

# MACHISMO, ESTEREOTIPOS Y ACOSO EN VIDEOJUEGOS

Laura Almenara



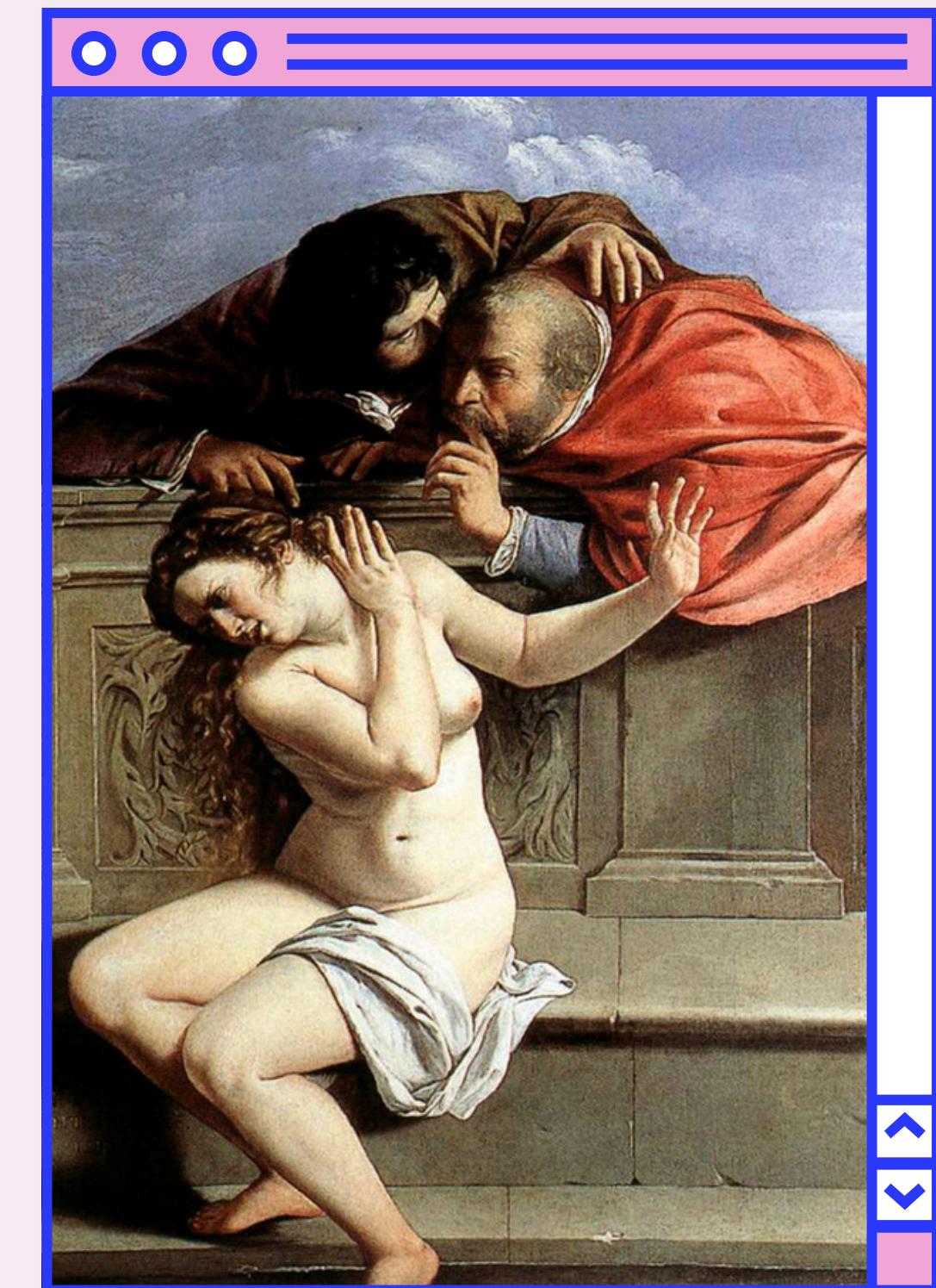
# PRESENTACIÓN

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



# EL VIDEOJUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR

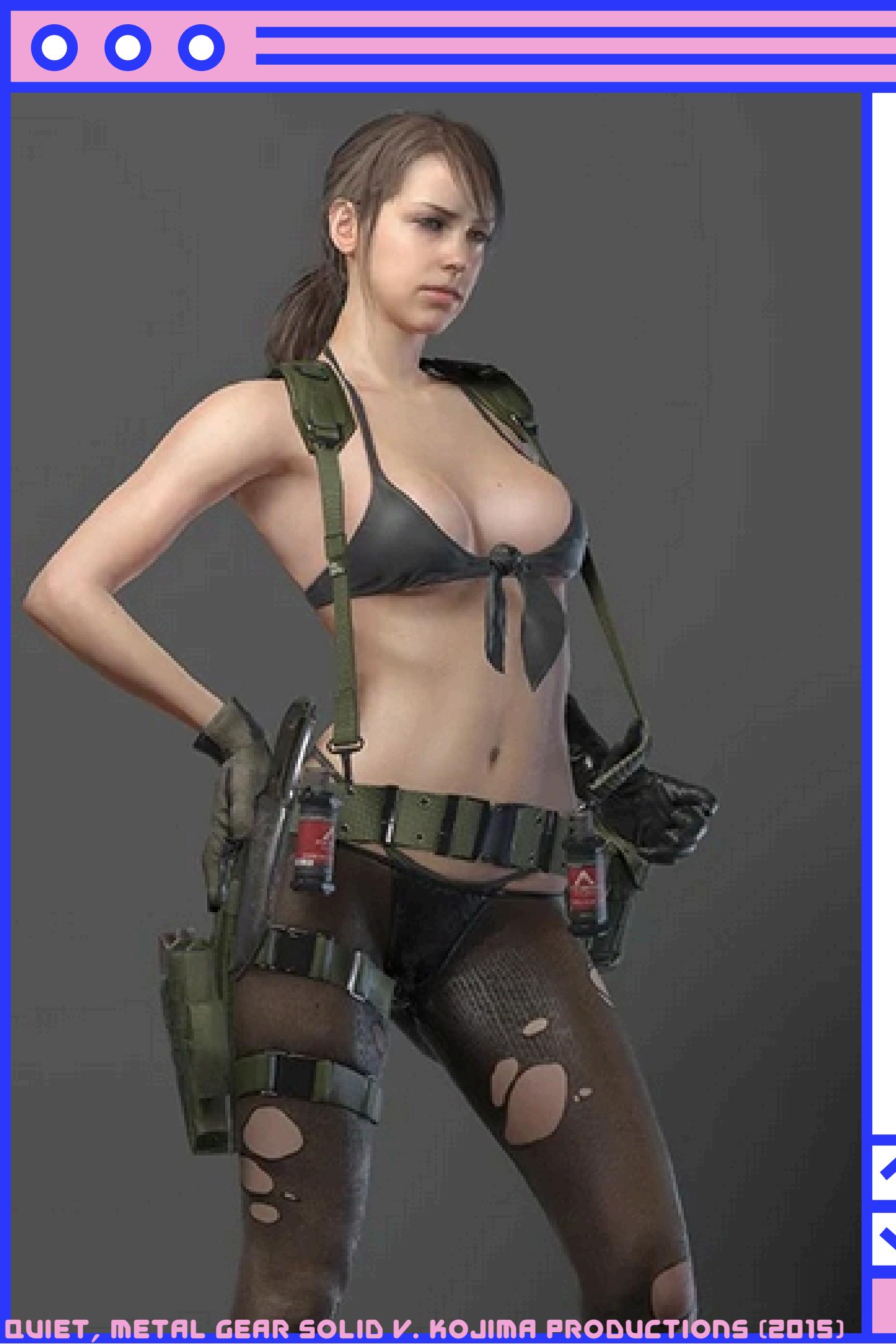
