

MACHISMO, ESTEREOTIPOS Y ACOSO EN VIDEOJUEGOS

Laura Almenara



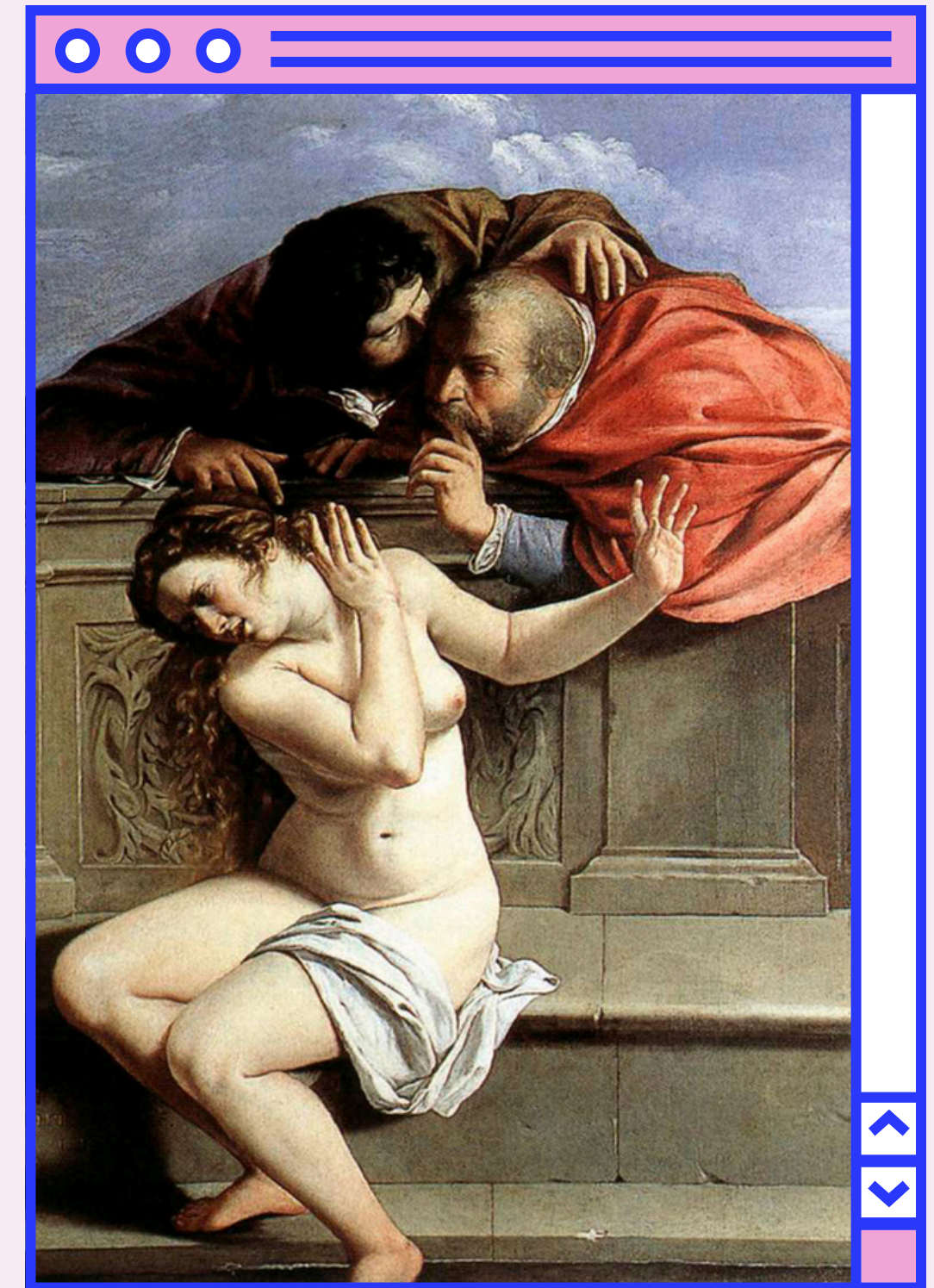
PRESENTACIÓN

- El videojuego como agente socializador
- ¿Cómo interfiere el machismo en los videojuegos y cómo identificarlos?
- Acoso en videojuegos online

