



¿SON LOS VIDEOJUEGOS UN CLUB DE NIÑOS? MUJERES, VIDEOJUEGOS Y SEXISMO

Comercializados principalmente para niños y hombres adultos, los juegos de video no tienen un buen historial cuando se trata de incluir a las niñas y mujeres. Rara vez hay personajes femeninos en los juegos y, cuando los hay, a menudo son retratados en forma negativa, estereotipada y unidimensional. La falta de personajes femeninos, su sobre-sexualización y la violencia dirigida contra las mujeres son solo algunos de los problemas. Las críticas de los medios de comunicación han llamado la atención sobre el sexismo y la misoginia del mundo de los juegos y, en resultado negativo, varias de ellas han sido víctimas de violentas amenazas. Anita Sarkeesian, una de las más reconocidas críticas de los medios de comunicación, apareció recientemente en las noticias porque, cuando fue invitada a hablar en la Universidad Estatal de Utah, recibió amenazas de que habría una masacre si asistía. La policía del campus presuntamente le dijo que no podían registrar a las personas que ingresaran a la charla en busca de armas y, por tanto, no podían garantizar su seguridad. Así que ella canceló la visita. Durante los últimos años, Sarkeesian ha sido amenazada en varias ocasiones con violencia, violación y asesinato debido a su franco análisis del sexismo en el mundo de los videojuegos.

Esta lección para estudiantes de secundaria ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender más sobre el mundo de los videojuegos, comprender cómo se perpetúan el sexismo y la misoginia en los juegos, y expresar sus propios pensamientos sobre el tema.

[NOTA: El objetivo de esta lección de *Escuela de Acontecimientos Actuales* es reflexionar sobre temas populares en las noticias, en este caso las manifestaciones de sexismo y misoginia en el mundo de los videojuegos. Las actividades incluidas en esta lección están diseñadas para solicitar las opiniones de los estudiantes y generar una discusión en el aula. Los maestros pueden complementar el currículo con materiales adicionales para ofrecer una amplia gama de perspectivas sobre el tema.]

Consulte estos recursos adicionales de la ADL: *Lecciones de la Escuela de acontecimientos actuales* "[Afrontando el odio en línea: Contrarrestar el odio cibernético refutándolo](#)" y "[Stereotypes of Girls and Women in the Media](#)", *Rosalind's Classroom Conversations* "[League of Lessons: Why Gaming Matters](#)" y "[Mejores Prácticas para Responder al Ciber-Odio](#)".

Grados: 11-12

Duración: 60 minutos

Estándares Comunes de Evaluación: Lectura, escritura, habla y escucha, estadística y probabilidad

Objetivos de aprendizaje:

- Los estudiantes aprenderán sobre los antecedentes y el estado actual de los videojuegos.
- Los estudiantes reflexionarán sobre su propia experiencia con los juegos.
- Los alumnos entenderán el papel de las mujeres en los videojuegos y las formas específicas en que se perpetúa el sexismo en el mundo de los juegos.
- Los estudiantes expresarán sus pensamientos escribiendo una carta dirigida a una empresa de videojuegos.

Material:

- [Declaraciones sobre 'Nuestra experiencia con los videojuegos'](#)
- [TEDxWomen Talk About Online Harassment & Cyber Mobs](#) video (2012, 10 min., Feminist Frequency)
- "It's Game Over for 'Gamers': Anita Sarkeesian On Video Games' Great Future" (*The New York Times*, 28 de octubre de 2014, www.nytimes.com/2014/10/29/opinion/anita-sarkeesian-on-video-games-great-future.html)
- Online Harassment: Summary of Findings (Pew Research Internet Project, 22 de octubre, 2014, www.pewinternet.org/2014/10/22/online-harassment/)
- Notas autoadhesivas (al menos 7 por estudiante)

Vocabulario:

Revise el siguiente vocabulario y asegúrese de que los estudiantes conocen su significado. (Véase el "[Glossary of Education Terms](#)" de la ADL)

- | | | | |
|----------------|----------------|----------------------------|-----------------|
| • abusivo | • crítica | • intimidación cibernética | • ofensivo |
| • acecho | • deshumanizar | • jugador | • pernicioso |
| • acoso | • estereotipo | • macho | • protagonista |
| • agresor | • explotar | • misoginia | • sexismo |
| • controversia | • feminismo | • objetivación | • victimización |

¿QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS?

1. Para comenzar la lección, haga a los alumnos algunas o todas las preguntas siguientes:

- ¿Qué son los videojuegos?
- ¿Dónde y cómo se juegan los videojuegos?
- ¿Qué tipos de juegos existen?
- ¿Cuál es su juego favorito y por qué?
- ¿Qué más sabe sobre los videojuegos?

