



Narrativas raciales y de género en el videojuego GTA San Andreas

Daniela Dávila Betancur

Trabajo de grado presentado para optar al título de
Licenciada en literatura y Lengua Castellana

Tutores

Edilberto Hernández González, Doctor en Educación

Teresita Ospina Álvarez, Doctora en Educación

Universidad de Antioquia

Facultad de Educación

Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

Medellín

2021

Cita	(Dávila Betancur, 2021)
Referencia	Dávila Betancur, D. (2021). <i>Narrativas raciales y de género en el videojuego GTA San Andreas</i> . [Trabajo de grado]. Universidad de Antioquia Medellín.

Estilo APA 7 (2020)



Biblioteca Central Universidad de Antioquia "Carlos Gaviria Diaz"

Centro de documentación Facultad de Educación

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

Rector: John Jairo Arboleda Céspedes

Decano/Director: Wilson Bolívar Buriticá

Jefe departamento: Cartul Valérico Vargas Torres

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Agradecimientos

Mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas que me acompañaron durante este proceso que resultó ser más que un trabajo de grado, un tema el cual deseo indagar desde otros enfoques a futuro. La investigación resultó ser una práctica diversa, fascinante y nuevo en cuanto a su rigurosidad. Por tal motivo agradezco especialmente a mis padres; Lucia Betancur y

Aurelio Dávila por el apoyo durante la carrera, por sus deseos de superación personal y académica que se posan en mí, de no ser por mi madre nunca me hubiese presentado a la Universidad de Antioquia dado que aprobar el examen lo concebía como algo muy remoto improbable. A su vez es ineludible agradecerles a los docentes Teresita y Edilberto por su paciencia, por dedicar su tiempo para corregir mis errores y diluir mis inseguridades, por compartirme sus conocimientos que han enriquecido de una manera exponencial el presente estudio. También agradezco a mis compañeros del seminario por las ideas, los aportes y la participación en el conversatorio que sin duda fue un pilar en el desarrollo de la investigación.

Para finalizar, no pueden faltar mis amigos tanto de la carrera como los externos que me acompañaron con su consejos y recomendaciones sobre este proceso lo cual hizo de él no solo un eslabón dentro de la carrera sino una inquietud que trasciende los requerimientos académicos para convertirse en una pasión.

Índice	
Resumen	7
Abstract	8
Introducción	8
1. Era digital y sus narrativas digitales	11
2. Problematización:	13
3. Antecedentes	17
4. Objetivos	40
4.1 Objetivo general	40
4.2. Objetivos específicos:	40
5. Horizonte Teórico	40
5.1. Nociones bifurcadas	49
6. Horizonte metodológico	58
7. Procedimiento metodológico	62
8. Resultados	64
9.1 Los videojuegos en la formación de maestros de literatura y lengua castellana	65
9.2. Narrativa multisensorial	66
9.3. La posibilidad de mediación educativa de los videojuegos	67
9.4. El carácter ficcional del videojuego	68
9.5. El carácter educativo y de modelización de las representaciones estereotipadas	73
Conclusiones	76
Referencias	82
Anexos	88

Lista de figuras

	7
Figura 1 Logo Universidad de Antioquia	8
Figura 2 Infraestructura creada por un usuario 311	
Figura 3 Dos formas de representar a las mujeres	32
Figura 4 Captura de pantalla del videojuego Ethnic Cleansing. El escritor del artículo añade que: “No hay mucho más que añadir a esta imagen”.	40
Figura 5 Perspectiva en tercera persona. Vemos a CJ con su socio Big Smok.	45
Figura 6 Banda con homogeneidad en la vestimenta	69
Figura 7 Portada Original	70

Siglas, acrónimos y abreviaturas

GTA	Grand Theft Auto
FPS	First-Person Shooters
MMORPG	Massively Multiplayer online role-playing games
NPC	Non Playable Character

NARRATIVAS RACIALES Y DE GÉNERO EN EL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS

PNJ Personajes No Jugables

TIC Tecnologías de la Información y la Comunicación

Resumen

Los videojuegos poseen una dimensión narrativa, a través de ella, los usuarios aprenden a vincularse con un mundo imaginario, adquieren conocimientos del entorno del videojuego, interpretan, interactúan, leen y elaboran estrategias. Acorde con esto, el presente trabajo de grado busca problematizar desde una perspectiva formativa las narrativas raciales y de género que tienen lugar en el videojuego GTA San Andreas y, reflexionar sus posibilidades educativas; en este sentido se adelantó un ejercicio de análisis que indaga la manera en que son presentados esos elementos narrativos, para lo cual se acude a los estudios literarios, de género y racialidad. Es así que este trabajo de grado ha estado movilizado por la pregunta: ¿Qué narrativas raciales y de género tienen lugar en el videojuego GTA San Andreas y, de qué manera estas narrativas pueden ser problematizadas desde una perspectiva formativa? Metodológicamente, el trabajo se inscribe y desarrolla a partir de una perspectiva post-cualitativa y, en su despliegue se realizaron entrevistas y conversatorios en torno a algunos fragmentos del videojuego GTA San Andreas; entre los hallazgos de este estudio se pudo situar, por un lado, que, el carácter cultural de las narrativas posibilita la ficción de las identidades, en términos multisensoriales, centradas en la modelización de estereotipos raciales y de género. Por otro lado, en consonancia con otras investigaciones, se concluye que el videojuego, dadas sus características y conexión con las actuales generaciones, se constituye en una potente mediación para la enseñanza de la literatura y el desarrollo de proyectos interdisciplinarios en la escuela.

Palabras clave: narrativas, GTA San Andreas, identidades-género, identidades-raciales, representaciones, ficción.

Abstract

Videogames have a narrative dimension, through it, the users learn to relate with an imaginary world, they acquire knowledge about videogames environment, they interpret, interact, read and create strategies. According to the above, this thesis work seeks to problematize the racial and gender narratives which take place in the GTA San Andreas videogame in a formative perspective, also it seeks reflect about its educational possibilities; in this sense, an analysis exercise was carried out, this exercise inquires the way in which these narrative elements are presented, that is why literary, gender and racial studies are used. Thus, this thesis work has been mobilized by the question: What racial and gender narratives take place in the GTA San Andreas videogame, and how can these narratives be problematized from a formative perspective? Methodologically, this work is inscribed and developed from a post-qualitative perspective and during its deployment interviews and conversations about some fragments of the video game GTA San Andreas were made; among the findings of this study it was obtained, on the one hand, the cultural character of the narratives makes possible the fiction of identities, in multisensory terms, centered on the modeling of racial and gender stereotypes. On the other hand, consistent with other research, it is concluded that the videogame, according with its characteristics and connection with current generations, it constitutes a powerful mediation for the teaching of literature and the development of interdisciplinary projects at school.

Keywords: narratives, GTA San Andreas, gender identities, racial identities, representations, fiction.

Introducción

Nos dirigimos hacia el análisis de la narrativa sobre las identidades raciales y de género en un contenido cultural como es el videojuego GTA San Andreas. Esta búsqueda surge debido al interés en las narrativas como expresión de la creatividad y alteración de realidades en formatos diversos. Seguido a ello, resulta interesante el estudio de las prácticas en torno al uso, apropiación y consumo, que los jóvenes hacen de las denominadas tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Lo que configura un universo prolífico donde las identidades raciales y de género son representadas en narrativas multimediales en las que el usuario forma parte activa de

su desarrollo. En relación con eso otro de los elementos que potencian esta investigación es el interés en lo visual, lo auditivo y las relaciones de poder que se tejen en los videojuegos y que forman parte de la narrativa. Y, finalmente se encuentra mi formación como Tecnóloga en Entrenamiento Deportivo, la cual me permite vincular la gamificación con los procesos de enseñanza de la lengua castellana y la literatura.

En ese sentido, la actual investigación consiste en indagar acerca de la narrativa existente en el videojuego GTA San Andreas en relación con las identidades raciales y de género a partir del análisis de elementos tales como: la manera en la que están dispuestos los personajes, la imagen, el sonido, la música y la secuenciación de acciones. Avanzando con la introducción en la presente investigación no solo nos centramos en la narrativa del videojuego, sino en la manera en la que esa misma narrativa expone asuntos interesantes para la mayor parte de la sociedad; cultura general, historia, ficción, entre otros aspectos que resultan enriquecedores en el campo educativo.

En este caso particular, ahondamos en las identidades raciales y de género que tienen una fuerte presencia en el debate actual. Con el fin de conocer modos no convencionales de narrar en este caso mediante la trama de un videojuego y a partir de su narrativa reflexionar sobre sus posibilidades educativas. A través de la búsqueda de propuestas pedagógicas contemporáneas con miras hacia una educación más congruente con los gustos e intereses de los estudiantes. Con el fin de encontrar la manera de conectar lo tradicional como obras literarias, míticas o dramática, teorías literarias con lo contemporáneo como son los videojuegos y de ese modo crear un conocimiento junto con la comunidad para que así la educación no se piense para los estudiantes, sino con los estudiantes.

