

Nos visitan estudiantes del CIU: acuerdos y discusiones



Marisa Elena Conde*

Palabras clave: Zoe Quinn - Anita Sarkeesian - *shooter* - *serious games* - ESRB

En 2019 se inscribieron 7.200 estudiantes a la UNPAZ, lo que patentiza el convencimiento de que el estudio y la formación profesional son las armas que nos permitirán modificar la realidad.

Dada la gran convocatoria del CIU (Curso de Ingreso Universitario) y como parte de una actividad que debían realizar los estudiantes –asistir a una clase de las carreras de la Universidad–, tuve la oportunidad de abrir mi cátedra a los estudiantes interesados en cursar la Tecnicatura en Producción y Diseño de Videojuegos. Como la inscripción superó las expectativas, debimos realizar tres encuentros en los que, con mis alumnos, les contamos a los ingresantes las características de la carrera y de la materia Cadena de Valor, al tiempo que escuchamos las opiniones de todos y debatimos sobre problemáticas ligadas a la violencia y a la representación de la mujer en los videojuegos.

* Docente de la Tecnicatura en Producción y Diseño de Videojuegos de la UNPAZ.

Para animar a los alumnos a opinar, utilizamos una herramienta en línea con la que, en cada oportunidad, se planteó una pregunta a los estudiantes. Con las respuestas obtenidas, se compusieron nubes de palabras, que sirvieron de insumo para trabajar los temas de las jornadas.

En la primera jornada el debate se centró en los estudiantes como jugadores de videojuegos. En primer lugar, se les preguntó por los aprendizajes derivados del juego y varios alumnos comentaron que algunos juegos los animaron a buscar información a raíz del interés despertado por las temáticas abordadas. Otros alumnos indicaron que se interesaron en aprender un idioma extranjero para comprender mejor el concepto de un juego.

Estos fueron los videojuegos que los estudiantes mencionaron haber jugado hasta la actualidad (debían nombrar tres):



Además, hubo quienes opinaron que los juegos hacen tomar decisiones, y muchas veces la premura hace que se cometan errores. Mientras en un videojuego se puede reiniciar y empezar de nuevo, en la “vida real” la falta de reflexión en la toma de decisiones implica tener que lidiar con ellas (y no siempre hay oportunidad de volver a empezar, y si la hay, el aprendizaje suele ser doloroso).

También se dijo que jugar videojuegos permite agudizar los instintos y estar alertas tanto en el entorno lúdico como en “la vida misma”.

En el segundo encuentro se abordó el tema de la representación de la mujer en los videojuegos. Uno de los alumnos abrió el debate, contando su visión de las mujeres en la industria y mencionó, en particular, el aporte que le habían brindado sus compañeras de cursada, que habían enriquecido su visión, aportando enfoques y opiniones que él nunca se había planteado. Sobre este tema se abrieron varios frentes:

1. La **identidad del jugador en los juegos en línea**. Varias estudiantes dijeron que muchas veces inventaban un nombre –avatar– que no diese pistas sobre su género, porque en muchas oportunidades eran agraviadas solo por jugar mejor que un contrincante varón y eso impedía que disfrutaran del juego.

2. La **cosificación del personaje** y el **papel de la mujer en la propuesta lúdica**, el *cliché* de la “dama en apuros que debía ser salvada”. ¿Y si la mujer no quiere ser salvada? ¿Por qué cuando el personaje femenino se disfraza de hombre puede luchar a la par de un varón, pero cuando vuelve a su rol femenino o es atrapada o muerta?

En este punto, se comentó el trabajo que realizan las activistas Zoë Quinn y Anita Sarkeesian contra la cosificación de la mujer; se habló del pronunciamiento de los coordinadores y docentes de las Tecnicaturas en Producción y Diseño de Videojuegos respecto de la plataforma Steam, que anunció el lanzamiento del juego *Rape Day* que hace de la violación una forma de expresión lúdica, banalizando la lucha internacional contra la violencia y el maltrato hacia las mujeres.

3. El **vestuario hipersexualizado** de las protagonistas mujeres de los videojuegos.
4. El **trato** de los estudiantes **a las mujeres** al jugar videojuegos.

Estas fueron las respuestas a la pregunta por el papel de la mujer en los videojuegos que los alumnos jugaron:



En el último encuentro, se discutió una problemática que se reedita siempre que alguna persona armada ataca grupos indefensos y los medios atribuyen esa actitud a la influencia de videojuegos violentos.

El debate se abrió con la pregunta: ¿qué juegos que consideres violentos has jugado?



La mayoría sostuvo que no existe tal relación entre actitudes violentas y el hecho de jugar videojuegos *shooters* (videojuegos de disparos). Argumentaron que no existen demasiadas investigaciones que puedan afirmar esta postura y las pocas que se realizaron no lo pueden sostener.

En este sentido, el estudiante Franco Fernández realizó un magnífico post en su blog en el que analiza opiniones de diferentes periodistas que sin tener conocimiento hacen uso y abuso de la libre opinión.

La realidad es que la industria de los videojuegos se autorregula y cada producto que sale al mercado cuenta con etiquetas (Normas Pegi y ESRB, entre las más comunes) que clasifican el contenido y dan idea de los tipos de juego, para que quien acceda al material esté avisado de antemano.

Además, se explicó el rol que ocupan los videojuegos denominados *serious games*, actualmente utilizados en diversos campos, como por ejemplo en la formación de mediadores de paz. Este tipo de juegos permite al jugador adentrarse en mundos simulados para experimentar situaciones críticas en un entorno protegido y sin correr riesgos personales.

Finalmente, se reflexionó sobre el papel que juegan las familias en el acompañamiento de los menores y en su interés por lo que estos hacen y los juegos que juegan.

Sin lugar a dudas creemos que los estudiantes que nos visitaron aportaron muchísimas inquietudes, entre ellas, la necesidad de realizar la investigación que ahora estamos llevando a cabo para recabar opiniones sobre los preconceptos de los estudiantes de la UNPAZ en torno de estos temas, cuyos resultados comentaremos en una próxima edición de esta revista.

Para seguir pensando

- Blog de Néstor Arriola: <https://elteto38.wixsite.com/cazaeljoystick>
- Blog de Franco Fernández: <https://fernandezfrancodar.wixsite.com/misitio>
- Nota periodística acerca de *Fortnite*: https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/fortnite-adiccion-videojuego-violencia-catarctica-3607575.html?fbclid=IwAR2AZ4V_9EIfPu-dzzwx3iSOsqULqW4q1s1x7qrwPKuybKCowKluhOdQZ-KY
- *Contornos del NO. Revista de Industrias Culturales*
- <https://publicaciones.unpaz.edu.ar/OJS/index.php/ic/issue/view/7>

Nuestros visitantes