- Ejerce una gran influencia sobre el consumidor
- Potente transmisor de conocimientos e ideas
- Es un agente socializador terciario



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

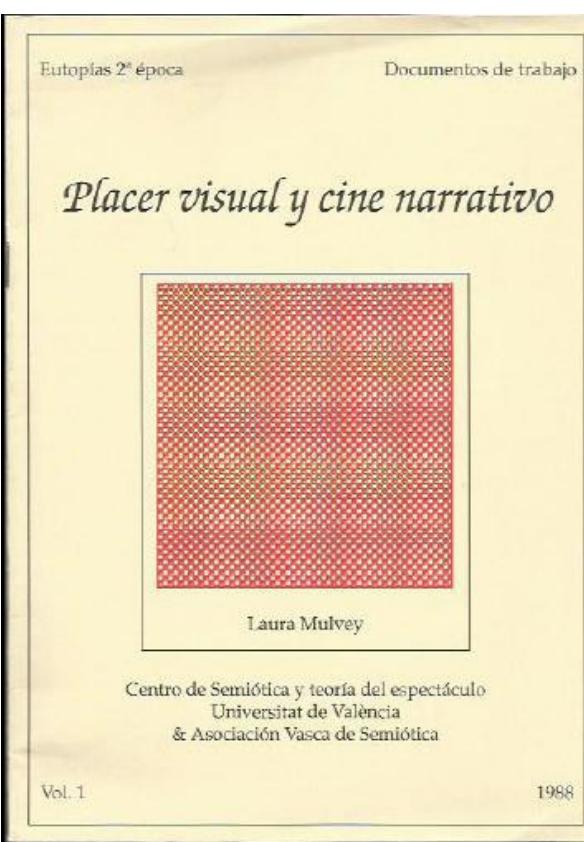
¿CÓMO INTERFIERE  
EL MACHISMO EN  
LOS  
VIDEOJUEGOS?