La educación desde este dispositivo no solo implica la posibilidad en la enseñanza de la literatura y la lengua castellana, sino la reflexión desde su potencial en la formación de las personas a nivel personal y académico. La narrativa de los videojuegos desde el ámbito personal puede contribuir y potenciar habilidades de pensamiento y de motricidad y desde el ámbito académico se puede estimular el pensamiento crítico y la capacidad de reflexionar frente a temas tales como la migración, la discriminación, la homofobia, la misoginia, el machismo, el empoderamiento femenino entre otras cosas desde el acceso a espacios de dialogo en los que la diversidad sea uno de los ejes centrales. Todo ello con el fin de generar entornos de reconocimiento y aceptación de

las diferencias. Como docente en formación notando que el videojuego GTA San Andreas contiene representaciones raciales y de género apuesto por la interculturalidad, la cual:

no es un concepto cerrado ni excluyente ya que existen múltiples interpretaciones del mismo: promueve la comunicación entre diferentes culturas, el encuentro cultural para contrastar y aprender mutuamente, la toma de conciencia de la diferencia para resolver conflictos... Se puede observar cómo hace referencia a un reconocimiento y aceptación de la diferencia, lo que llevará al establecimiento de relaciones culturales y, finalmente, a una integración de culturas. Las sociedades democráticas no pueden alcanzar su pleno desarrollo hasta que fomenten el encuentro y la comprensión entre las diversas culturas del territorio. (Villodre, 2012, p. 4)

En ese sentido, la pregunta que orienta la presente investigación es la siguiente: ¿Qué narrativas raciales y de género tienen lugar en el videojuego GTA San Andreas y, de qué manera estas narrativas pueden ser problematizadas desde una perspectiva formativa? Este interrogante surge a raíz de la importancia de integrar y, a su vez, potenciar los contenidos de las clases a través de la integración de los gustos e intereses de sus estudiantes. Por ello es necesario y además enriquecedor estar actualizados con las nuevas tecnologías.

Para la realización de este trabajo el videojuego a analizar lleva como nombre GTA San Andreas, este es un videojuego creado por Rockstar North y publicado por Rockstar Games. Siendo la octava entrega de la saga Grand Theft Auto, una saga de videojuegos de ficción y acción. Es el elegido debido a la diversidad de escenarios, personajes, diálogos, música y sonidos que desarrollan una trama dentro de la que su protagonista tiene un objetivo el cual es conquistar de nuevo las calles del escenario ficticio San Andreas y eliminar el comercio del crack. Este videojuego es el centro del debate a partir de reuniones con expertos, con docentes y estudiantes en conversatorios.

Siendo clara esta información acerca del videojuego, establecimos los parámetros de los conversatorios (ver anexos). Luego, se realizaron en total dos conversatorios, el primero con los integrantes del seminario Narrativas contemporáneas e investigación-creación en la formación de maestros(as) de Literatura y Lengua Castellana, estos son estudiantes de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana, también fueron partícipes la Doctora en educación Teresita Ospina

y el Doctor en educación Edilberto Álvarez. En el segundo conversatorio, estuvieron personas pertenecientes a diferentes áreas del conocimiento tales como: la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana, Psicología, Marketing digital, desarrollo de software y gestión comunitaria. Los hallazgos junto con la teoría ayudan a concluir que, las identidades representadas allí son ficticias, desconocerlo puede hacer que los usuarios adquieran estereotipos raciales y de género, lo cual abre el debate a la posibilidad educativa de este videojuego para desarrollar capacidades y habilidades en los estudiantes.

No obstante, todo final tiene un inicio, un origen y un contexto que desata interacciones. Uno de los detonantes para poner la lupa en la narrativa identitaria y en el videojuego seleccionado, ha sido el uso continuo de aparatos tecnológicos, lo cual ha producido multiplicidad de interrogantes e investigaciones respecto con la incidencia de las TIC en el desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes. En lo que respecta a esta investigación, se buscan otras maneras de narrar lo latente, distintos modos de proceder en la educación, diversas formas de pensar lo que muchos creen que ya se ha pensado, nuevas formas de percibir lo que ante nuestros ojos ya es invisible; las narrativas de identidades raciales y de género.

1. Era digital y sus narrativas digitales

En las últimas décadas ha habido un crecimiento exponencial en la creación, adaptación y distribución de herramientas tecnológicas las cuales se han adueñado de gran parte del mundo al ser producidas a gran escala, tener usos y características específicas de acuerdo con los gustos y las necesidades de los usuarios. Debido a ello, actualmente nos encontramos inmersos en la era de las herramientas tecnológicas, o como también son denominadas las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) las cuales “son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios; que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como: voz, datos, texto, video e imágenes” (Colombia. Congreso de la República, 2009)

NARRATIVAS RACIALES Y DE GÉNERO EN EL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS

Las TIC han evolucionado en gran medida debido a su uso y a las constantes necesidades del entorno que les exigen ser cada vez mejores, por esta razón muchas personas las han utilizado. En especial, los nativos digitales quienes han nacido vinculados en un sinfín de posibilidades respecto a las innovaciones tecnológicas. Esta generación de acuerdo con García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007) son quienes:

Nacieron en la era digital y son usuarios permanentes de las tecnologías con una habilidad consumada. Su característica principal es sin duda su tecnofilia. Sienten atracción por todo lo relacionado con las nuevas tecnologías. Con las TIC satisfacen sus necesidades de entretenimiento, diversión, comunicación, información y, tal vez, también de formación.
(p. 2)

En ese orden de ideas la mayor parte de los usuarios son nativos digitales dado que son la generación que más acude a las herramientas digitales para satisfacer sus necesidades y deseos. En medio de estas herramientas se encuentran los videojuegos, los cuales se usan continuamente en muchos lugares debido a que generan diversión y placer. Por esta razón han evolucionado de manera drástica desde su invención hasta nuestros días, debido a que cada vez son más complejos respecto con su diseño y con los retos que debe superar el usuario. Ello no solo se debe a su imagen nítida o sus sonidos estridentes, sino por lo que la narrativa visual, los diálogos y escenarios, los sonidos, la historia junto con un usuario pueden lograr, construir y crear.

Actualmente, hay una serie de personas denominadas inmigrantes digitales, ellos no nacieron en la era tecnológica, pero se ven obligados a adaptarse a la misma, esto los convierte en usuarios un poco menos dependiente de las TIC, pero que, finalmente, requieren de su uso en algunas ocasiones. Tanto los nativos digitales como los inmigrantes digitales son usuarios de herramientas tecnológicas, pero a su vez, son productores y desarrolladores de contenidos y de materiales audiovisuales, lo que hace de este estudio algo opulento e intergeneracional. Puesto que, gran parte de la población accede a las TIC de manera ilimitada lo que produce nuevas interacciones entre las personas y el entorno, ya no se necesita de una carta o de un encuentro presencial para relacionarse, ahora basta con el chat, los juegos en línea y las redes sociales para interactuar.

2. Problematicación:

La narrativa de los videojuegos vincula al usuario a un universo ficcional donde la frontera entre lo bueno y lo malo se diluye y en el que el fin justifica los medios, puesto que para los usuarios es ganar a toda costa, pero ¿A qué costo? Miles de niñas, niños y jóvenes dedican gran parte de su tiempo a leer el videojuego. Al respecto y a causa de la incidencia de estos dispositivos tecnológicos, del tiempo y disposición que sus usuarios le brindan emerge la primera problemática por la que surge el presente trabajo de grado. El cual tiene como objetivo problematizar desde una perspectiva formativa las narrativas raciales y de género que tienen lugar en el videojuego GA San Andreas.

El creciente uso y apropiación de estas herramientas en el día a día sirve como combustible de esta investigación puesto que, así como la tecnología evoluciona constantemente la educación también. Dado que desde hace algunos siglos se produce la emergencia de innovación en el ejercicio docente, se preguntarán ¿Por qué? Permítanme explicar: cada vez son más las necesidades que surgen en el campo educativo y en muchas ocasiones la tecnología no es utilizada con fines formativos. Aun cuando existen estudios que afirman sobre su utilidad como recurso que contribuye a la formación no solo de niños, niñas y jóvenes, sino de la sociedad en general. En relación a ello Gomes (2008) alude a que:

La realidad es que los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal, que ocupa a cada vez mayor número de personas, y que incide especialmente, en menores y adolescentes en su proceso de crecimiento y socialización. Su influencia en la construcción de formas de entender y pensar la realidad en ellos, es poderosa, y es algo que debemos conocer y analizar, cada vez con mayor profundidad y rigor. (p. 4)

En el ámbito educativo ya sea en la formación de maestros y maestras de literatura y lengua castellana o en el ejercicio docente en general, las narrativas de los videojuegos pueden acercar a las personas a obras literarias, puesto que muchas de las narraciones implícitas dentro de dichos dispositivos se basan en obras literarias. A su vez la propuesta estética y los retos motrices y

atencionales que suponen estos tipos de formatos posibilitan que los usuarios desarrollen cierta curiosidad por acercarse a la obra literaria de la manera convencional, es decir, desde la lectura.

Esto puede resultar utópico, pero es posible, todo depende de lo que ofrezca la obra, del usuario y de la mediación que se le haga desde diversas actividades, claro está. A partir de esta hipótesis surge la siguiente pregunta: ¿De qué manera el videojuego acerca a las personas a la obra literaria? El videojuego como un acercamiento a la obra literaria es ~~sin duda~~ un tema interesante, no obstante el estudio de la narrativa dentro de dicho dispositivo puede ser más amplio al direccionar el análisis no solo en la narrativa, sino en los mensajes que transmiten, los valores, las construcciones identitarias y las representaciones que allí se posan desde su carácter formativo y sus posibilidades en la enseñanza de algunos de los aspectos de literatura y lengua castellana,

Desde luego, algunos discursos acerca del videojuego se concentraban en los aspectos adversos y las posibles consecuencias negativas que su uso excesivo podría acarrearles a los usuarios tras su consumo excesivo. Investigaciones tales como: *Videojuegos y memoria: una revisión sistemática* por Builes J.S. (2017) destaca las dificultades a nivel físico; problemas oculares, y a nivel conductual; el sexismo y el desarrollo de la agresividad. No obstante, este trabajo, precisamente busca encontrar aspectos relevantes que contribuyan al campo de las narrativas y al campo educativo sin satanizar un elemento que no va a desaparecer por el simple hecho de difamarlo.

