

Profesora: Natalia Flo

Los grupos de 4º de la ESO han llevado a cabo un trabajo de análisis de los videojuegos y videoclips que hoy en día están teniendo mayor difusión entre el alumnado.

Han trabajado por grupos, y el resultado ha sido una exposición con todos sus trabajos, coincidiendo con el 8 de marzo.

Todos y todas han podido comprobar el alto grado de violencia y sexismo que caracterizan estos juegos y videoclips, y hemos podido reflexionar en grupo sobre la necesidad de ser más críticos y críticas en nuestras actividades de ocio.

DESTINATION Calabria

ALEX GAUBINO

1. TEMA Y ARGUMENTO
Tema: sueño erótico con varias chicas iguales.
Argumento: La primera imagen que aparece es la de un saxofón de inmediato una chica comienza a tocarlo, se pinta los labios de color rojo pasión, se pone un top, limpia y chupa el instrumento. Aparecen una decena de chicas iguales que la anterior tocando los tambores, las trompetas y los platos (llevan ropa ligera y enfacan principalmente el trasero de las chicas). Después sentadas en el suelo suspiran y otras están borrachas y se caen. Finaliza con un ejército de mujeres con los instrumentos que hemos nombrado anteriormente. Y la imagen del saxofón del principio.

2. TIEMPO:
Actual.

4. PERSONAJES
Chicas ligeras de ropa (top, minifalda, tacones sujetador), con los labios pintados de rojo pasión, disfrazadas de banda musical, con instrumentos de viento y percusión (trompetas, tambores, saxofones, platos). En cada uno encuentran un juguete sexual.
Son altas, delgadas pero a la vez con formas, de piel clara y perfecta.
Más ha llamado la atención que no se les vean los ojos a ninguna de ellas, creemos que simboliza impotencia.

6. ESTEROTIPO FEMENINO
Alta, delgada pero a la vez con formas, piel clara, provocadora. *Mujer, objeto.*

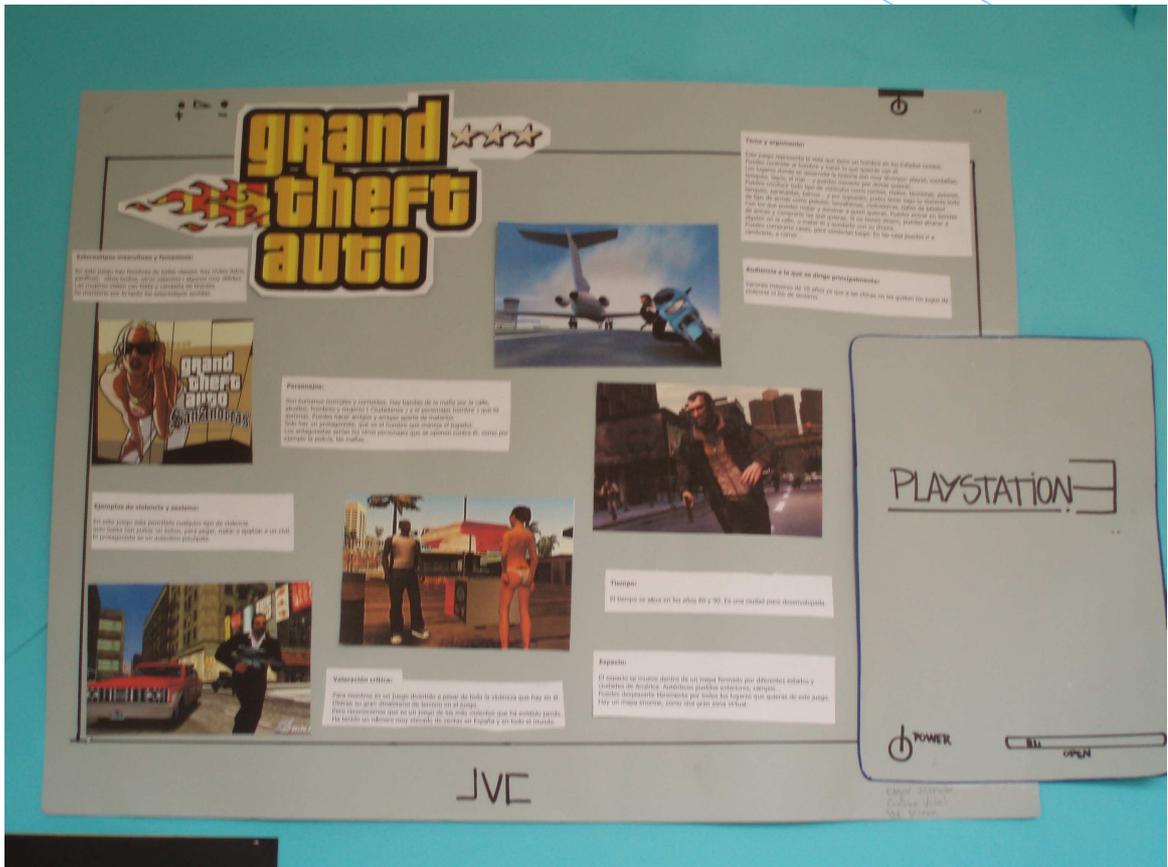
9. VALORACIÓN CRÍTICA
Da la sensación de que todas las mujeres tengan que ser como las de este videoclip tan provocativo, creemos que tendrían que censurarlos. Aunque como este, muchos más. Otra alternativa sería añadir un grupo de hombres al videoclip.
Hemos encontrado la letra de la canción, que nos invita a unirnos a un mundo perfecto, sin ningún tipo de problemas, donde todo es diversión, amor y felicidad. Nos recuerda a una secta.
Esta canción se escucha actualmente en miles de discotecas.

