad y junto al Centro Municipal de Información a la Mujer, ha creado 'El camino de Ana', un videojuego de prevención y sensibilización frente a la violencia de género. Una herramienta dirigida, principalmente a los más jóvenes, y que está enmarcada dentro del compromiso del Consistorio con el Pacto de Estado y el Instituto Andaluz de la Mujer. El juego, desarrollado por 'Cateffects Soluciones Tecnológicas' está disponible de forma gratuita en la página web del Ayuntamiento en el siguiente enlace: <https://www.adra.es/caminoana>.

La concejala de Igualdad, Elisa Fernández, junto a la concejala de Seguridad y Movilidad, Patricia Berenguel, ha presentado este videojuego, que "se basa en una experiencia narrativa interactiva que pone de manifiesto situaciones cotidianas en las que se pueden dar casos de violencia de género". La edil ha explicado que "el objetivo es ayudar a jugadores y jugadoras a identificarlas y saber cómo actuar en caso de darse en la vida real". "Este videojuego es un nuevo recurso, de los muchos que ya tenemos en marcha, para luchar contra la violencia de género y los micro machismos en la ciudad", ha insistido.

Fernández ha animado "a todos los abderitanos y abderitanas, especialmente a los más jóvenes, a que usen este recurso, jueguen con él y les sirva como reflexión" y ha destacado que "pondremos esta herramienta a disposición de los centros educativos, para seguir trabajando en esa prevención, concienciación y lucha contra la violencia de género".

'El camino de Ana'

El juego es una novela visual, en la que el jugador o jugadora irá pasando por conversaciones con distintos personajes y tomando decisiones a medida que avanza. Sin embargo, en ciertos momentos podrá tomar decisiones que determinen el resultado de dichas conversaciones. Esto creará diversas mini-historias entroncadas en una narrativa global en la que el argumento

depende de la jugadora hasta cierto punto.

Los escenarios son fondos estáticos, que recuerdan muchos de ellos a zonas de Adra, como el parque del Puerto, con el detalle suficiente como para dar sentido a la historia, funcionando como el decorado de una obra de teatro. Los personajes tienen diversas poses para representar sus emociones. En el transcurso de la trama surgirán situaciones de violencia de género y el sistema de juego ayudará a la jugadora a distinguirlas, así como ofrecer ciertas líneas de actuación para los personajes dependiendo de en qué situación se encuentren. Todo esto está basado en fuentes oficiales.

El juego cuida que la jugadora no se sienta juzgada y hará un resumen al final de la historia de cómo sus elecciones han afectado a las situaciones vividas por los personajes. Este resumen incluye links a fuentes oficiales (Instituto Andaluz de la Mujer y Ministerio de Igualdad). Esta actividad está subvencionada por el Instituto Andaluz de la Mujer de la Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación de la Junta de Andalucía.

Adra, 26 de julio de 2021