Actualmente, hay mayor diversidad en las investigaciones sobre los videojuegos, por lo que, podemos confirmar mediante estudios recientes, que sus particularidades parecen no agotarse al punto de trascender a otros panoramas tales como: el educativo, social, conductual, económico y político. Con relación a ello García, B. (2009) afirma que: “los videojuegos aportan al aprendizaje (...) los jugadores podían centrarse en la comprensión de las acciones que realizaban dejando en un segundo plano los aspectos puramente lúdicos y competitivos de los videojuegos.” (p. 176).

Mediante este cambio de paradigma establecido a través de constantes indagaciones podemos observar como el sentido del mismo objeto se transforma con el paso del tiempo y el cambio de las circunstancias, como lo manifestó Souriau, É. (2017). “En la atmósfera de la experiencia concreta, un ser cualquiera nunca es captado o experimentado más que a medio camino

de una oscilación entre ese mínimo y ese máximo de su existencia.” (p. 228). Puesto que, todos los objetos creados por el ser humano son susceptibles a ser cambiados, incluso el mismo medio ambiente muta con el paso del tiempo y las transformaciones en el comportamiento de las personas.

En lo que respecta a la existencia del videojuego hay muchas maneras de observarlo, cada una extrae de él aspectos relevantes y diversos en relación con el tipo de estudio y de enfoque que se lleve a cabo. Lo que supone un reto no solo para los académicos que posan sus estudios en ellos, sino para sus usuarios, dado que al jugar involucran varias capacidades y habilidades cognitivas que cumplen un gran papel en la vida diaria. Por esta razón, muchos investigadores ratifican la urgencia de vincularlos con áreas del conocimiento.

Estudios recientes tales como *Aprender en mundos digitales, Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso, El proceso de modelación matemática mediado por los videojuegos, El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar, Narrativa de videojuegos y su evolución en los últimos treinta años: Un estudio del caso particular de la saga Final Fantasy*, entre otros han confirmado que los videojuegos posibilitan procesos de pensamiento, invención artística, conocimientos literarios, concentración, agilidad, motricidad, entre otras capacidades que son importantes para desempeñarse en cualquier otro medio.

Las identidades raciales y de género son las categorías centrales que se abordan en la presente investigación primero porque son temas de ciencias sociales que contribuyen a la formación de sujetos políticos puesto que siempre vamos a estar permeados por características que ya sean elegidas, o no, nos configuran como sujetos únicos pero que a su vez hace parte de una colectividad. Segundo porque además de ser temas indispensables en el conocimiento y debate son temas que se han ahondado desde las narrativas de los videojuegos, no obstante, las representaciones y los estereotipos que desde el género y la raza surgen no ha sido un tema tan investigado, aunque es un hecho que gran parte de los videojuegos contienen narrativas que resaltan dentro de sus tramas acciones de grupos que comúnmente les son adjudicadas a determinados géneros y grupos raciales.

Asimismo, mediante las representaciones raciales y de género que pertenecen a la narrativa de GTA San Andreas se puede convocar al diálogo desde la educación intercultural la cual permite generar nuevas dinámicas dentro del aula por medio de la palabra, la escucha atenta y el conocimiento de otras culturas que conviven dentro de un mismo territorio. Esta clase de educación no es muy implementada en las instituciones oficiales e incluso tampoco lo es en la educación superior por lo que resulta imprescindible darle lugar en la presente investigación como una alternativa al cambio, como un grito en contra de los estamentos que aún hoy reconociendo que Colombia es un país pluricultural y pluriétnico el cual es el hogar de más de 87 pueblos indígenas que usan 64 lenguas nativas pertenecientes a 22 familias lingüísticas. También, de varios millones de afrocolombianos que habitan diversos territorios del país, a su vez habitamos más de 30 millones de mestizos, 12 mil gitanos y de núcleos de inmigrantes de diferentes países que se localizan a lo largo del territorio. Y en el archipiélago de San Andrés y Providencia, la población mayoritariamente raizal habla inglés y tienen su propia lengua virtual el creole.

Pese a ello no se han generado propuestas significativas que alienten a la integración de las comunidades, para así eliminar estigmas frente a algunos grupos raciales y de género, que por ser “diferentes” a la mayoría son víctimas de discriminación y de segregación. Por tanto la narrativa del videojuego en cuestión puede develar lo que muchos callan y lo que muchos se niegan a reconocer; que vivimos en una sociedad que deslegitima las formas de vida que no sean las hegemónicas, por esa razón la educación intercultural como una urgencia en el sistema educativo en general permite dejar de percibir las diferencias como algo malo, para verlas como lo que en realidad son; elementos que hacen del ser humano una especie heterogénea que en sus diferencias se complementa. En relación a ello:

La educación intercultural se define tácitamente como un derecho humano y un deber social para el desarrollo de la persona dentro de las pautas de diversidad y participación, con la finalidad de garantizar el disfrute equitativo de los derechos sociales en el ámbito educativo. Por lo tanto, el acontecer de la humanidad en todos sus ámbitos; cultura, identidad, realidades efectivas, conceptuales, imaginarias, virtuales, entre otras, se manifiesta entrelazado en diversos proyectos espaciales y temporales que permiten la flexibilidad de las potencialidades socio afectivas, cognitivas lingüísticas físicas y motoras del individuo en todas las facetas de su vida personal o colectiva. (Paredes, M. 2016, p. 4)

Adicionalmente ambas categorías no solo parten de un interés por el tema y de una necesidad en la academia, sino que también estos permiten vincular la práctica en el Semillero ECOS el cual se encuentra realizando en el 2020 una miniserie con carácter crítico-reflexiva sobre las identidades lo cual permite que se genere un diálogo entre lo investigado y lo llevado a cabo en la práctica. Contemplando el anterior panorama hay muchos elementos que pueden resultar distantes pero que en medio de su transitar por las prácticas, las interacciones, los contextos y las transformaciones que han permitido crear en contextos específicos se complementan y cuentan con un papel decisivo en la actual investigación. Entre esas cosas en los siguientes apartados podemos apreciar desde diferentes enfoques investigativos estudios que comprenden las narrativas dentro de los videojuegos, ya sea desde el área de la educación, de la salud, de la sociología, de la psicología, entre otras áreas las narrativas que allí se tejen abren cientos de posturas y de posibilidades entre esas su potencia formativa.

3. Antecedentes

Ahora bien, una vez puestos en diálogo los posibles ejes investigativos se requieren de un marco que englobe los diversos antecedentes que han tenido como objeto de estudio a los videojuegos. Los siguientes artículos de revistas académicas, investigaciones y tesis de grado tanto de pregrado como de maestría de diferentes áreas de conocimiento amplían el marco y la mirada en la que han estado encasillados este tipo de herramientas, puesto que se pueden tanto analizar cómo usar en aras a desarrollar otras capacidades fuera del ámbito del ocio.

Para generar un mayor panorama investigativo resulta imprescindible conocer y abordar algunas de las investigaciones que se han llevado a cabo en torno al videojuego en diferentes áreas del saber. Por tal motivo en los siguientes apartados se alude a siete investigaciones que comprenden al videojuego no solo como un objeto para el disfrute y la entretenimiento, sino como un elemento de gran incidencia en las personas desde el ámbito social, económico, conductual, cognitivo, narrativo y sobre todo educativo.

Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital es un artículo del filólogo y docente de teorías literarias de la Universidad Carlos III Domingo Sánchez, él rescata y sugiere una investigación que ligue a los videojuegos con la literatura. Para ello aborda de una manera concreta un término relativamente reciente el cual es el de literatura digital; esta literatura comprende aquellas obras creadas para el uso y la lectura digital a partir de su diseño y edición o las obras digitalizadas. Entre las cuales el autor vincula al videojuego al ser una forma o práctica sociocultural que más predominancia ha adquirido en las últimas décadas. Pese a esto para algunos autores el videojuego se clasifica más entre los objetos diseñados únicamente para el entretenimiento, mientras que Sánchez ratifica que son un gran objeto de estudio debido a su transversalidad con otras manifestaciones como lo son el cine, la música y la literatura. Haciendo alusión al tema el autor manifiesta que:

A pesar de su potencial cibertextual y artístico, y de producción de mundos de ficción los videojuegos permanecen, para la mayoría, en el amorfo territorio de la cultura masiva, como sucedáneos de la industria hollywoodense y pernicioso pasatiempo para las generaciones más jóvenes, por el grado de violencia e inanidad que parecen proyectar sus mundos virtuales. Lo cierto es que constituyen un sector económico y profesional de crecimiento espectacular y que las relaciones cruzadas con otros medios (televisión, cine, música y también literatura) hacen de ellos un objeto de estudio muy estimulante." (Martínez, 2007, p. 17)

La presente obra enseña una postura en consonancia a la de literatura comparada, puesto que enmarca a los videojuegos en múltiples estudios respecto con otras manifestaciones culturales. Lo que abre un mundo de posibilidades con los videojuegos como un objeto rico en contenido, en ideologías, en aportes epistemológicos y sobre todo en narrativa. Más allá del contenido de algunas de los videojuegos, más allá de la brecha que han creado, por su precio, su demanda y su producción masiva, más allá de los roles de género y de la escasa propuesta de tramas de estos especialmente diseñados para lo masculino, más allá de las barreras que el uso y el abuso de estos pueden establecer entre la familia y amigos. Es una herramienta con múltiples opciones en tanto se ofrezcan las posibilidades. Esto es lo que hacen los investigadores del siguiente antecedente, que ante todo pronóstico conectan esta herramienta con la literatura.

Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos por Rosa Núñez Pacheco, Daniel Castillo Torres, Luis Navarrete Cardero es una investigación que aborda el fenómeno de los videojuegos que adaptan obras literarias es aún un campo poco explorado, algo que debería de ser contrario, puesto que estos enriquecen la imaginación y la capacidad creadora de los seres humanos y hacen parte de una potente industria, tanto así que pueden representar determinadas ideologías o proyectos políticos más grandes. En la obra el videojuego se ve enmarcado en una herramienta de la industria, por esta razón es uno de los artefactos culturales con mayor influencia en las personas, por consiguiente no se puede prescindir de un análisis y reflexión sobre el papel que estos cumplen y sobre las formas en las que son adaptadas las obras literarias dentro de su sistema. Una de las aseveraciones más potentes de Núñez, Castillo T., D., & Navarrete C. (2019) es:

En general, se puede decir que Latinoamérica se ha convertido en un fértil terreno para el desarrollo de videojuegos, aunque no siempre con rasgos identitarios propios debido al carácter transnacional que domina a esta industria cultural. Igualmente, el panorama español se vuelve aún más enriquecedor, ya que no solo existe una gran producción videolúdica sino también importantes reflexiones teóricas y propuestas metodológicas que potencian un mejor acercamiento a estos artefactos culturales. (p. 2)

En el texto se plantea un factor que resulta supremamente interesante y que a su vez es un factor que ha sido cuestionado. Para Schell la capacidad que tienen algunos de los mecanismos de los videojuegos en los cuales les dan opciones diversas a los usuarios es visto como una tergiversación de la trama de las obras literarias. Pone como ejemplo a Cenicienta la cual es explotada por su madrastra. Se imagina un videojuego el cual le dé la opción de seguir en casa al jugador o de irse de ella y buscar un empleo, esto cambiaría la obra en su totalidad, lo cual para él es un problema ¿Qué hacer con este tipo de videojuegos? Esto se puede prestar para la creación de multiplicidad de alternativas, como por ejemplo la producción escrita, por parte de los estudiantes, de un final distinto.

Pese a que gran parte de los docentes oponía resistencia frente a los videojuegos como una herramienta para propiciar aprendizajes significativos, una vez se vincularon a las dinámicas del

aula, cada vez se transforma en un elemento de sumo interés para los docentes. Tanto así que se han reunido con programadores con el fin de crear mediante un dialogo multidisciplinar nuevos juegos, los cuales tengan contenidos relacionados con los objetivos y las necesidades de los estudiantes.

Las experiencias cognitivas de los videojuegos. Incorporación y evaluación del uso de videojuegos en el aula por: Mónica Ilanda Brijaldo Rodríguez presenta un programa de doctorado de la Universidad de Salamanca en España, sin embargo, el análisis se asienta en Colombia. Se presenta a los videojuegos como una entrada al mundo digital, una actividad que se aprende y se puede enseñar a quienes deseen acceder a ese nuevo entorno tecnológico. Como un objeto que posibilita el desarrollo de habilidades cognitivas y metacognitivas de los estudiantes de diferentes niveles educativos. A su vez manifiesta la necesidad que tiene el sector educativo colombiano ante espacios de análisis y trabajo que consideren al videojuego como un medio para alcanzar objetivos específicos, como el desarrollo de competencias a nivel social, cultural y educativo. En ese orden de ideas dentro de los espacios formativos surge el planteamiento de preguntas como:

¿Por qué los docentes rechazan el papel de los videojuegos como un recurso de interés educativo? ¿Qué elementos de reflexión pedagógica hay que incorporar en los escenarios educativos para que los videojuegos sean empleados por los docentes de diferentes niveles educativos y como potenciadores de ciertas competencias cognitivas y metacognitivas? y la idea se amplía a espacios de análisis y trabajo tan complejos como el desarrollo de competencias a nivel social, cultural y educativo, y en este sentido, a la manera cómo los individuos ahora se comunican, consumen, trabajan, estudian, colaboran o resuelven problemas. (Brijaldo, 2018, p. 2)

El trabajo investigativo es contextualizado en Colombia y eso lo hace específico frente a los logros en el proceso investigativo a llevar a cabo. Si bien no se le reconoce el carácter de fin en sí mismo del videojuego al calificarlo como un medio para alcanzar ciertas competencias, fue relevante el trabajo tanto a nivel de la planificación como a nivel de la ejecución de lo planeado, puesto que los docentes eligieron videojuegos adecuados como respuesta a las necesidades emergentes que los estudiantes presentaban. Así como los grados de bachillerato se unieron a la

reivindicación de los videojuegos como unas apuestas para la formación, los docentes en primaria, más precisamente los docentes de educación preescolar en el siguiente artículo manifiestan su transitar en el medio tecnológico y como el diseño de contenido multimedial aproxima a los estudiantes en sus primeros años de estudio a los contenidos de aprendizaje de una manera más agradable.

El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar (2014) escrito por varios autores tales como: Saldarriaga Restrepo (2012), Ana Cecilia, Cardona Trujillo, Ana María; Pulgarín Herrera, Pablo Andrés, García Orozco, Jorge. El artículo de la revista *El Artista de la Universidad Distrital Francisco José de Caldas Pamplona*, habla sobre utilización de los videojuegos como un recurso que posibilita la alfabetización de los niños en la primera infancia como un tema controvertido y abierto al debate. Se concibe al videojuego como un potenciador de la creatividad y de otras tantas capacidades que le pueden contribuir al infante en su desarrollo personal a futuro. El trabajo en cuestión es una apuesta hacia el aprendizaje atractivo, es decir, que está dispuesto a relacionarse con los intereses previos del alumno. De esta manera se posibilita la interacción social entre los estudiantes y el aprendizaje significativo. En ese orden de ideas, los autores Saldarriaga, Ana C., & Cardona Trujillo, Ana M., Pulgarín H., P., & García O., Jorge. (2014) postulan que:

Los videojuegos también posibilitan distintos elementos de aprendizaje que resultan más estimulantes y atractivos para los niños que los posibles en los medios educativos tradicionales. Estos elementos son, según Bober (2010) desafío, fantasía, retroalimentación, objetivos claros, estímulos sensoriales agradables, interacción social dentro y fuera del juego, aprendizaje activo, relevancia e interés para el alumno, transferencia, premios, rol activo del estudiante, seguridad, control, resolución de enigmas, evaluación y creatividad. (p. 7)

Esta propuesta es muy interesante, en el punto en el que rescatan los intereses y los saberes previos de los estudiantes. Aunque existe la posibilidad en que resulte poco adecuado ingresar desde tan temprana edad a los infantes al mundo de los videojuegos a causa de la adicción que estos pueden

provocar si no se establecen reglas en el hogar y en el centro educativo respecto con el tiempo de juego.

Hasta el momento se ha ahondado en el papel de los videojuegos en las narrativas y como las tramas pueden, por un lado, enseñar acerca de las obras literarias y por otro lado, enseñar acerca de aspectos cotidianos como lo son el civismo. Pero poco, o nada, se habla sobre las matemáticas, al ser una de las áreas más importantes necesita reinventarse para que los contenidos de la misma no resulten abstractos, ni mucho menos obsoletos. Por lo que el docente Daladier Ranger de la Universidad de Antioquia desarrolló en su tesis de maestría una interesante propuesta.

El proceso de modelación matemática mediado por los videojuegos obra por Daladier Ranger trata de una investigación realizada por el docente Daladier Ranger para aspirar a la maestría en Educación Matemática. En la cual propone una secuencia de actividades orientadas a la acción e investigación desde el abandono de los prejuicios y las predisposiciones que suelen tener los estudiantes frente a las matemáticas y el alcance progresivo de una competencia llamada modelación matemática, esta práctica conlleva a múltiples acciones tales como:

hay maneras de modelar matemáticamente para comprender el mundo, se relacionan con el abordaje y solución de un problema, el cual surge de una necesidad sentida. Para llegar a su desarrollo el hombre requiere de procesos de sistematización, análisis, comprobación, elaboración de modelos, enunciados, teorías entre otras acciones que lo llevan a la consecución de nuevos hallazgos y respuestas. (Ranger, 2016, p. 2016)

El docente investigador ratifica la importancia de los medios tecnológicos en la escuela como una necesidad en el campo educativo debido a que los contenidos tienden a ser abstractos y poco consecuentes con la realidad de los estudiantes, algo que vuelve el aprendizaje una tarea ardua. Mientras que la gamificación permite desarrollar en los estudiantes competencias matemáticas tales como: realización de estrategia, trabajo en equipo, planificación, solución de problemas, el análisis de las variantes, las inferencias, pensamiento lógico, entre otras. En palabras de Ranger (2016) él lo expresa de la siguiente forma:

Frente a tales potencialidades que se reconocen en el Proceso de Modelación Matemática se pretende en la investigación no sólo definir, construir o elaborar un modelo, sino también explorar la potencialidad que tienen los videojuegos como factor de motivación en la construcción de conceptos matemáticos. Más allá de ello, se intenta generar razonamientos y reflexión para tratar de explicar y justificar las estrategias de juego, decisiones que realizan los estudiantes cuando intentan solucionar una situación particular. (p.55)

Desde otra área, como lo es la psicología también se encuentran investigaciones de gran valor intelectual, entre las que se destaca la siguiente, dado que expone una capacidad que hasta el momento no se había mencionado y es la memoria. Sin la capacidad de memoria no podríamos almacenar, ni mucho menos recuperar los recuerdos y los aprendizajes, por tanto, el antecedente siguiente resulta de un interés particular,

Videojuegos y memoria: una revisión sistemática es un trabajo de grado realizado por el estudiante de psicología llamado Johan Sebastián Builes con el fin de culminar sus estudios y obtener el título de psicólogo en la Universidad de Antioquia. El trabajo consiste en el análisis de las características de diversos videojuegos en lengua castellana e inglesa. El trabajo está enfocado desde el área de la psicología y el estudiante se focalizó en las alteraciones a nivel del sistema de memoria sensorial, sistema de memoria a corto y a largo plazo, visión y espacialidad las cuales se ven alteradas en la medida que la persona utiliza los videojuegos.

