



Videojocs i gènere

Aquest Recurs educatiu en obert (REA, OER en anglès) presenta els principals reptes, beneficis i solucions relacionats amb el gènere i els videojocs, amb un èmfasi especial en les experiències i la representació de les dones. Destaca l'impacte dels estereotips, el sexisme i la toxicitat en les comunitats, però també assenyalava els efectes positius de la diversitat i del disseny de jocs inclusiu. L'objectiu és visibilitzar els principals reptes, oportunitats i solucions vinculats al gènere i als videojocs per tal de fomentar entorns de joc més inclusius i creatius per a tothom.

Història i context

- La indústria dels videojocs, des dels seus inicis, s'ha desenvolupat en un entorn dominat pels homes, fet que ha generat una cultura fortament influïda per la perspectiva masculina.
- Els videojocs es van dissenyar originalment per a un públic masculí.
- Existeixen diferències en els hàbits, les motivacions i les experiències de joc.



- Comencen a jugar més aviat.
- Dediquen més hores per setmana.
- Cerquen la competició, la violència i els reptes.
- Romanen en comunitats tòxiques.



- Comencen a jugar més tard.
- Dediquen menys hores per setmana.
- Prioritzen la creativitat, la sociabilitat i la personalització.
- Eviten les comunitats tòxiques.

Representació de les dones en els videojocs

- Personatges mancats de poder o secundaris.
- Sovint representades en el paper de donzella en perill (damsel in distress).
- Les representacions sexualitzades de les dones en els videojocs s'associen amb una menor autoestima entre les jugadores i amb el reforç d'actituds sexistes entre els jugadors.

Reptes

✗ Estereotips, comportaments tòxics, sexualització i la creació de falses percepcions...

Beneficis

Diversitat, inclusivitat, creativitat, reducció d'estereotips, foment de la igualtat... ✓

Solucions

💡 Disseny inclusiu, canvis en les pràctiques industrials, educació i prevenció d'estereotips.

Públic Objectiu: 🎓 Estudiantat

REFERÈNCIES

Gisbert-Pérez, Júlia, Manuel Martí-Vilar, Cesar Merino-Soto, Guillermo M. Chans, and Laura Badenes-Ribera. 2024. *Gender differences in internet gaming among university students: a discriminant analysis*. DOI: <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1412739>.
Pan, Ruiqi. 2023. *Video Games and Gender Equality: How Has Video Gaming Become a Men's Privilege?* DOI: <https://doi.org/10.54254/2753-7064/6/20230045>.

Context del projecte GEDIS

Aquest recurs forma part del projecte europeu GEDIS (Gender Diversity in Information Science), que promou eines educatives obertes per abordar les desigualtats de gènere en l'educació superior, amb un èmfasi especial en les disciplines relacionades amb la informació i la documentació. Aquest material educatiu s'ha desenvolupat en el marc de la Summer School Barcelona, dins del projecte GEDIS.

GEDIS - Gender Diversity in Information Science: Challenges in Higher Education. <https://ub.edu/gedis>

Citació: Gagulić, Kristina, Inga Pemper, Antonio Prgomet. 2025. *Videoigre i spol*. DOI: 10.5281/zenodo.17315482. *Videojocs i gènere*. Traduït per Ariadna Batlle i Juan-José Boté-Vericad. DOI: 10.5281/zenodo.17332969

Cofinançat per la Unió Europea. Les opinions i punts de vista expressats són únicament responsabilitat del/de la/dels/les autor(s/es) i no reflecteixen necessàriament els de la Unió Europea ni els del Servei Espanyol per a la Internacionalització de l'Educació (SEPIE). Ni la Unió Europea ni l'autoritat concedent no se'n poden considerar responsables.



Cofinançat per
la Unió Europea