7. EJEMPLOS DE SEXISMO
• Parecen robots a disposición del hombre.
• Venden una imagen de mujer provocativa.
• Creemos que el saxofón representa el sexo masculino.

8. AUDIENCIA A LA QUE SE DIRIGE PRINCIPALMENTE
Hombres.

3. ESPACIO
Los personajes aparecen en un espacio blanco como si fuera un sueño.

5. PROTAGONISTAS
Hay una chica protagonista, la única que canta, que parece la dirigente de todas las demás. Pero físicamente no hay ninguna distinción.



PlayStation 2

"BULLY"

16+

1. TEMA I ARGUMENTO

El juego trata sobre un chico de 15 años llamado Jimmy Hopkins, que deberá realizar diferentes tipos de misiones, dentro de un campus pre-universitario (el denominado "college" en Estados Unidos). Misiones que irán desde sustituir ciertos trabajos de ciencia de unos compañeros de clase por otros para obtener más nota, hasta asistir a los novatos recién llegados al campus. Básicamente nuestra tarea será la de un alumno que haga bulling a los otros estudiantes.

2.- TIEMPO

Actualidad.

3.- ESPACIO

Academia privada Bullworth Park, y ciudad. (en EEUU Reino Unido).

4.- PERSONAJES

Jimmy Hopkins, Gary, profesores u y profesoras, alumnos y alumnas, cocinera y director.

4.1 PROTAGONISTAS Y ANTAGONISTAS

Jimmy Hopkins: abusón, bastante machista, maleducado, egoísta, vago para los estudios y astuto. Gary y más alumnos y profesores.

4.2 ESTEREOTIPOS MASCULINOS Y FEMENINOS

Hombres: machistas, aprovechados, violentos, agresivos y maleducados.
Mujeres: Cuerpazos, "floreros" y inconscientes porque se dejan conquistar fácilmente por todos.

4.3 EJEMPLOS DE VIOLENCIA Y SEXISMO

- Ahogar a alumnos en el retrete.
- Pegar a profesores, alumnos, etc.
- Aprovechate de las chicas.
- Puedes robar la ropa interior de las chicas.

5. AUDIENCIA A LA QUE SE DIRIGE PRINCIPALMENTE:

A personas mayores de 16 años

6. VALORACIÓN CRÍTICA.

El juego es un buen juego de acción, y tiene ambientación poltrónica, pero a la vez entretenida. Es un juego que si eres menor de edad, no es recomendable por las cosas que salen, y si eres mayor de edad puedes jugar pero con bastante prudencia.
La portada fue suprimida por padres y medios de comunicación q estaban en contra.
Bullyng significa algo así como matón o también intimidación, aunque bulling en España y fuera de España es conocido como la intimidación de niños que sufren intimidación en el colegio.

THA

HENRY CARR!

HENRY CARR!

HENRY CARR!

HENRY CARR!