A modo de conclusión Builes afirma que es necesario llevar a cabo una investigación que pueda determinar y establecer un rango horario de juego para evitar los posibles daños que pueda ocasionar la excesiva exposición a estos medios tecnológicos. Así mismo realiza una recomendación para los futuros investigadores en esta área. La recomendación básicamente es que las personas se enfoquen en un solo género dentro de los videojuegos para tener mayor especificidad y precisión en los resultados y de ese modo se pueda conocer en un futuro cuál es el género de videojuego que más beneficios a nivel cognitivo y sensorial tiene en sus usuarios. En consonancia a ello Builes (2017) justifica su trabajo resaltando el carácter ambivalente del uso y abuso de los videojuegos de la siguiente forma:

La presente investigación pretende propiciar información extraída de investigaciones científicas, para ayudar a despejar prejuicios o ideas equívocas sobre si existen beneficios o por el contrario perjuicios, relacionados en el tema de memoria de trabajo en los consumidores de videojuegos, para esto se hizo una revisión sistemática (RS) la cual es un tipo de estudio que pretende recopilar toda la investigación sobre un tema determinado, evaluarla críticamente y obtener unas conclusiones que resumen el efecto de una intervención sanitaria. (p.16)

Si bien la investigación anterior no es especialmente del campo educativo muestra factores que tienen gran incidencia en el mismo, como lo es la memoria, la visión y la espacialidad, las cuales se ven afectadas de manera tanto negativa como positiva con el uso de los videojuegos. Sería interesante que se realizara un trabajo mancomunado entre los psicólogos y los docentes para encontrar ese punto de quiebre en donde el uso de estos artefactos deje de tener tantos efectos adversos. A su vez son elementales las recomendaciones finales que el autor hace ya que es necesario el establecimiento de un control en el tiempo de juego por parte de los padres de familia o de los mismos usuarios para que el jugar no les impida desarrollar otras actividades que tienen igual o mayor importancia que el ocio.

Como se había dicho al inicio el videojuego parece que transversalizara todos los aspectos relativos a lo humano y entre esos no se puede escapar el factor económico. Puesto que no se necesita ser un experto en tecnología para inferir que la industria de los videojuegos abarca un mercado a nivel global y que gracias a sus constantes innovaciones los usuarios se ven exhortados a comprar cada vez más. A su vez existen evidencias de una relación entre el desarrollo de la agresividad y el sexismo tras largas horas de exposición a este tipo de juegos. Todo esto lleva a un serio debate sobre el uso y el abuso de los videojuegos, el tipo de juegos recomendables, la limitación de las horas de juego, y las precauciones ante el consumismo y otros peligros.

Estos puntos son expuestos en el siguiente antecedente, pero no se agota en los aspectos más negativos que pueda tener, o no, esta herramienta, sino que demuestra las probabilidades que tienen tanto los padres de familia como los docentes y otros profesionales en cuando al establecimiento de límites y barreras de protección a los niños y jóvenes que representan el mayor mercado de esta creciente industria.

Videojuegos, consumo y educación publicado por la Revista Electrónica Teoría de la Educación plantea la existencia de críticas en las investigaciones acerca de los videojuegos, en las cuales pocas se enfocan en la incidencia que pueden tener en la educación. Adicional a esto el texto se centra en aspectos muy relevantes para la sociedad contemporánea; la sociedad capitalista, puesto que, algunos estudios afirman que el uso excesivo de los videojuegos, en su mayoría violentos, son perjudiciales para la salud de los usuarios a nivel físico y psicológico. Mientras que las empresas que desarrollan estos videojuegos minimizan la magnitud de estos efectos adversos para no perder compradores.

La Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información (2008) aborda diferentes cuestiones en torno al videojuego, entre esos “También es importante destacar el creciente empleo de los videojuegos en las actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva de los mismos en las escuelas.” (p. 5)

Siendo este el panorama se exponen algunas maneras para prevenir esos daños. Una de ellas se llama código PEGI que describe a grandes rasgos las características de los videojuegos. Lo que permite tener un mayor control parental en cuanto a los contenidos que no son adecuados para los niños y jóvenes. El desamparo de los menores es otra cuestión abordada en el texto, puesto que los usuarios al permanecer durante horas solos accediendo a contenidos prohibidos para su edad, esto incrementa los riesgos de diferente índole. Tres de los riesgos más preocupantes son:

1. El fácil acceso a los juegos.
2. Conocer a otros usuarios online que sean potencialmente peligrosos.
3. Imitar conductas inadecuadas que los avatares llevan a cabo.

Es importante destacar el creciente empleo de los videojuegos en las actividades educativas y formativas, así como en la terapia y entrenamiento de diversas habilidades intelectuales y sociales. Por lo tanto, los videojuegos parecen convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en la utilización educativa y positiva.

Es de suma importancia la crítica que se realiza en esta obra puesto que se analiza el factor masivo que tienen los videojuegos y la forma en que se han visto como uno de los objetos preferidos del mercado. Además de destacar el aumento del empleo de los videojuegos en las actividades educativas y formativas y así mismo las herramientas que posibilitan un mayor control y seguridad en su acceso, lo que parece ser una transformación de los videojuegos de un objeto exclusivo para el entretenimiento hasta convertirse en un tema de reflexión de cara al futuro de la educación, tanto en sus aspectos preventivos como en su uso en la educación.

La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social por Isadora Guardia Calvo la investigación y análisis de contenidos por Isadora Guardia Calvo Profesora asociada de la Universidad de Valencia. En este se desenvuelve la propuesta práctica de un proyecto concreto que vincule transmedia y acción social. Además, a través del estudio de casos se ejemplifica la investigación y surge un recorrido lógico y necesario entre la teoría y la práctica. Como parte de la propuesta se plantean las bases de un proyecto científico-artístico multidisciplinar, transmedial sobre una temática de carácter social.

El artículo se destaca por ser una monografía y está subdividida por cinco temas relevantes para la autora. En primera instancia la autora habla sobre el relato basándose en los postulados de varios autores, teniendo como resultado que el relato es una narración que se enmarca en un espacio y tiempo determinados en los cuales surgen diversas acciones. En segunda instancia se alude a los relatos cinematográficos como una manera de mostrar los acontecimientos sin necesidad de un narrador, luego se presentan los relatos de ficción en un mundo transmedia y como una nueva manera de narrar que trasciende lo convencional, donde las acciones no siempre tienen una resolución, donde los saltos espacio/temporales dentro y fuera de los diferentes soportes fragmentan y hacen tender al infinito a la narración. Más adelante se habla sobre el espacio del documental y su evolución transmediática, el documental concebido como un modo de realizar, producir y difundir obras cinematográficas o videográficas con objetivos de cambio o transformación de la realidad ha ido adaptándose a los cambios sociales y políticos, al tiempo que, a los tecnológicos, sin dejar de lado sus objetivos. En ese sentido Guardia (2013) afirma que:

La narración transmedia permite un proceso de hibridación de los diferentes modos narrativos así como la confluencia de soportes que, a su vez, son transformados en narración. Partiendo del texto más convencional como pueda ser un film de ficción existe un desplazamiento a nuevos lugares desde donde manipular el relato para generar nuevas construcciones. La relación entre ellas se basa en la aspiración a la autonomía de una posible matriz, de modo que no necesariamente un proyecto origen ha de desarrollarse en otros, sino que la posibilidad de la construcción simultánea y paralela es la razón del transmedia. (p. 2)

Por último, la autora hace hincapié en las ciencias Sociales y transmedia: hacia la construcción de un proyecto científico-artístico dado que en el contexto en el que desenvuelve el proyecto es posible encontrar una nueva vía para aquellos movimientos sociales, activistas o colectivos que usan las herramientas audiovisuales y nuevas tecnologías en donde las manifestaciones artísticas sirven como medio de sus reivindicaciones.

