Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Área de Síntesis y Evaluación Diseño Interacción y Animación - ASE

Yo fui. Novela visual enfocada en el señalamiento del sexismo hacia el hombre

Carpio Jiménez, Karen Paola

2018-05

http://hdl.handle.net/20.500.11777/3639

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

Yo fui: Novela visual enfocada en el señalamiento del sexismo hacia el hombre

Karen Paola Carpio Jiménez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla, 72820
México
ka-re72@hotmail.com

Karla Andrea Rosado Martínez
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla, 72820
México
andreeamttz@gmail.com

Manuel Siordia Aquino
Universidad Iberoamericana Puebla
Blvd. del Niño Poblano No. 2901
Colonia Reserva Territorial
Atlixcáyotl, San Andrés Cholula, Puebla, 72820
México
manuel.s@infotipos.com

RESUMEN

Yo fui es una novela visual que tiene como fin mostrar el sexismo, la homofobia y la toxicidad presentes en la vida cotidiana de un hombre mexicano promedio. El juego tiene como objetivo generar una reacción que permita hacer que el jugador se idenitifique con las situaciones y personajes que se presentan. Al finalizar el juego se pretende crear conciencia y hacer que el jugador caiga en cuenta de su papel como agente de cambio dentro de la problemática presentada.

Yo fui es una novela interactiva que permite al jugador construirse dentro de un mundo nuevo y vivir o revivir aspectos claves de su formación como ser humano.

Esta novela visual, está pensado para un público de entre 16 y 22 años. Esto se debe a que este sector se encuentra en un estado de vulnerabilidad donde estímulos tóxicos y machistas pueden afectalo; al mismo tiempo que define juicios, valores y morales. Esto provoca que la experiencia de inmersión del juego permita la reflexión e introspección personal.

Palabras clave

Sexismo, machismo, toxicidad, género, novela visual, experiencia, deconstrucción.

1. Introducción

El género es un constructo que refleja relaciones de poder asimétricas entre el hombre y la mujer. Esta dominación imposibilita apreciar las diferencias y condiciona el desarrollo de cada individuo (Bock, James, 1992).

La discriminación sufrida por hombres y mujeres se manifiesta de diversas formas, entre ellas los sistemas de comunicación y/o expresión. Aunque el problema no radica en que la expresión sea sexista porque la comunidad lo sea, sino que "contribuye a afianzar la situación de desigualdad que ejerce en el pensamiento individual y en el imaginario social" (Calero, 1999).

Esto influye en la construcción de otros sentidos de existencia (Bartha, 2015). Es por ello que la cultura, aún sin quererlo, evidencia la discriminación, el racismo, el sexismo, etc., a través de modelos y estructuras de experiencias intervenidos por códigos socioculturales.

2. Planteamiento del problema

El sexismo es un tipo de discriminación donde la persona es juzgada y agredida por su identidad sexual y género.

En la sociedad, el sexismo es un problema que generalmente es ignorado. Es común que en las representaciones de personas y de situaciones se creen estándares de cómo debería ser la realidad. Esto, a su vez permiten la idealización tóxica del individuo.

Este problema tambien se presenta de manera tanto conciente como inconciente en la expresión de las peronas y hacia otros individuos. Esto crea una forma de ser y estar que dificulta el discernimiento, la empatía y expresión propia de la perosna; quese refuerza en contenidos multimedia como películas y juegos.

3. Marco teórico

De acuerdo con Butler (1990), el género es un acto performativo, todo aquello que se asigna al nacer. La división del género no debería existir puesto que se trata de expresiones con la capacidad de convertirse en acciones o acuerdos para transformar la realidad o entorno.

Estas discrepancias coartan a una persona social y culturalmente a partir de las diferencias anatómicas entre el hombre y la mujer (Morales, 2018).

De modo que toca cuestionar conciencias y replantear formas de ser y estar en el mundo a través de herramientas que prevean información de forma interactiva o experiencial, puesto

que la resistencia al cambio de ideas sexistas se debilita, además de que promueven la reflexión y el autoconocimiento (Cundiff, Zawadzki, Danube, et. al., 2014).