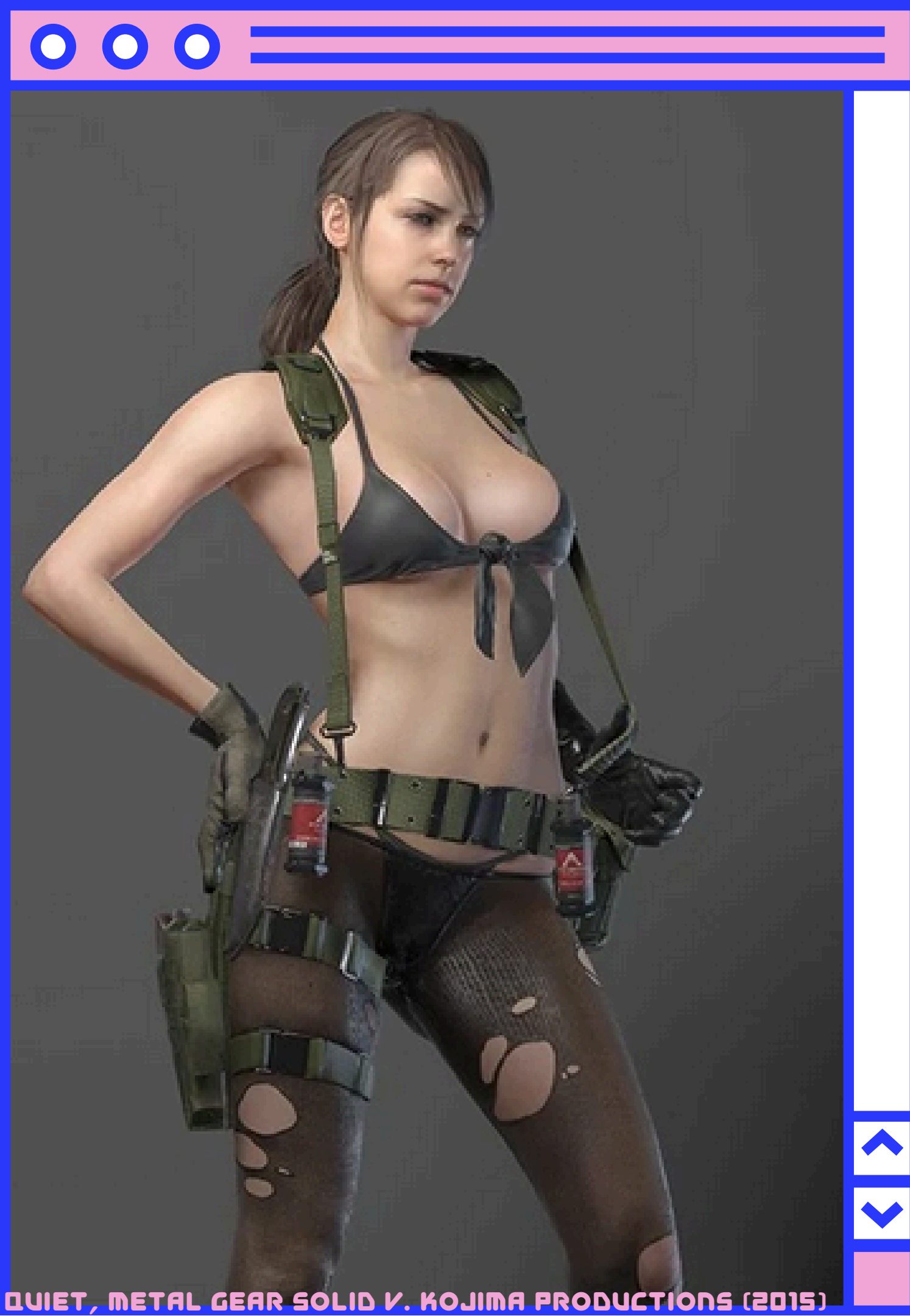


EL VIDEOJUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR

- Ejerce una gran influencia sobre el consumidor
- Potente transmisor de conocimientos e ideas
- Es un agente socializador terciario