Este proyecto es muy impactante respecto con el trabajo que puede llegar a hacer en poblaciones vulnerables, considero que todas las herramientas tecnológicas al ser utilizadas de una manera pertinente pueden ser muy útiles para la realización de proyectos en pro de un cambio social. Así mismo el videojuego cuenta con un papel en diversas comunidades populares las cuales se han expresado mediante el videojuego como una forma de protesta interna en un mundo ficticio, pero con un grito hacia la realidad. Uno de estos casos es el videojuego lanzado en el 2020 que lleva como nombre Tombo survivor este sirve como una expresión de la corrupción y los malos procesos de algunos de los policías en Colombia.

Gaming Lives in the Twenty-First Century es una obra que centra su atención en la manera en que los videojuegos constituyen una nueva alternativa para alfabetizar a las personas en la actualidad. Jean Paul Gee parte de la premisa en que las personas aprenden bajo los estímulos sociales y que solo mediante la interacción y la práctica con los objetos o los nuevos conocimientos se logra un aprendizaje.

En este estudio se realizaron investigaciones de casos con estudiantes universitarios provenientes de otras naciones para analizar la manera en la cual adquirirían capacidades cívicas, sociales y de toma de decisiones a través de la interacción con los videojuegos de una manera más lúdica y coherente con sus intereses y expectativas. Los resultados fueron sorprendentes y se confirmó que los niños y jóvenes aprenden de una manera más amena y rápida cuando los conocimientos se vinculan a la práctica y a sus gustos. El objetivo del libro es brindar información tanto de los investigadores como de los jugadores individuales utilizando sus propias palabras y observaciones y ofrecer análisis históricos y culturales de su desarrollo de alfabetización, prácticas y valores. Gee (2007) alude al carácter didáctico de los videojuegos al mencionar que:

At the same time, a good video game is really not just the game in the box, it is also the activities of the whole group of people who interact over the game by mutual play, talk, writing (e.g., FAQs), chat rooms, and websites. In playing and learning video games, language and literacy are fully situated in images, actions, interactions, and dialogue. (p. 12)

Lo complejo de los videojuegos es que integran una narrativa que se complementa con el jugador, entonces este no puede dejar pasar desapercibido ningún detalle debido a que está inmerso en el juego, no puede simplemente pasar por alto una indicación o un dialogo. Por lo que los buenos videojuegos ofrecen el placer del aprendizaje continuo y la resolución de problemas mediante diferentes estímulos como lo mencionaba el autor, es allí donde los docentes pueden aprovechar de este recurso tan multisensorial y sacar el mayor provecho posible.

Interactive Storytelling recopila una conferencia enfocada en las narrativas transmedia que innovan el ámbito lúdico y el educativo, esta obra fue escrita por Ruth Aylett Mei Yii Lim, Sandy Louchart Paolo Petta y Mark Riedl. Entre las conferencias resalto las que se enfocaron en las nuevas narrativas incluyendo al videojuego como un medio para que las personas narren sus propias historias. Uno de los factores que más se destacó en la conferencia fue el nuevo rol del usuario dentro de la interacción que crea el juego, en esta no se le ve como un sujeto pasivo que se guía por las mediaciones que tiene el juego, sino que se concibe como una fuente de nuevas

narraciones que contribuyan a este mundo que cada vez se posiciona más en los hogares y en los medios masivos de distribución y consumo.

Esta obra cuenta con la intervención de más de ochenta profesionales en áreas de la programación, el diseño, estrategias de juego, medios audiovisuales, entre otras. Con sus presentaciones se comprende aspecto del universo de los videojuegos temas como: las nuevas herramientas digitales que permiten la creación de mundos más vastos y complejos, sobre las posibilidades de creación de sistemas de narración interactivas abiertas en las cuales la estructura de la historia que surge en tiempo real y en respuesta a las acciones del jugador con el fin de potenciar el factor sorpresa del juego y permitir que el jugador viva experiencias variadas cada vez, la arquitectura dentro del videojuego como esta se vincula con la arquitectura en la realidad, la creación de personajes, escenas y diálogos por medio de la descripción de los mismos en un plataforma llamada Anime de blog, sobre producciones documentales interactivas. El objetivo es permitir a los caracteres evaluar el estado de una historia mientras surge, y decidir las mejores acciones a ejecutar con el fin de lograr una mejor convergencia de la historia con otros participantes.

One can see interactive Storytelling (IS) as a process where participants and system (through its setting, characters and events) cooperate in order to converge towards a good story experience. The notion of good story experience is very subjective and controversial, not only because it's directly related to participants' sense of logical and chronological sequence but also to their model of human experience. (p. 210)

Como podemos observar entre las posibilidades de las narrativas transmediales se encuentra el rol activo de los usuarios, debido a que no se trata de ser espectadores de lo narrado, sino de hacer parte de ese mundo ya sea de la manera convencional al jugar o de una manera más directa mediante el diseño y la creación de la narración que presente el videojuego. Esto también le abre las puertas a los docentes para vincular a los estudiantes en la creación de contenidos ya sean audiovisuales, artísticos o incluso puede acercar a los estudiantes a la adquisición de competencias ciudadanas que les sirven para desenvolverse en la cotidianidad.

El videojuego como dispositivo cultural. Diálogo con la dra. Eurídice Cabañes Martínez Emiliano Aldegani el presente antecedente se enmarca en el formato de diálogo, entre el Doctor

en Filosofía Emiliano Aldegani y la Doctora en Filosofía y Lingüística Eurídice Cabañes Martínez. En este se habla sobre los constructos sociales que se encuentran en los videojuegos y como estos influyen, o no, en los usuarios. Esto en aras a la identificación de los tipos de videojuegos los cuales representan, subvierten o rediseñan universos simbólicos presentes en la sociedad y a su vez en pro de enseñar las acciones y gestiones que lleva a cabo el grupo ArsGames dirigido por Aldegani.

Para propiciar un marco más específico del diálogo es necesario saber en qué consiste el grupo ArsGames, este inicia una colaboración con El Salto, junto con más de veinte proyectos para generar un periodismo de calidad con el objetivo de contribuir a la transformación social y a la generación de otros relatos sobre la realidad. “en Arsgames. En 2020 estamos llevando a cabo una investigación para proponer una sistematización de prácticas que ayuden a generar instrumentos, recursos y herramientas vinculadas a la gestión, fortalecimiento y escalabilidad, de entidades y empresas de ESS (Economía Social y Solidaria) en el sector de la industria del videojuego.” (Aldegani, 2020, p. 8)

Por un lado en dicho grupo se realizan investigaciones acerca de diferentes particularidades de la sociedad que se ven reflejadas en los videojuegos, una de las particularidades que genera mayor tensión en la población es que la mayoría de los videojuegos perpetúan y legitiman los universos simbólicos existentes, con estereotipos sobre: La mujer hipersexualizada a través de la vestimenta de los personajes y de las conductas, los estereotipos de corte xenofóbico que encasillan a una población bajo un patrón de comportamiento común al pertenecer a un grupo étnico en específico, como ejemplo expone que en algunos juegos tienden a expresar que los árabes son terroristas y la misión es acabar con ellos.

Por otro lado, reposan su interés en los videojuegos independientes, a los que se atribuye una mayor conciencia en cuanto a representaciones de universos simbólicos, en algunos casos como los Deconstructeam empresa independiente que busca nuevas experiencias narrativas en los juegos. Será en el campo de los altgames, radical games y not games en los que sean explorados modos alternativos de generación, crítica y experimentación de los universos simbólicos preexistentes.

NARRATIVAS RACIALES Y DE GÉNERO EN EL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS

En medio de su discusión cabe resaltar que Aldegani hace alusión a las condiciones precarias en las cuales los empleados de la industria del video juego trabajan, puesto que carecen de muchas condiciones que por derecho deberían tener y trabajan en exceso. Esto tanto en los videojuegos de grandes compañías como en los independientes. Por el contrario Aldegani manifiesta un factor transformador de la experiencia con los videojuegos que se ha identificado que ciertas plataformas de videojuegos y se abordan como una tecnología que acompañe el sistema de trabajo por proyectos, en el que niños y niñas analizan las tecnologías, se preparan para ser ciudadanos digitales de plenos derechos, emplean y desarrollan tecnologías situadas para mejorar su contexto inmediato y al mismo tiempo se divierten mientras juegan.

Al potenciar la capacidad de creación y producción de sus propios videojuegos les permite dejar de ser meros consumidores para convertirse en creadores/as, que quizá, un día, lleven a la industria sus formas de producción. Uno de los videojuegos que permite esto es Minecraft un juego que da la facultad a los usuarios de diseñar cuantos mundos posibles se les ocurra, lo que potencia su creatividad, espacialidad y apropiación de los contextos como un actor que puede modificarlos.

Figura 2

Infraestructura creada por un usuario



Peel, J. (2020) GOOD MANORS. [Imagen] A beautiful build with a poignant message. Recuperado de: <https://www.minecraft.net/es-es/article/good-manors>

Uno de los temas que se abordó y que me llama la atención es el llamado a la investigación sobre los videojuegos, puesto que al ser una herramienta en constante crecimiento existe una emergencia para abordarlos desde una mirada investigativa y crítica. Los datos que los videojuegos pueden proporcionar de sus usuarios/as son infinitamente mayores que los que se extraen a través de las redes sociales, y si no se trabaja al respecto es posible que esto se convierta en una grave problemática a futuro.