En videojuegos y animación, el 83% de los personajes masculinos son presentados como hyper-masculinizados y violentos.

Por su parte, los personajes femeninos son mostrados como bellos, con cuerpos exuberantes y marginados.

Estos estereotipos reflejan un constructo de lo que debería ser la masculinidad o la feminidad, estos influencian y contribuyen creencias, sentimientos y acciones que permean ideas sobre las relaciones sociales.

¿De qué depende esta transición de estereotipos o situaciones altamente sexualizados a representaciones más humanas y reales? Calero (1999) menciona que la educación es "la única que puede hacernos distintos de lo que ahora somos".

¿Y educar cómo? a través de la lengua, la representación y el diseño de nuevos códigos que respondan a las necesidades de los hablantes o usuarios.

Este *nuevo diseño,* debería responder a "ideales y filosofías cambiantes que gobiernan la forma en que vemos el mundo(...), modelan el desarrollo y la evolución como disciplina creativa." (Harris, 2014).

Sin embargo, los videojuegos han demostrado un alto potencial como material de apoyo en el desarrollo de capacidades espaciales, de comprensión lectora y en el apoyo de prevención de violencia y/o enfermedades de transmisión sexual (Jones, 2005).

Se ha observado que, con los distintos avances tecnológicos de interactividad, se han propuesto experiencias de juego inmersivas; lo que da la sensación de complejidad y viveza. En Japón, el 25% de los juegos que se desarrollan al año son de tipo novela visual (Jones, 2005).

Lo que hace atractivo a la novela visual recae en el concepto de la *ilusión perceptual de la mediación* para adentrar al jugador en la historia presentada (Biocca y Delaney, 1995).

Este concepto es parte de la construcción de la memoria y la experiencia del juego y, a la vez, de un fenómeno social sobre la cultura popular que representa al juego (Fontaine, 1993).

Esto toma importancia cuando se entiende que las novelas visuales no solo sirven para entretener al jugador, sino, que también son un ejemplo de cómo la tecnología, la psicología y la cultura popular generan empatía entre distintas culturas. Este tipo de juegos crean en el jugador una sensación de libertad, control e intimidad con la historia, los personajes y hasta la cultura en donde se desenvuelve la historia.

4. Proceso de investigación

Al principio del proceso, se planteó la idea de concientizar sobre el sexismo hacia la mujer. Se desarrolló una lista de conceptos base para guiar la investigación posterior.

Posteriormente se entrevistó a expertos en el campo de desarrollo de videojuegos y animadores. Esto, con el fin de conocer sus perspectivas sobre el sexismo y la toxicidad en sus campos de trabajo, experiencias, consejos y hasta nuevas formas de aprender, enseñar o diseñar.

Finalmente, se entrevistó a dos psicólogos. Estas entrevistas, permitieron plantear la perspectiva de género como un pilar fundamental de este proyecto, además de que dieron un panorama mucho más completo sobre el sexismo, la toxicidad, la homofobia y el feminismo.

Además de las entrevistas, otras metodologías usadas en este proceso fueron:

Mystery shopper: Una serie de experiencias de inmersión como parte de 2 game café. Estas experiencias permitieron notar expectativas sobre diferencias de trato de acuerdo al sexo de los usuarios. Además de expresiones y formas de relacionarse entre la comunidad gamer. Y, finalmente, el Global Game Jam como parte de un equipo de desarrollo de videojuegos.

Figura 1: Global Game Jam

Taller de co-creación: Un taller de creación de videojuegos; este taller contó con un público mixto de 17 a 21 años y permitió notar las diferencias entre las necesidades del público femenino y masculino, así como actitudes, expresiones y comentarios sexistas o con tintes feministas por parte de ambos equipos.

Figura 2: Taller de co-creación

Sin embargo, mientras más se avanzaba en la investigación fue posible notar la falta de conciencia, reconocimiento y por lo tanto acción en contra del sexismo hacia el hombre.

Por lo que la idea general del proyecto cambió.

5. Propuesta de diseño

Con base en la información recabada, se formularon los siguientes insights:

A pesar de que el anonimato dentro de las plataformas de juego fue puesto para protección de la comunidad: el mal uso por parte de un grupo de apoyo que comparte las mismas ideas discriminatorias genera en el usuario comodidad para expresar sus ideas sexistas.