'Susana y los viejos' (1610),
Artemisia Gentileschi

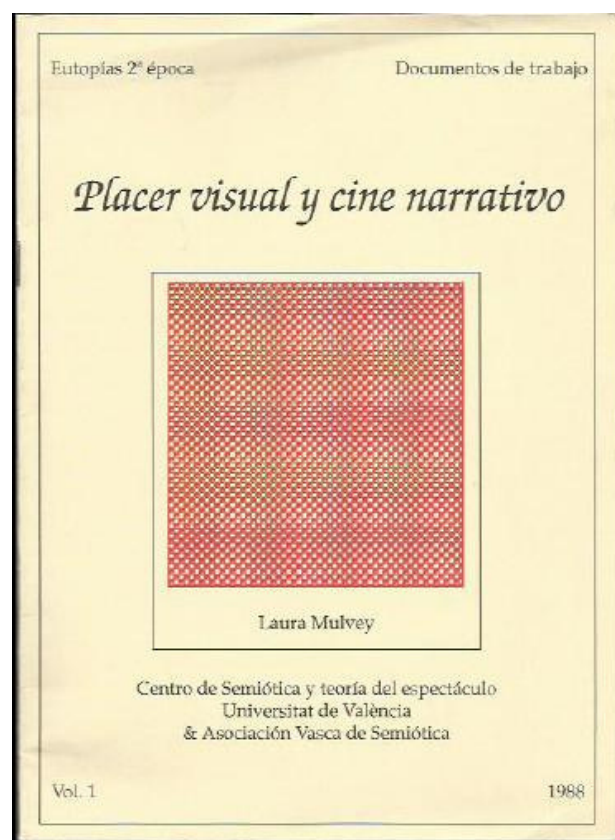


**¿CÓMO INTERFIERE
EL MACHISMO EN
LOS
VIDEOJUEGOS?**

**¿CÓMO LO
IDENTIFICAMOS?**

LA MIRADA MASCULINA

LAURA MULVEY (1975)
“Placer visual y cine narrativo”