Sexismo y violencia: la socialización a través de los videojuegos por Enrique J. Díez Gutiérrez un artículo que representa el proceso investigativo durante dos años por la Universidad de León (España) sobre los contenidos y valores implícitos y explícitos que promueven los videojuegos. Para llevar a cabo la investigación realizaron alrededor de 60 decenas de observaciones in situ en hogares de niños y jóvenes usuarios de videojuegos, con el fin de contrastar las conductas, la comunicación (tanto verbal como no verbal) y la interacción de los jugadores. Con la recolección de datos se analizó la visión sobre el género que transmiten los contenidos de los videojuegos. En síntesis, esta investigación buscaba responder a la siguiente pregunta: ¿La permanencia de determinados estereotipos de género que perviven en nuestra sociedad contemporánea está siendo alentada y potenciada por los modelos que reproducen determinados videojuegos cada vez más frecuentemente utilizados por nuestros jóvenes? (Díez, 2009, p.4).

Al culminar con la investigación se concluye que con los videojuegos se aprende y se potencian diversas habilidades, sin embargo, el autor afirma que no es adecuado usar como material educativo una herramienta que contiene alto contenido sexista y violento. También concluye que la igualdad entre mujeres y hombres es asimilada a la masculinización de las mujeres, puesto que como una respuesta a las críticas acerca de la constante hipersexualización de los personajes femeninos se presenta un nuevo rol, más activo que el otro, pero de igual forma sexualizado por medio de la vestimenta y a su vez presentan un comportamiento masculinizado.

Figura 3

Dos formas de representar a las mujeres



Juanfro88 (2012) prostituta y ejecutiva. [Imagen]. Recuperado de: https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones_de_Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=Prostitutay_ejecutiva.jpg#Atletas

Como podemos observar en la imagen anterior estos personajes muestran los contrastes que existen entre los diversos transeúntes que hay en el juego. La mujer de la izquierda representa a la mujer ejecutiva mientras que la mujer de la derecha representa a la mujer sexo servidora la cual tiene mucha más presencia en las calles de San Andreas. Esto pensado desde el modelo de masculinidad hegemónica tradicional, como otra de las tantas formas con nos han encasillo y delimitado nuestro accionar desde la dominación mediante los estereotipos. Ahora el videojuego no solo es una fuente de entretenimiento sino un generador de estereotipos sociales en donde se resaltan unos y se invisibilizan otros.

El autor alude a que es sorprendente que no se haya encontrado ningún videojuego cuyo protagonista, masculino o femenino, pertenezca a una minoría tales como: gitanos, gays, indígenas, etc. Posiblemente se pueden ver en los videojuegos, pero como lo otro, lo que no es igual a mí y por tanto debo de eliminarlo. Esta división de acuerdo con Díez (2009) “maniquea de la realidad supone no sólo una visión distorsionada de lo que nos rodea, sino que fomenta el partidismo fanático e inquebrantable ligado a relaciones afectivas que nos implican emocionalmente con los nuestros y nos hacen rechazar, temer y odiar a los otros.” De acuerdo con Díez (2009):

los videojuegos están hechos para chicos, pensados para un imaginario masculino (si no machista), y responden a lo que desde la representación social serían los deseos, las afinidades y las aficiones de los varones. No sólo es que los videojuegos están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino, sino que responden, ya de por sí, a estructuras e ideologías sociales muy asentadas en nuestro contexto cultural y social e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo. (p. 4)

La representación femenina en los videojuegos es mucho menor (17% frente a 64%), generalmente minusvalorada, y habitualmente en actitudes dominadas y pasivas. Sus modelos corporales son tendentes a la exageración (90%), con idealizaciones de personajes sacados del cómic o hasta del cine erótico. Incluso su vestimenta no responde, en muchas ocasiones, a las necesidades del momento, de la historia, del trabajo o de la acción que se realiza en el videojuego, sino a mostrarse insinuante o seductora ante la mirada masculina (73%). En definitiva, parecen estar pensados para un imaginario masculino. Por eso, no es de extrañar que sean los chicos los que más juegan con videojuegos. (Díez, 2009, p. 4-5).

En síntesis, las propuestas que se plantearon en esta investigación van en tres direcciones: primero fue necesario exigir a las multinacionales que diseñan y crean videojuegos que propicien un nuevo enfoque en la creación de estos auténticamente valiosos que tengan en cuenta las necesidades emocionales y de experiencias que tiene el ser humano. Desde esa perspectiva dejarían a un lado prácticas tales como el aportar aquellas características que injustamente se han denominado típicamente femeninas. Segundo se buscó establecer un marco legal y normativo que regule el mercado de los videojuegos, principalmente en lo referido a la adecuación de los

contenidos y valores de los productos. Tercero se promocionó un clima de apoyo a los agentes educativos fundamentales (familias y escuelas) para que educaran en el análisis crítico de los contenidos y valores que transmiten estos videojuegos.

Ahora bien, hay videojuegos que brindan herramientas interesantes tales como la capacidad de crear un personaje con base a la personalidad del usuario, suena provocador y lo mejor es que lo es. El videojuego en línea Erin el cual fue analizado en el siguiente antecedente es una de las propuestas que apuestan a un cambio en la forma en la que disponen tanto los personajes como las misiones que allí debes realizar. Este no basa a sus personajes en “hombres” o “mujeres” sino que va un paso adelante resaltando una de las particularidades que entre tantas otras nos hacen humanos y es la personalidad. Con esto se busca generar personajes de acuerdo con patrones conductuales del usuario dejando de hacer hincapié en la apariencia.

Roles de género en los videojuegos: una alternativa basada en personalidades Propuesta Tecnológica de María Fernanda Ramírez Cifuentes para optar al título de Licenciada en interactividad en la cual analiza la manera en la que están dispuestos algunos de los personajes de género femenino dentro de diferentes videojuegos de tipo plataformas, haciendo énfasis en las representaciones de género desde la manera de vestir, los movimientos y acciones. Se aborda que mientras mayor sea la estereotipificación de los personajes mayor es la popularidad del videojuego dado que vivimos en una sociedad patriarcal y paternalista en la cual la mujer ha sido vista como un sujeto pasivo. Este análisis permite comprender que a partir del videojuego se pueden abordar temas como el empoderamiento, la cosificación y la subordinación de la mujer. En relación con la subordinación de la mujer Ramírez (2019) resalta la saga Grand Theft Auto, la cual según su percepción:

es un videojuego que responde de manera significativa a la imitación constante de los patrones aceptados por la sociedad desde una perspectiva paternalista en la que la mujer ocupa un papel secundario, es objetivizada e hipersexualizada. Es este patrón justamente el que ha llevado a este juego a convertirse en uno de los más populares dentro de la industria durante los últimos años. (p. 14)

A su vez se hace una comparación con un videojuego de carácter independiente llamado Erin que no se ajusta a los videojuegos comerciales que recurren a los estereotipos. Para el juego se tomó en cuenta el Indicador Myers-Briggs el cual propone un método de autoevaluación basado en la identificación de las preferencias de una persona. Desarrollado por Katherine Briggs e Isabel Myers, tiene su base en las teorías del pensador y psicólogo suizo C.G. Jung. En este videojuego se presenta una narrativa a lo largo del juego con preguntas tales como: ¿Qué debería hacer ahora? en las que, de acuerdo con la respuesta del usuario, es decir la decisión que el usuario tome se construye una personalidad mediante la toma de decisiones y no del género con el que se identifique.

A través de estos videojuegos se pueden establecer otras relaciones con los videojuegos y a su vez otras maneras de leerlos. Sin embargo la gran parte de los videojuegos ya sean de consolas o en línea presentan cargas eventualmente estereotipadas que producen múltiples reacciones en quienes interactúan con ellos. Las opiniones son polares como se ha podido apreciar, sin embargo más que opiniones se construyen propuestas con estos objetos dado que tienen múltiples potencialidades.

La performatividad de género en los videojuegos: una propuesta metodológica por María Rubio Méndez es un análisis sobre diferentes estudios de género que se enfocan en el rol de las identidades de género desde los avatares de videojuegos y sobre algunas de las interacciones que se generan durante el uso de MMORPG massively multiplayer online role-playing games o en castellano videojuegos de rol multijugador masivos en línea. A su vez se alude a la interactividad, la jugabilidad y el carácter lúdico y a la performatividad de género (Butler, 1990). En ese sentido se analizan videojuegos en los cuales se representan a las mujeres de una manera hipersexualizada con una proporción que limita con lo imposible y también videojuegos en los que existen representaciones andrógenos de personajes mitológicos tales como un orco. Las mujeres pueden elegir personajes que no tienen físico hipersexualizado que van desde hadas hasta monstruos, y les dan tanta acción a los personajes femeninos como masculinos, desempeñando los mismos oficios y obteniendo las mismas recompensas, percibiéndose por tanto una ausencia del discurso patriarcal sobre el poder. No obstante:

La representación de la imagen de las mujeres en los videojuegos se encuentra fuertemente anclada al sustrato ideológico y atravesada por el universo simbólico de nuestra cultura, donde las mujeres aparecen principalmente como objeto de deseo de los varones, cuidadoras y seres orientados a la reproducción. Los videojuegos, como objetos culturales, reproducen este orden simbólico a veces llevándolo a la teatralidad y lo caricaturesco, exagerando la sexualización de los personajes femeninos así como su supuesta debilidad y sometimiento al orden jerárquico del patriarcado. (p. 3)

En relación con ello se destaca que la performatividad de género permite a los diferentes usuarios sea cual sea el género con el que se identifiquen posicionarse en diferentes avatares con características fisionómicas distintas y que esto les permite desligarse de los prejuicios que tendrían en la cotidianidad al representarse con estereotipos marcados. En Resumen más que una crítica a los tipos de representaciones es un análisis de las posibilidades que generan los juegos de avatares en los que puedes adquirir características de hombre fuerte o un orco gigante sin sentirte juzgada o juzgado por la elección, que mediante esas particularidades de ese mundo interactivo las personas mediante el juego en los MMORPG representan en la actualidad una forma clara de cómo pueden entenderse los videojuegos como laboratorio de identidades, en los que sus usuarios experimentan con los roles que pueden adquirir hasta encontrarse con el que más les llame la atención. Estos performances pueden resultar significativos para la construcción de una identidad de género libre de estereotipos sexistas y que pueda resultar emancipadora desde el punto de vista del feminismo.

