



Videojuegos y Género

Este Recurso Educativo Abierto (REA) presenta los principales desafíos, beneficios y soluciones relacionados con el género y los videojuegos, haciendo hincapié en las experiencias y representaciones de las mujeres. Destaca el impacto de los estereotipos, el sexismo y la toxicidad en las comunidades, pero también subraya los efectos positivos de la diversidad y el diseño inclusivo de los juegos.

El objetivo es visibilizar los principales retos, oportunidades y soluciones vinculadas al género y los videojuegos para fomentar entornos de juego más inclusivos y creativos para todas las personas.

Historia y contexto

- La industria del videojuego, desde sus inicios, se ha configurado en un entorno dominado por los hombres, lo que ha dado lugar a una cultura marcada por la perspectiva masculina.
- Los videojuegos fueron diseñados originalmente para un público masculino.
- Existen diferencias en los hábitos, motivaciones y experiencias de juego.



Empezar a jugar antes.

Dedicar más horas por semana.

Prefieren la competencia, la violencia y los desafíos.

Permanecen en comunidades tóxicas.



Empezar a jugar más tarde.

Dedicar menos horas por semana.

Prefieren la creatividad, la sociabilidad y la personalización.

Evitan las comunidades tóxicas.

Representación de las mujeres en los videojuegos

- Personajes sin poder o secundarios
- Con frecuencia representados en el papel de una “damisela en apuros”.
- Las representaciones sexualizadas de las mujeres en los videojuegos están asociadas a una menor autoestima entre las jugadoras y al refuerzo de actitudes sexistas entre los jugadores.

Desafíos

Estereotipos, comportamiento tóxico, sexualización y creación de percepciones falsas...



Beneficios

Diversidad, inclusión, creatividad, reducción de estereotipos, promoción de la igualdad...



Soluciones

Diseño inclusivo, cambios en prácticas industriales, educación y prevención de estereotipos.



Público objetivo: Estudiantado

REFERENCIAS

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>.

El contexto del proyecto GEDIS

Este recurso forma parte del proyecto europeo GEDIS (Gender Diversity in Information Science), que promueve herramientas educativas abiertas para abordar las desigualdades de género en la educación superior, con especial énfasis en las disciplinas relacionadas con la información y la documentación. Este material educativo se ha desarrollado en el marco de la Summer School Barcelona, dentro del proyecto GEDIS.

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

Citación: Gagulić, Kristina, Inga Pemper, Antonio Prgomet. 2025. Videoigre i spol. DOI: 10.5281/zenodo.17315482. Videojuegos y Género. Traducido por Claudia San José y Juan-José Boté-Vericad. DOI: 10.5281/zenodo.17332914

Cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son únicamente responsabilidad del/de la/de los/las autor(es/as) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la autoridad concedente pueden considerarse responsables.



Cofinanciado por la Unión Europea