2. Anote sus respuestas en la pizarra. Explíqueles que van a hablar sobre los videojuegos, las mujeres y el sexismo.
3. Comparta la siguiente información sobre la situación de los videojuegos en 2014, según el informe *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*.¹ Para ello, tome cada estadística y conviértala en una pregunta (por ejemplo, ¿qué porcentaje de estadounidenses cree que juegan video juegos?), permitiendo algunas conjeturas y luego dándoles la respuesta correcta.
 - 59% de los estadounidenses juegan videojuegos.
 - Los videojuegos son el tipo de medio de comunicación de más rápido crecimiento hoy en día.
 - La edad promedio de los jugadores de videojuegos es 31 años.
 - De todos los jugadores, el 52% son hombres y el 48% son mujeres (en 2010 era 40% de mujeres).
 - Las mujeres de 18 años de edad o mayores representan una porción significativamente mayor de la población de jugadores (36%) que los muchachos de 18 años de edad o menores (17%).
 - La edad promedio de los compradores de juegos más frecuentes es de 35 años (50% mujeres - 50% hombres).
 - El 62% de los jugadores juega con otros, ya sea en persona o en línea, y el 47% juega juegos sociales. (Los juegos sociales son aquellos en que más de una persona puede jugar el mismo juego al mismo tiempo y puede haber interacción entre ellos).
4. Pregunte a los alumnos: *¿Les sorprende alguna de estas estadísticas? ¿No les sorprende? ¿Creen que estas estadísticas han cambiado con el tiempo? Si es así, ¿cómo?*

ACTIVIDAD 'NUESTRAS EXPERIENCIAS CON LOS VIDEOJUEGOS'

1. Cuelgue alrededor del aula impresiones de las [Declaraciones sobre Nuestra experiencia con los videojuegos](#):
 - He visto a otras personas jugar videojuegos. He jugado de videojuegos.
 - Juego videojuegos con regularidad (al menos una vez por semana).
 - He presenciado sexismo en los videojuegos.
 - Algunas personas me han dicho o hecho cosas sexistas en las interacciones en videojuegos.
 - Creo que los videojuegos pueden tener un efecto negativo en las actitudes y perspectivas en general.
 - Creo que los videojuegos pueden perpetuar el sexismo.
2. Distribuya por lo menos siete notas autoadhesivas a cada estudiante. Dé a los estudiantes cinco minutos para caminar alrededor del salón y colocar una nota autoadhesiva sobre o cerca de todas las afirmaciones que para ellos son verdaderas o con las que están de acuerdo. Si tiene una clase muy grande, quizá quiera organizarlos en grupos más pequeños.
3. Después de que coloquen las notas en las declaraciones, pida a los estudiantes que se ubiquen al lado de la declaración que más les interesa discutir con los demás. Dé a los estudiantes de 5 a 7 minutos para

¹ Ipsos MediaCT, *2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry* (Washington, DC: Entertainment Software Association, 2014), www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf.

discutir las declaraciones entre ellos. Pídales que expliquen por qué decidieron ubicarse en esa declaración y qué significa para ellos la declaración.

4. Pida a todos que regresen a sus asientos y entable una discusión general planteando las siguientes preguntas:
 - ¿Dónde hay más notas autoadhesivas? ¿Dónde hay menos? ¿Por qué creen que es así?
 - ¿Cómo decidió sobre qué afirmación hablar con los demás?
 - Como clase, ¿vemos videojuegos con frecuencia?
 - ¿Qué le gusta de los videojuegos?
 - ¿Qué no le gusta de los videojuegos?
 - ¿Muchos de nosotros hemos experimentado o presenciado sexismo en los videojuegos?
5. Pregunte a los alumnos: *¿De qué maneras se presenta el sexismo en los videojuegos? ¿Podría compartir un ejemplo de sexismo?* Anote sus respuestas en la pizarra. Infórmeles que a medida que aprendan más sobre el sexismo en los videojuegos añadiremos cosas a la lista.

NOTA: Esa lista será utilizada en una actividad posterior.

VÍDEO, VOLTEARSE Y HABLAR

1. Reproduzca este vídeo de 10 minutos [TEDxWomen Talk About Online Harassment & Cyber Mobs](#) con Anita Sarkeesian, quien habla sobre sus experiencias con el sexismo y el acoso en línea. Explíqueles que Anita Sarkeesian es una crítica de los medios, bloguera y autora del blog de video “Feminist Frequency”, en el cual examina la representación de las mujeres en la cultura popular.

NOTA: Vea el vídeo antes para asegurarse de que es apropiado para sus alumnos.

