

Mujeres en el mundo de los videojuegos

Mujeres en el mundo de los videojuegos

1. Acoso y machismo en los juegos en línea.
2. La representación de la mujer en los videojuegos.
3. Las mujeres en la industria de los videojuegos.

OBJETIVOS

- Fomentar la atención de los alumnos sobre el problema del sexismo a través de un tema que (quizás) conocen.
- Indignarse
- Investigar
- Hacer experimentos
- Expresar su opinión
- Ser creativos, imaginar maneras de solucionar el problema...

1. ACOSO Y MACHISMO EN LOS JUEGOS EN LÍNEA

1. Acoso y machismo en los juegos en línea

Material: Un experimento social *MY GAME MY NAME* (mi partida, mi nombre) hecho en Brasil - <http://www.mygamemyname.com/en>

El proyecto consiste en invitar varios *gamers* varones a cambiar sus *nicknames* (pseudos) masculino por el de una mujer para experimentar el machismo que muchas mujeres tienen que soportar durante sus partidas.

Resultado : Insultos y acoso para arruinarles la experiencia



#MYGAMEMYNAME

**“YOU
SHOULDN'T
EXIST, TO
BE HONEST.”**



#MYGAMEMYNAME

1. Acoso y machismo en los juegos en línea

Actividades posibles :

- Reproducir el experimento (para los *gamers*) Hacer un sondeo/ recogida de datos: cuántas *gamers* hay en el instituto, cuáles son sus experiencias...
- Imaginar una solución para la formación y la incorporación de las mujeres a las nuevas tecnologías

2. LA IMAGEN DE LA MUJER EN LOS VIDEOJUEGOS

2. La imagen virtual de la mujer en los juegos

Estereotipos y desigualdad

- DESIGUALDAD DE GÉNERO
- HYPERSEXUALIZACIÓN DE LA MUJER VIRTUAL
- PAPEL SECUNDARIO (Princesas, personajes más vulnerables, sin armas...)

3. La imagen virtual de la mujer en los juegos

1) DESIGUALDAD DE GÉNERO

Ejemplo: **FIFA**

El juego fue creado en **1993**

Introdujeron los equipos femeninos nacionales por primera vez en **2016!!**



3. La imagen virtual de la mujer en los juegos

2) HYPERSEXUALIZACIÓN

Desnudez

Curvas

Maquillaje abundante

Seductoras...









Lara Croft versión **años 90-00** / Lara Croft versión **2018**

(Videojuego y película)

En una entrevista, Alicia Vikander, la nueva intérprete de Lara Croft, contó que había recibido muchos comentarios machistas criticando su cuerpo, menos voluptuoso que el de Angelina Jolie, que interpretó el papel en 2001 y 2003.

Games
for Windows™

PC DVD

TOMB RAIDER

UNDERWORLD

16+

www.pegi.info



EA GAMES

XBOX ONE

RISE OF THE TOMB RAIDER

18

www.pegi.info

CRYSTAL
DYNAMICS



2. La imagen virtual de la mujer

Actividades posibles:

- Investigar en los juegos que ustedes conocen
- Atender al número de personajes hombres y mujeres
- Observar la apariencia, las habilidades, la ropa, el papel de los personajes femeninos
- Hacer una recogida de impresiones sobre las imágenes puestas en las paredes del IES

3. LAS MUJERES EN LA INDUSTRIA DE LOS VIDEOJUEGOS

3. Las mujeres en la industria de los videojuegos

- **Investigar** sobre las mujeres que trabajan en la industria.

Ejemplo : Jade Raymond productora en EA y Ubisoft

Jade Raymond, productora de Assassin's Creed y Splinter Cell