¿CÓMO LO  
IDENTIFICAMOS?



# LA MIRADA MASCULINA

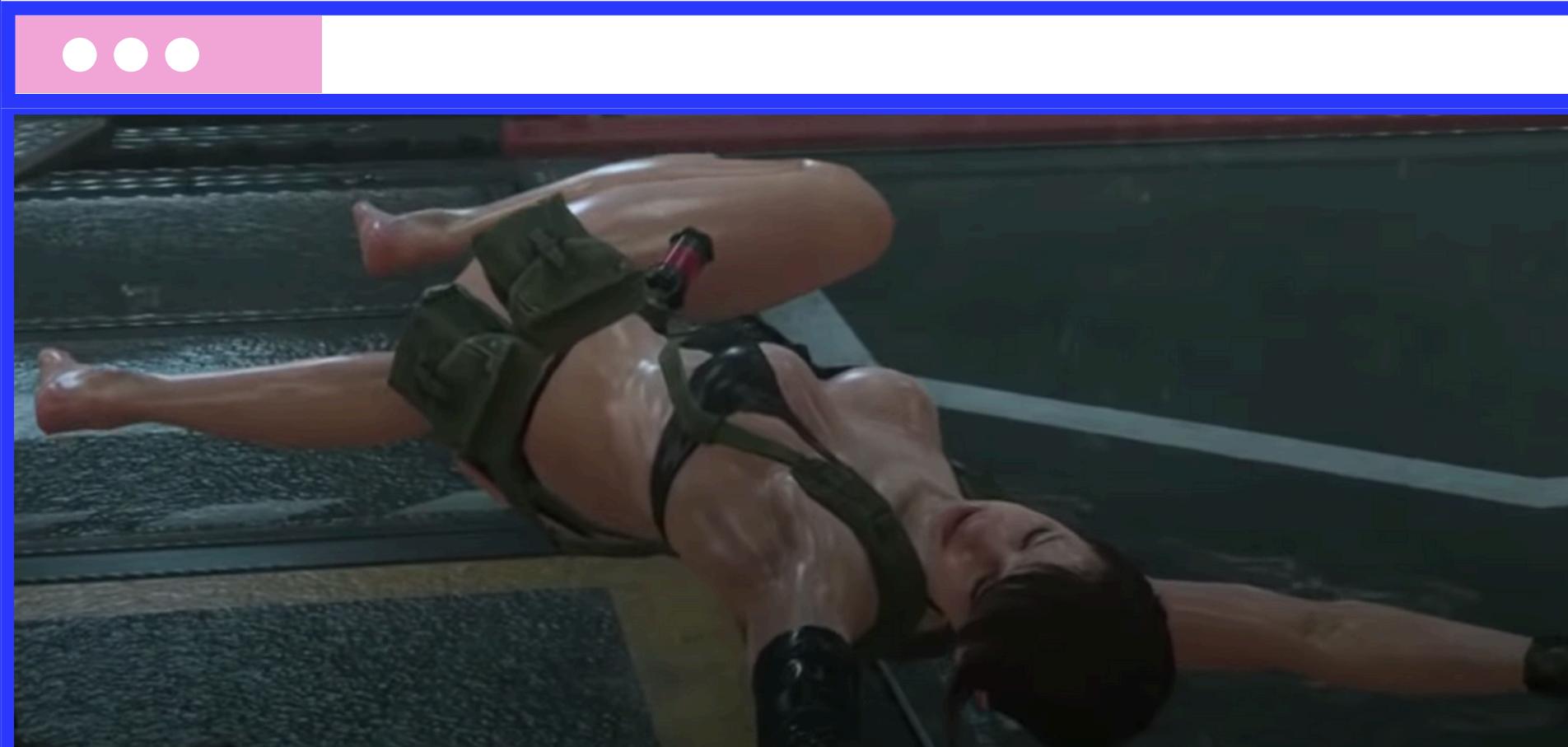
**LAURA MULVEY (1975)**  
"Placer visual y cine narrativo"