Aunque las temáticas de los juegos son más diversas, los juegos hipersexualizados tienden a vender más puesto que satisfacen lo que los usuarios esperan de sus personajes o historias.

Las personas tienden a burlarse de la masculinidad de la víctima cuando esta es abusada sexualmente o discriminada de manera sexista, e incluso consideran que al ser víctimas la sexualidad y/o masculinidad del mismo disminuye.

Los hombres no se reconocen víctimas del machismo puesto que están acostumbrados a esta violencia, además de que creen que reconocerse como tal es señal de feminidad; concepto que se asocia con la debilidad.

Dichos insights arrojaron 8 principios de diseño que, a su vez, permitieron el establecimiento de la siguiente propuesta de diseño:

Una novela visual que esté diseñada para emocionar, para desnaturalizar la violencia, para influir en la expresión de comentarios sexistas y para contar historias reales e inclusivas.

La selección de la plataforma (PC), responde al principio de diseñar para emocionar a través de una experiencia tan privada como quiera el jugador.

El estilo visual y la paleta de colores, responden ante los principios de diseñar para emocionar (a través de expresiones, colores, composiciones y variedad de personajes), diseñar para la empatía (a través de la sencillez de las ilustraciones) y diseñar para deconstruir estereotipos (por medio de la no asignación de colores y formas estereotípicas de un género).

Figura 3: Prototipo de baja fidelidad

Figura 4: Prototipo de media fidelidad

Figura 5: Prototipo de media-alta fidelidad

Así mismo, los principios de diseño usados para la elaboración de estos prototipos, fueron:

Diseñar para emocionar
Diseñar para la empatía
Diseñar para la inclusión cultural y de género
Diseñar para la representación realista
Diseñar para la deconstrucción de estereotipos
Diseñar para la desnaturalización de la violencia
Diseñar para influir en la expresión de comentarios sexistas
Diseñar para contar historias reales e inclusivas

6. Pruebas de usuario

Para comprobar que la propuesta de diseño responda a los principios de diseño, se realizaron un total de 6 pruebas de usuario. Cada una, con un usuario meta distinto; esto con el fin de mejorar y corregir el proyecto con base en las percepciones de 6 tipos de jugadores: Hombres y mujeres con tendencias feministas, neutras y machistas.

Se utilizó el método de observación y jugabilidad; pruebas que fueron registradas desde 2 puntos:

Video de usuario: Grabación del usuario y la pantalla de juego al mismo tiempo, para registrar tanto sus acciones como sus expresiones y/o comentarios ante las situaciones del juego.

Encuestas de entrada y salida: Los jugadores pudieron expresar sus conocimientos sobre género y su rol; y, posteriormente, sus inquietudes, comentarios y recomendaciones sobre el juego, la historia o algún otro aspecto relevante.

Figura 6: Prueba de usuario con alumno de preparatoria

Figura 7: Prueba de usuario con alumno de segundo semestre de Ingeniería en Mecatrónica

Figura 8: Prueba de usuario con alumna de sexto semestre de Licenciatura en Psicología

Figura 9: Prueba de usuario con alumna de segundo semestre de Licenciatura en Ciencias Políticas y Administración Pública

Figura 10: Prueba de usuario con alumna de sexto semestre de Licenciatura en Diseño de Interacción y Animación

Figura 11: Prueba de usuario con alumno de sexto semestre de Licenciatura en Economía

7. Resultados

Se tomaron los videos y las encuestas de las pruebas, al agruparse en gráficas y analizarse, fue posible notar que, en general, el juego tiene una buena aceptación entre el público meta.

Los comentarios hechos por la mayoría durante el juego sugieren una experiencia inmersiva que, posteriormente, permitió la reflexión de sus acciones dentro del juego y fuera del mismo como agentes de cambio o, en su defecto, como parte del problema expuesto.

Además, fue posible abrir un espacio de reflexión en torno a problemas como lo son violación, hostilidad patriarcal, discriminación y presión social.