2. Después de ver el video, pida a los estudiantes que se volteen y hablen con la persona sentada a su lado para compartir sus sentimientos y pensamientos iniciales sobre el video. Deles un minuto para ello.
3. Involucre a los estudiantes en una discusión de grupo haciendo las siguientes preguntas:
 - ¿Qué nos dice Anita Sarkeesian?
 - ¿Por qué creen que la gente la atacó? ¿Por qué los describe como una muchedumbre cibernética?
 - ¿Cuáles son algunos de los ejemplos que ella plantea de sexismo y misoginia en los videojuegos?
 - ¿Esas mismas formas de sexismo están presentes en otros medios de comunicación?
 - ¿Cómo creen que esas imágenes y mensajes sobre las mujeres impactan a las niñas y mujeres? ¿Y a los muchachos y hombres?

ACTIVIDAD DE LECTURA

1. Distribuya una copia del artículo [“It’s Game Over for ‘Gamers’”](#) a cada estudiante. Explique que Anita
2. Sarkeesian y otras mujeres críticas del sexismo en los videojuegos han aparecido en las noticias últimamente porque ella iba a dar una conferencia en la Universidad Estatal de Utah y recibió amenazas de que habría una masacre si asistía. La policía del campus presuntamente le dijo que no podían

registrar a las personas que ingresaran a la charla en busca de armas y, por tanto, no podían garantizar su seguridad. Así que ella canceló la visita.

3. Dé diez minutos a los estudiantes para leer el artículo en silencio o puede darles el artículo por adelantado para que lo lean la noche anterior.
4. Involucre a los estudiantes en una discusión haciendo las siguientes preguntas:
 - ¿Qué más aprendió sobre Anita Sarkeesian después de leer su artículo?
 - ¿Por qué dice ella que tiene una relación de “amor-odio” con la cultura de los videojuegos?
 - ¿Por qué critica los videojuegos y el mundo de los juegos?
 - ¿Por qué a quienes se identifican como "jugadores expertos" no les gustan algunos de los nuevos géneros de juegos?
 - ¿Cuál es la tesis del artículo?

GRUPOS PEQUEÑOS: CÓMO SE PERPETÚA EL SEXISMO EN LOS JUEGOS

1. Explique a los alumnos que ahora que han visto el video y leído el artículo tienen más información y podrán ser más específicos acerca de cómo se perpetúan el sexismo y la misoginia en el mundo de los juegos. Además, explíqueles que Anita Sarkeesian es una de las mujeres más conocidas que han sido atacadas por sus opiniones sobre las mujeres y los videojuegos, pero no es la única.
2. Divida a los estudiantes en grupos de cinco y pídale que revisen la lista hecha anteriormente sobre las formas de sexismo en los videojuegos. Dé a los grupos de 5 a 7 minutos para hacer una lista con más formas en las que el sexismo se perpetúa en los juegos.
3. Cuando los grupos terminen, pida a cada uno que comparta uno o dos ejemplos de su lista y agréguelos a la lista general. Si la lista no incluye los siguientes elementos, compártalos también:
 - Falta de personajes femeninos (los estudios han demostrado que, al menos desde la década de 1990, el porcentaje de personajes femeninos en los videojuegos se ha mantenido estable en alrededor del 15%.)
 - Las mujeres como víctimas de violencia y abusos contra las mujeres
 - Representaciones negativas de las mujeres
 - Sobre-sexualización de los personajes femeninos
 - Estrategias tradicionales de mercadeo dirigidas a hombres (los juegos de video son comercializados para muchachos y hombres).
 - “Las mujeres como decoración de fondo” (estos son en su mayoría personajes femeninos no jugables e insignificantes (NPC).
 - “NPC” (estos son jugadores secundarios —las cifras no son directamente controladas por los jugadores y usan scripts automatizados. Tienden a ser sexualmente objetivadas, lo cual deshumaniza a las mujeres y transmite el mensaje de que el principal rol de las mujeres es satisfacer a los hombres.)
 - “Damisela en apuros” (un personaje femenino en una situación peligrosa de la que no puede escapar por su cuenta y debe ser rescatada por un personaje masculino; tiende a ser retratada como un ser débil, frágil y vulnerable).

4. Lea toda la lista en voz alta e involucre a los estudiantes en una discusión planteando las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo los hace sentir esta lista?
 - ¿Ve este mismo tipo de sexismo perpetuado en otras formas de medios de comunicación? ¿Cómo?
 - ¿Cree que estas representaciones de las mujeres impactan la forma en que todas las personas ven a las mujeres y niñas en el mundo real?
 - ¿Qué podemos hacer al respecto?