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

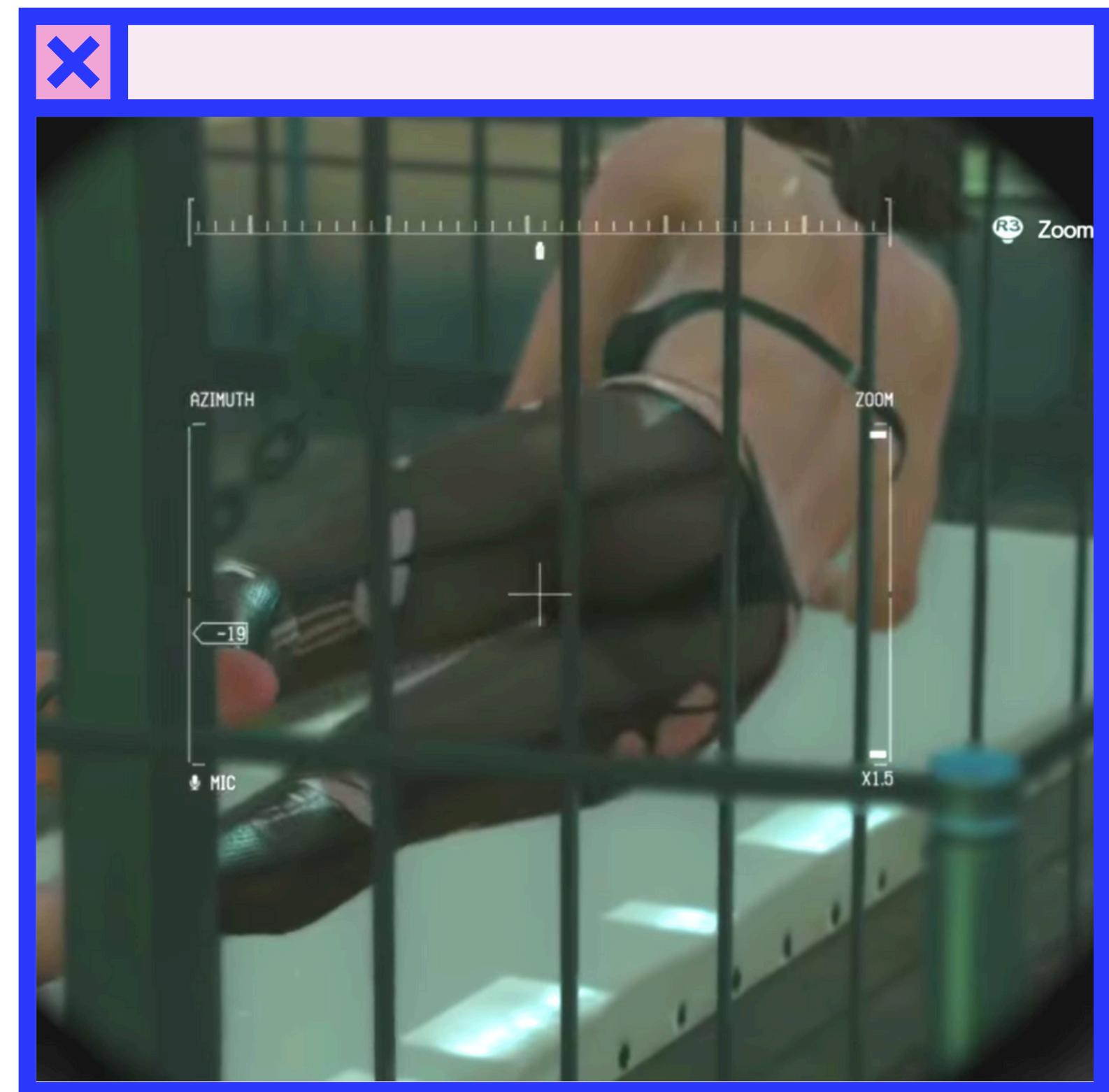


Metal Gear Solid. Konami(1998)