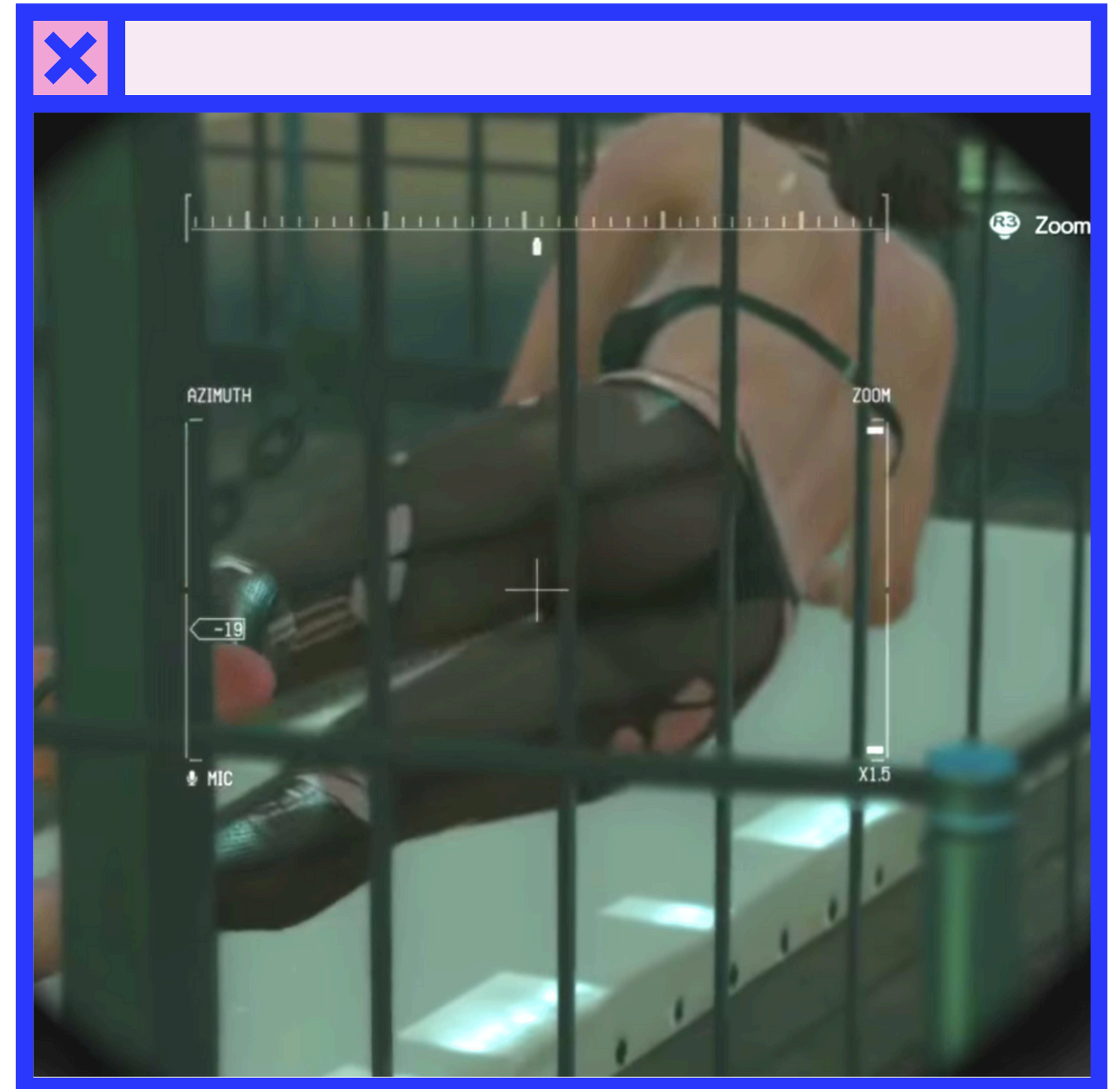


La mujer es fetichizada bajo la
mirada del hombre, sujeto de la
escena



DISTANCIAMIENTO DEL SUJETO-OBJETO

Observar a mujeres a través de mirillas, ventanas o rejas crea un distanciamiento visual entre el sujeto (el que mira) y el objeto (el que es mirado)



Quiet, Metal Gear Solid V. Kojima Productions (2015)

