

# Creando redes, estableciendo sinergias: la contribución de la investigación a la educación

I Seminario internacional REUNI+D  
Barcelona, 11 de octubre, 2013

## Título

EL SEXISMO EN LOS VIDEOJUEGOS

### Título del proyecto, entidad financiadora y código de referencia

ANÁLISIS DE LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA DIFERENCIA SEXUAL: ROLES Y MODELOS FEMENINOS Y MASCULINOS

Está investigación fue encargada y financiada por CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)

### Grupo de investigación: ECIII

EDUCACIÓN, CIUDADANÍA, INCLUSIÓN, IGUALDAD E INTERCULTURALIDAD

### Nombre de las personas participantes en el proyecto: Enrique Javier Díez Gutiérrez

(Investigador Principal) Eloina Terrón Bañuelos y Rocío Anguita Martínez

## Descripción general

Está investigación fue encargada y financiada por CIDE (Ministerio de Educación y Ciencia) e Instituto de la Mujer (Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales) y realizada durante el año 2003 y 2004. Ha sido una de las investigación más amplia y extensa realizada en España: se han pasado 5.000 cuestionarios, se han analizado los 250 videojuegos comerciales más vendidos, se han realizado 22 estudios de caso con 44 participantes, se han hecho 60 entrevistas en profundidad, 13 grupos de discusión, 20 observaciones de campo, así como el análisis documental de 14 revistas durante los tres últimos años.

## Aportaciones y resultados

La conclusión más rotunda ha sido que prácticamente todos los videojuegos analizados reproducen estereotipos sexistas, en mayor o menor medida. Están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo. Los juegos están pensados para un imaginario masculino, y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. Por eso son los chicos los que más juegan.

La investigación se puede [descargar de forma pinchando aquí](#) o en el enlace del [Instituto de la Mujer](#).

## Contribuciones/recomendaciones para la educación

La mayoría de las personas jóvenes encuestadas y entrevistadas o que han participado en los grupos de discusión creen que los videojuegos no les afectan. Es casi unánime el consenso sobre este

## Creando redes, estableciendo sinergias: la contribución de la investigación a la educación

I Seminario internacional REUNI+D  
Barcelona, 11 de octubre, 2013

aspecto. No son conscientes de cómo influye en su concepción de la realidad, en sus creencias y valores, en sus comportamientos, en sus relaciones con los que les rodean. Tanto los niños como las niñas reciben mensajes negativos que influyen sobre la manera en que creen que deben actuar y el aspecto que deben tener. Este tipo de retrato envía señales muy fuertes acerca de lo que significa ser mujer y ser hombre. Muchos de los chicos jóvenes, de la misma manera que las chicas jóvenes, pueden concebir que los personajes extremadamente eróticos representan el “símbolo de la mujer ideal”. Estas imágenes pueden afectar a la capacidad de autoestima de las chicas, así como a la idea que ellas tienen de su puesto en el mundo. Además, estas imágenes también influyen en lo que esperan los chicos de las chicas y en como se relacionan con ellas.

Por último, señalar que la mayoría de las personas adultas desconocen los contenidos y los valores de este mundo en el que están inmersos los niños y niñas: hemos constatado que sólo el 40% de las personas encuestadas tienen un seguimiento del uso de sus videojuegos por parte de una persona adulta. Pero aún es más significativo que sólo a una de cada cuatro personas que juegan a videojuegos se le controla los contenidos. Casi el 75% de las personas adolescentes y jóvenes que usan videojuegos, manifiestan que sus familias no saben cuáles son los contenidos de los mismos ni los valores que transmiten.

### Divulgación de los resultados

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (Dir.). (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer. (ISBN 84-688-9969-0).

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (Dir.). (2004). *Investigación desde la práctica: Guía didáctica para el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer. (ISBN 84-688-9968-2).