# DISTANCIAMIENTO DEL SUJETO-OBJETO

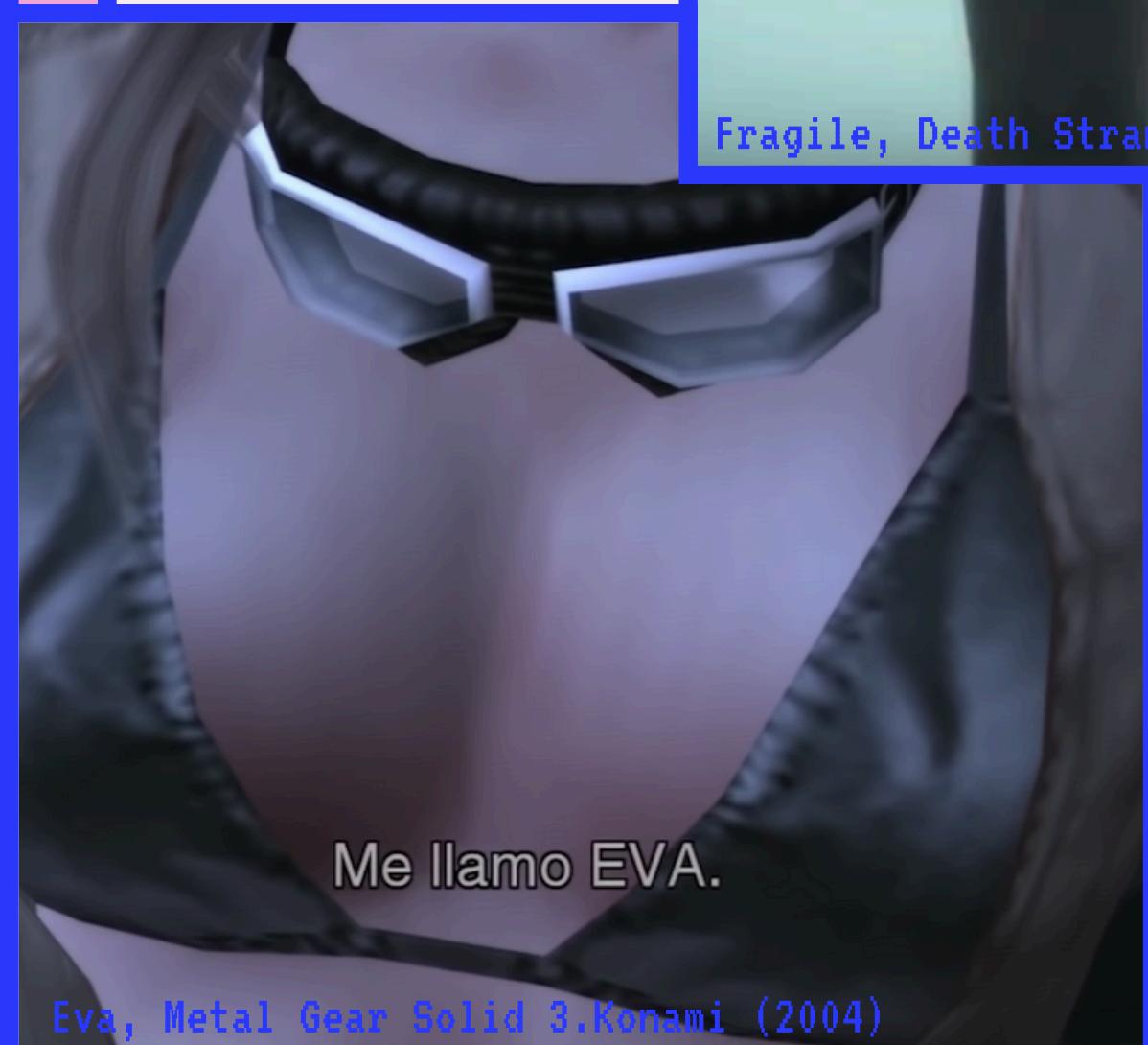
Observar a mujeres a través de mirillas, ventanas o rejas crea un distanciamiento visual entre el sujeto (el que mira) y el objeto (el que es mirado)



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



Fragile, Death Stranding. Kojima Productions (2019)



Me llamo EVA.

Eva, Metal Gear Solid 3. Konami (2004)

# FRAGMENTACIÓN DEL CUERPO FEMENINO

La construcción de los planos determina la posición del personaje.

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

# MACHISMO EN VIDEOJUEGOS OFFLINE

HIPERSEXUALIZACIÓN



INVISIBILIZACIÓN



REPRODUCCIÓN DE  
ESTEREOTIPOS NOCIVOS



# Construcción estereotipada de la feminidad



Maquillaje,  
grandes pestañas,  
vestidos, zapatos



A partir del personaje masculino

Sexualizarlas como reclamo



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.

DIRIGIDO POR

ANNA QUILES MORENO

Departament d'audiovisuals, EASD

# GRACIAS POR VUESTRO TIEMPO