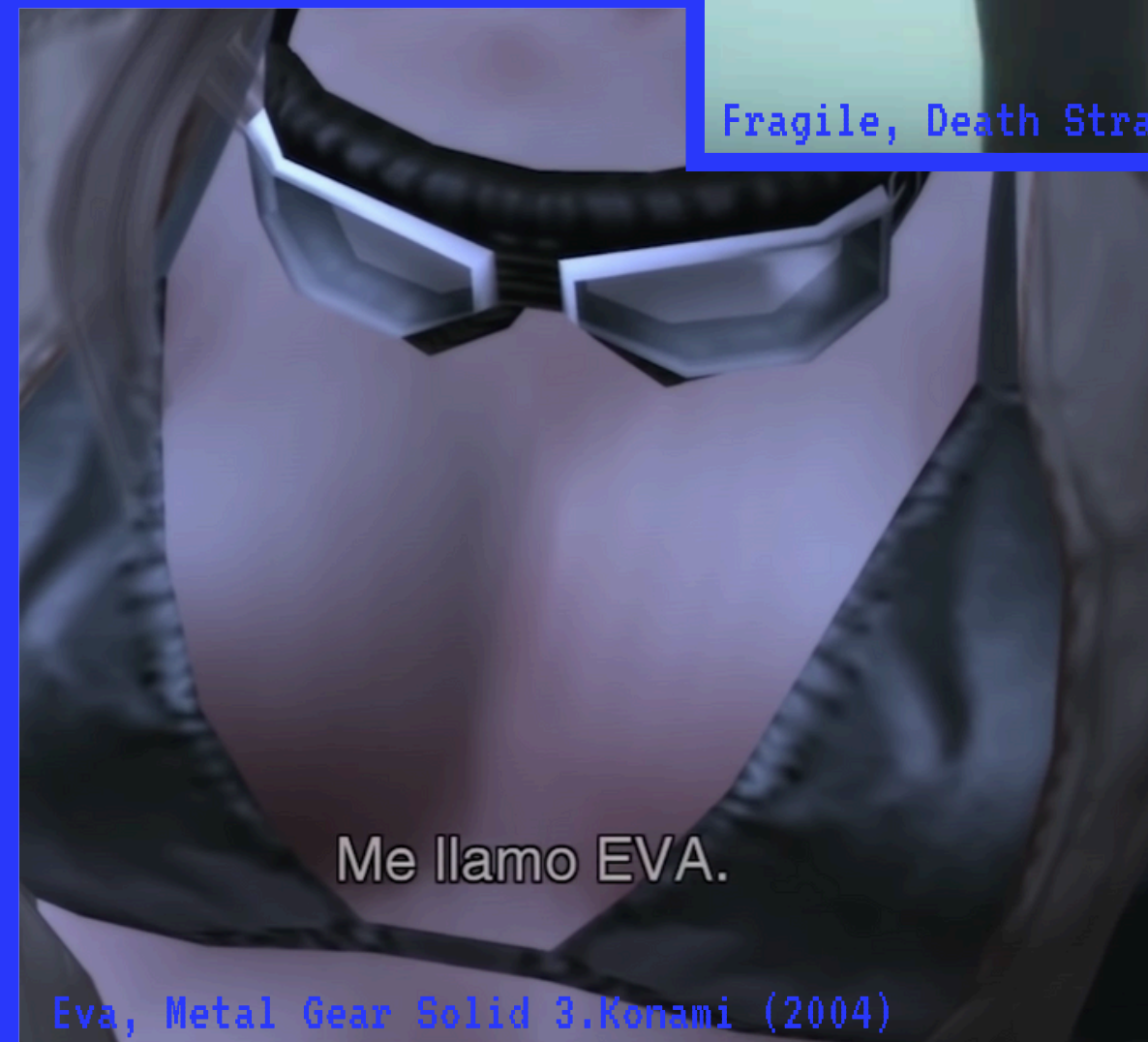
FRAGMENTACIÓN DEL CUERPO FEMENINO

La construcción de los planos determina la
posición del personaje.

LOS ENCUADRES QUE AÍSLAN
PARTES DEL CUERPO FEMENINO
DESPERSONALIZAN A LA MUJER Y
LA DESPOJAN DE IDENTIDAD



Fragile, Death Stranding. Kojima Productions (2011)



Me llamo EVA.

Eva, Metal Gear Solid 3. Konami (2004)

MACHISMO EN VIDEOJUEGOS OFFLINE

HIPERSEXUALIZACIÓN



INVISIBILIZACIÓN



REPRODUCCIÓN DE
ESTEREOTIPOS NOCIVOS



Construcción estereotipada de la feminidad



A partir del personaje
masculino



Sexualizarlas
como reclamo



Maquillaje,
grandes pestañas,
vestidos, zapatos



Dulces,
infantiles, vulnerables
e inocentes

MACHISMO EN VIDEOJUEGOS ONLINE

1. Acoso verbal.
2. Uso de 'nicks' ambiguos.
3. No usar chats de voz.
4. Abandono de plataformas.



Departament d'audiovisuals, EASD

GRACIAS POR VUESTRO TIEMPO