LECTURA Y DISCUSIÓN: INFORME DE ACOSO EN LÍNEA

1. Distribuya una copia del [Online Harassment: Summary of Findings](#) del Pew Research Internet Project a cada alumno. Explique que este resumen es sobre el acoso en línea y subraya las diferencias en la forma en que las mujeres y los hombres experimentan el acoso en línea. Esta discusión es independiente pero está relacionada con la conversación sobre el sexismo y la misoginia en los videojuegos.

Si el tiempo lo permite, revise todo el resumen; si no, destaque estas dos gráficas: “Las mujeres jóvenes experimentan formas particularmente graves de acoso en línea” y “Hombres y mujeres experimentan diferentes tipos de acoso en línea”.

2. Involucre a los estudiantes en una discusión haciendo las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo resumiría lo que ve en las dos gráficas?
 - ¿Cuál es la diferencia entre las formas en que los hombres, las mujeres y la población en general experimentan el acoso en línea?
 - ¿Cómo se explican esas diferencias?
 - ¿Por qué cree que existen tales diferencias entre la forma en que hombres y mujeres experimentan el acoso en línea?
 - ¿El informe es útil o no lo es? Por favor, explique.
 - ¿Cree que hay una conexión entre la forma en que las mujeres son retratadas en los videojuegos y el acoso en línea? Explique su opinión.

ACTIVIDAD DE ESCRITURA (TAREA)

Como culminación de lo que han aprendido, asigne a los estudiantes la tarea de escribir una carta a una empresa de videojuegos en la que describan cómo ven retratadas a las mujeres en su videojuego(s). Los estudiantes deberán identificar primero la compañía de videojuegos que produce el juego sobre el que quieren hablar en su carta. Si algunos estudiantes nunca han visto o jugado un videojuego, tendrán que hacerlo antes de escribir su carta. Comprometa a los estudiantes en la redacción, revisión y retroalimentación para que las cartas sean de gran calidad y puedan ser publicadas y enviadas a las empresas de video.

RECURSOS Y LECTURAS ADICIONALES

- [Feminist Frequency](#)
- [2014 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry](#) (The Entertainment Software Association)
- [“Online Harassment: Summary of Findings”](#) (Pew Research Internet Project, 22 de octubre, 2014)
- [“Harassment via Wikipedia Vandalism”](#) (Feminist Frequency, 12 de junio, 2012)
- [“Feminist Critics of Video Games Facing Threats in ‘GamerGate’ Campaign”](#) (*The New York Times*, 15 de octubre de 2014)
- [“Sexism, Lies and Video Games: The Culture War Nobody Is Winning”](#) (*Time*, 5 de septiembre de 2014)
- [“Why Does Sexism Persist in the Video Games Industry?”](#) (BBC News, 13 de junio de 2014)
- [“Rape and death threats are terrorizing female gamers. Why haven’t men in tech spoken out?”](#) (*The Washington Post*, 20 de octubre de 2014)
- [Hate Crimes in Cyberspace](#) por Danielle Keats Citron
- [“Open Letter to Jennifer Lawrence”](#) (Forbes, 8 de octubre de 2014, carta en respuesta a un incidente de acoso cibernético sexista)

ESTÁNDARES COMUNES DE EVALUACIÓN

Área de contenido/Estándar
Lectura
Estándar 1: Leer atentamente para determinar lo que el texto dice explícitamente y sacar conclusiones lógicas de él; citar evidencia textual específica cuando escriba o hable para apoyar las conclusiones sacadas del texto.
Escritura
Estándar 4: Producir escritos claros y coherentes en los que el desarrollo, organización y estilo sean apropiados para el propósito y la audiencia.
Habla y escucha
Estándar 1: Prepararse y participar efectivamente en una serie de conversaciones y colaboraciones con diversos compañeros, construyendo sobre las ideas de otros y expresando las propias de forma clara y persuasiva.
Estadística y Probabilidad: Sacar conclusiones y justificarlas
Estándar 1: Entender la estadística como un proceso para sacar conclusiones sobre los parámetros de la población basándose en una muestra aleatoria de esa población.

DECLARACIONES SOBRE “NUESTRA EXPERIENCIA CON LOS VIDEOJUEGOS”

**He visto a otras
personas jugar
videojuegos.**

He jugado videojuegos.

**Juego
videojuegos
con
regularidad
(por lo menos una vez
por semana).**

He presenciado sexismo en los videojuegos.

**Algunas personas
me han dicho o
hecho cosas
sexistas en las
interacciones en
videojuegos.**

Creo que los videojuegos pueden tener un efecto negativo en las actitudes y perspectivas en general.

**Creo que los
videojuegos
pueden perpetuar
el sexismo.**