

VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2016.

Evolución del ideal de belleza en hombres a través de juguetes, videojuegos y superhéroes.

Bidacovich, German, Banasco Falivelli, María
Belén y Scappatura, María Luz.

Cita:

Bidacovich, German, Banasco Falivelli, María Belén y Scappatura, María Luz (2016). *Evolución del ideal de belleza en hombres a través de juguetes, videojuegos y superhéroes. VIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIII Jornadas de Investigación XII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-044/233>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eATh/qZc>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

EVOLUCIÓN DEL IDEAL DE BELLEZA EN HOMBRES A TRAVÉS DE JUGUETES, VIDEOJUEGOS Y SUPERHÉROES

Bidacovich, German; Banasco Falivelli, María Belén; Scappatura, María Luz
Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

En la cultura occidental actual existen diferencias entre hombres y mujeres respecto del ideal de belleza socialmente impuesto. Mientras que en las mujeres se asocia con un ideal de extrema delgadez, en los hombres dicho ideal se vincula con la muscularidad. Los juguetes, videojuegos y superhéroes juegan un papel central en la promoción de dichos cánones de belleza. Objetivo: El presente trabajo tiene como objetivo presentar una revisión bibliográfica acerca de la evolución del Ideal de Belleza en hombres a través de Juguetes, Videojuegos y Superhéroes. Metodología: Se realizó una búsqueda bibliográfica en diferentes bases de datos (Science Direct, PubMed, EBSCOhost, MEDLINE y ELSEVIER). Las palabras clave fueron introducidas en castellano y en inglés. Resultados: Los estudios indican que los personajes masculinos de Juguetes, Videojuegos y Superhéroes han aumentado considerablemente la definición y tamaño de su musculatura a lo largo del tiempo. Conclusiones: El ideal de belleza masculino actual se expresa a través de Juguetes, Videojuegos y Superhéroes, los cuales presentan dimensiones muy por encima del cuerpo del hombre promedio e imposibles de alcanzar. Se discute sobre el impacto de dicho ideal sobre los hábitos alimentarios y la presencia de conductas de riesgo en hombres.

Palabras clave

Ideal de Belleza, Hombres, Juguetes, Videojuegos, Superhéroes

ABSTRACT

EVOLUTION OF BEAUTY IDEAL IN MEN THROUGH TOYS, VIDEO GAMES AND SUPERHEROS

In current western culture there are differences between men and women regarding the socially imposed beauty ideal. While in women it is associated with an ideal of extreme thinness, in men this ideal is linked to muscularity. Toys, video games and superheroes play a central role in promoting these standards of beauty. Objective: This study aims to present a literature review about the evolution of Beauty Ideal in men through Toys, Video Games and Superheroes. Methods: It was performed a literature search in different databases (Science Direct, PubMed, EBSCOhost, MEDLINE and ELSEVIER). The keywords were introduced in Spanish and English. Results: Studies indicate that male characters in Toys, Video Games and Superheroes have greatly increased the definition and size of their muscles over time. Conclusions: The current male beauty ideal is expressed through Toys, Video Games and Superheroes, which have larger dimensions than average men and are impossible to achieve. The impact of this ideal on eating habits and the presence of risk behaviors in men are discussed.

Key words

Beauty Ideal, Men, Toys, Video Games, Superheros

BIBLIOGRAFIA

- Avery-Natale, E. (2013). An analysis of embodiment among six superheroes in DC comics. *Social Thought and Research*, 32, 71-106.
- Baghurst, T., Hollander, D. B., Beth Nardella, B. & Haff, G. G. (2006). Change in sociocultural ideal male physique: An examination of past and present action figures. *Body Image*, 3, 87-91.
- Barlett, C. P., Vowels, C. L. & Saucier, D. A. (2008). Meta-Analyses of the Effects of Media Images on Men's Body-image Concerns. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27 (3), 279-310.
- Compte, E. J., Sepúlveda, A. R., de Pellegrin, Y. & Blanco, M. (2015). Confirmatory factor analysis of the Drive for Muscularity Scale-S (DMS-S) and Male Body Attitudes Scale-S (MBAS-S) among male university students in Buenos Aires. *Body Image*, 14, 13-19.
- Harrison, K., & Bond, B. J. (2007). Gaming magazines and the drive for muscularity in preadolescent boys: A longitudinal examination. *Body Image*, 4, 269-277.
- Pope, H. G., Olivardia, R., Gruber, A., & Borowiecki, J. (1998). Evolving ideals of male body image as seen through action toys. *International Journal of Eating Disorders*, 26, 65-72.
- Leit, R. A., Gray, J. J. & Pope, H. G. (2002). The media's representation of the ideal male body: a cause for muscle dysmorphia?. *International Journal of Eating Disorders*, 31 (3), 334-338.
- Leit, R. A., Pope, H. G. & Gray, J. J. (2001). Cultural expectations of muscularity in men: The evolution of playgirl centerfolds. *International Journal of Eating Disorders*, 29, 90-93.
- Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A. & Harrison, K. (2011). Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. *Body Image*, 8 (1), 43-51.
- Rutzstein, G., Casquet, A., Leonardelli, E., Lopez, P., Macchi, M., Marola, M.E. & Redondo, G. (2004). Imagen corporal en hombres y su relación con la dismorfia muscular. *Revista Argentina de Psicología Clínica*, 13, 119-131.
- Young, A. F., Gabriel, S. & Hollar, J. L. (2013). Batman to the rescue! The protective effects of parasocial relationships with muscular superheroes on men's body image. *Journal of Experimental Social Psychology*, 49, 173-177.