Siendo que los usuarios fueron seleccionados de acuerdo a su sexo e ideología machista/feminista; fue posible apreciar que aquellos con ideologías machistas, se reconocieron como equivocados y hasta identificados con los personajes.

Por su parte, aquellos con ideologías feministas, pudieron ver más allá y relacionar las situaciones del juego con experiencias de la vida cotidiana; además de sentirse invitados a tomar posturas mucho más amigables y fieles con la esencia de uno mismo.

8. Conclusiones

El sexismo, la toxicidad y la homofobia son problemáticas sociales que afectan a todas y todos en distintos niveles. Visibilizar estas problemáticas y sus efectos es el primer paso para cambiar estas conductas nocivas.

Sin embargo, esta tarea se vuelve complicada cuando todo aquello que estimula el pensamiento se encuentra plagado de estas actitudes o formas de pensar. Ahí radica la necesidad de más y mejores contenidos multimedia que permitan representar y contar historias realistas e incluyentes.

Entender esto es el primer paso para poder expresar opiniones y ofrecer soluciones que respeten la individualidad de cada persona y que, como fin último, lleven un mensaje que genere situaciones de igualdad y equidad en el pensamiento individual y, posteriormente, en el pensamiento social.

Finalmente, las pruebas de usuario realizadas permiten concluir que los jugadores que terminen el juego podrán encontrar en sí mismos un espacio para la reflexión. Esta reflexión comprenderá la identificación del usuario con algún personaje o escenario, su papel como parte del problema y la actitud que tomará ante el mismo fuera y dentro del juego. Y que, en el mejor de los casos, la experiencia los marque para bien y permita cambiar poco a poco las actitudes y formas de pensar en el usuario que puedan resultar nocivas.

El siguiente paso del proyecto es, no solo mostrar las afectaciones del sexismo hacia el hombre, si no que cubrir una gama de experiencias negativas propias de un sector poblacional (mujeres, trans, gays etc.) que permita al jugador entender y empatizar con los afectados por el sexismo, la toxicidad y la homofobia. Esto con el fin último de formar una opinión crítica sobre lo que le rodea y que puede considerarse nocivo para el individuo.

9. Agradecimientos

Este proyecto académico fue impulsado por la Universidad Iberoamericana de Puebla. Se agradece profundamente el acompañamiento y asesoramiento del profesor Manuel Siordia. Así como el constante apoyo y revisión de Rodrigo Lichtle.

Así mismo, se agradece el apoyo de los expertos en desarrollo de videojuegos (Antonio Gallardo y Samir Durán) a la doctora en ciencias de la computación (Verónica Rodríguez), a los expertos en animación (Colette y Luis Vázquez) y a los psicologos que acompañaron este proceso Saúl Morales y Adriana Martínez.

Finalmente, se agradece el apoyo de Gerardo Alípi, Roberto Báez, Dayan Barajas, Grecia Camacho, Iván Carpio, Iñigo Cortés, Pilar Galicia, Itzamet Hernández, Rodrigo Lichtle, Marcos Mimiaga, Rodolfo Galdámez, Katia Pérez, Andrea Quintana y Antonio Sánchez; agentes necesarios en la realización del mystery shopping, taller de co-creación y distintas pruebas de usuario con los prototipos de baja y media fidelidad.

10. Bibliografía

Biocca, F. y Delaney, B. (1995). "*Communication in the age of virtual reality"* . Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.

Bock, G. James, S. (1992). Beyond equality and difference. Routledge: Reino Unido.

Butler, J. (1990). *Gender Trouble.* Londres: Routledge.

Calero, A. (1999). *Sexismo lingüistico. Análisis y propuestas ante la discriminación sexual en el lenguaje*. Narcea: México.

Fontaine, G. (1992). "*The experience of a sense of presence in intercultural and international encounters*". Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Volume 1(4): 1-9.

Harris, A. (2014). *Fundamentos del diseño gráfico.* Parramon: España.

Jones, M. (2005). *The Impact of Telepresence on Cultural Transmission through Bishoujo Games*. PsychNology Journal: Volume 3. 292-311.

Morales, S. (Enero, 2018). Entrevista. (Carpio, K., entrevistadora).