Maxime no todos los videojuegos apuestan por el cambio, tal parece que surgen muchos más videojuegos que continúan reproduciendo modelos hegemónicos y discriminatorios que videojuegos que rompen con ese paradigma. Este es el tema que aborda el siguiente artículo, que no solo engloba las identidades de género, sino las identidades raciales que son objeto de segregación desde la percepción del columnista.

En busca del videojuego neutro es un artículo de opinión escrito por Alberto Venegas Ramos Doctor en Historia por la Universidad de Murcia, miembro del grupo y proyecto de investigación del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades Historia y Videojuegos 2.0: conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital (HAR2016-78147-P).

En dicho artículo el autor manifiesta la potencia racista de los videojuegos, que ya sea de manera intencional o no, el racismo y la discriminación se evidencia. Uno de sus argumentos se basa en la investigación realizada en la Universidad Estatal de Ohio en el año 2014 a personas de diferentes grupos raciales que durante una partida del videojuego Saint Row 2 las personas optaban mayormente por realizar las misiones en las que debían cometer crímenes tales como matar o fugarse de la cárcel cuando el personaje representado era de raza negra. Mientras que cuando el personaje era caucásico los actos violentos se disminuían. De acuerdo con su estudio (Ramos, 2017, párr. 8) asevera que:

El videojuego es un elemento más en la construcción de identidades culturales. Es una forma más de organizar y representar el mundo que nos rodea. Los desarrolladores de videojuegos introducen en su contenido sus propias inercias y visiones de su propio espacio y tiempo. Sin embargo, por su propia percepción, el videojuego es aún más peligroso. Aún se mantiene la idea de un producto neutro, sin contenidos políticos o ideológicos que lo conduzcan. Sin embargo la realidad no puede estar más alejada de esta idea. Los prejuicios raciales siguen asomándose a las ventanas de todas las videoconsolas y ordenadores que ejecutan un videojuego.

La cuestión en si misma alude a que el videojuego no es un dispositivo neutro, que este contiene miles de percepciones que pueden ser reproducidas por los usuarios, dado que: “El videojuego, de acuerdo al estudio, era tan solo un recipiente donde el jugador vertía su identidad personal y con ella sus miedos, fobias y emociones, en definitiva, sus prejuicios” (Ramos, 2017). En este sentido hay algunos videojuegos que resaltan la discriminación racial mediante una exageración de las facciones físicas de los personajes y mediante el establecimiento de misiones que coartan las acciones de los usuarios. Esto se evidencia en videojuegos tales como: Ethnic Cleansing y Shoot the Blacks que desde su título dejan mucho que pensar, en ese orden de ideas el Ramos (2017) comparte una imagen que resume su postura frente al tema.

Figura 4

Captura de pantalla del videojuego Ethnic Cleansing. El escritor del artículo añade que: “No hay mucho más que añadir a esta imagen”.



Ramos, A. V. En busca del videojuego neutro. 10 febrero, 2017.

Recuperado de: <https://www.presura.es/blog/2017/02/10/busca-del-videojuego-neutro/>

Como podemos observar la fisionomía de ambos personajes no solo está siendo representada de manera exagerada, sino que a simple vista podemos notar que son imágenes de personas reales editadas y malformadas para degradar su físico. Algo que evidentemente revela el discurso hegemónico que no solo dictamina que hacer y que no, sino quien es más bello a partir de los cánones de belleza occidentales.

Si bien cada persona es libre de desarrollar su personalidad y hay muchos otros medios para que los niños y jóvenes adquieran valores y conocimientos relevantes y con bases críticas para generar un cambio positivo en la sociedad no es posible que sigamos eludiendo el papel crucial que desempeñan los videojuegos como transmisores de valores, costumbres, maneras de comportarse y como potenciadores de diversas capacidades que ya he mencionado con anterioridad. Reconocerlo como una herramienta que en muchos casos pasa más tiempo con los niños y jóvenes que los mismos padres y la misma familia, por tanto ¿Cómo seguir invisibilizando

la gravedad de un asunto que si no se da la debida importancia puede afectar a las personas? Por ese hecho han surgido diversos interrogantes respecto a la inserción de los videojuegos en el ámbito educativo, dado que no solo permea el marco institucional, sino que permea la formación de los individuos que interactúan con ellos.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general: Problematizar desde una perspectiva formativa las narrativas raciales y de género que tienen lugar en el videojuego GTA San Andreas, a fin de reflexionar sobre sus posibilidades educativas.

4.2. Objetivos específicos:

- Analizar desde una perspectiva crítica y reflexiva la manera en que son narradas la raza y el género a través de los personajes, en relación con su cuerpo, vestimenta, movimientos y expresiones.
- Generar conversatorios y reflexiones que comprendan como eje central las narrativas raciales y de género en el videojuego GTA San Andreas.
- Poner en tensión los resultados de los conversatorios frente a las posibilidades educativas de la narrativa en el videojuego.

5. Horizonte Teórico

Este capítulo tiene una finalidad eminentemente teórica dado que es una ampliación de los conceptos abordados a lo largo del trabajo para el análisis de la narrativa del videojuego y su potencia formativa. El videojuego como objeto de lenguaje, como potencia formativa, como posibilidad educativa, como lugar de representación, como momento de narración y como unidad comunicativa. En un enunciado; el videojuego como un universo de posibilidades.

Al respecto de las teorías en las que se asienta la actual investigación y con el de fin ampliar las fronteras de las categorías abordadas se comprende que tan solo la formación convoca muchas voces, muchos resultados, algunos poco aproximados o pertinentes frente a los relatos a través de los medios tecnológicos. Más allá de esto, al centrar la investigación en las narrativas de identidades de género y de raza se amplía la cantidad de nociones que se entrecruzan, se contradicen y contraponen lo cual hace más opulento este estudio.

En consonancia con lo dicho anteriormente es posible reflexionar frente a la posibilidad de los elementos narrativos que contiene el videojuego en la contribución al proceso formativo de las personas que interactúen con él, puesto que los usuarios se sumergen con un entorno nuevo que periódicamente se hace parte de su configuración de la realidad. En tal sentido Ochoa (2016) nos propone una perspectiva de formación desde Hegel quien con mayor fuerza ha desarrollado el concepto de formación puesto que:

Su manera de entender el concepto se funda en la idea de reconciliación con uno mismo, en el reconocimiento de sí mismo en el ser otro, en ocuparse de lo extraño, de las asuntos pertenecientes al recuerdo, a la memoria y al pensamiento de manera teórica, para de esta forma enajenarse y llevar al hombre más allá de lo que sabe y experimenta de manera directa, reconociendo aquello que le es extraño en lo propio, haciéndolo familiar, es decir, entendiendo el constante retorno así como el fundamento esencial de la formación. Por lo tanto, su visión reúne de manera esencial al espíritu con la idea de formación. (p. 248)

Implica la reflexión acerca de discursos ajenos, la postura de una decisión de cara a algo, debido a que formarse no implica ser un sujeto pasivo en el proceso, sino analizar y reflexionar frente a eso con que se interactúa, frente a aquello que me forma, que me hace susceptible al cambio y me transforma en la medida que yo me vincule con ello. En ese orden de ideas podemos entender la formación como:

un proceso siempre en movimiento, una ruta trazada por el espíritu humano que no es en ningún caso indeleble o inmutable, sino que es cambiante. La formación no se puede referir entonces a la unicidad, ni a la uniformidad de los pensamientos y del conocimiento, es más bien todo lo contrario; la posibilidad de la libertad y en ella de las múltiples certezas. Es el camino por el cual se intenta alcanzar la conciencia de sí mismos y por consiguiente de entenderse y entender el mundo desde la perspectiva de los otros, de lo otro. (Ochoa, 2016, p.249)

En pertinente relación con los postulados de (Ochoa, 2016) no existe una única manera de formarse y de adquirir conocimientos, ya que no hay uno solo medio para aprender y diligenciarse a determinados resultados, hay muchos medios y estrategias. Puesto que la formación en términos generales es un devenir que es continuo y constante que se genera en mayor o menor medida de acuerdo con los estímulos que el sujeto acceda y de la disposición y toma de decisiones que este posea frente a los estímulos mismos.

A propósito de ello la formación no solo ocurre en el ámbito institucional, sin embargo, no se puede eludir la relevancia de la educación institucionalizada desde las propuestas educativas que desde la crítica hacia las condiciones injustas y desfavorables para ciertas comunidades nos comparten otros procesos al momento de impartir un conocimiento con el fin que este proceso sea enriquecedor y significativo para todos en igualdad y coherencia con sus especificidades y necesidades. En consonancia con ello la educación desde la interculturalidad permite un acercamiento con la otredad, una congruencia con las particularidades de las poblaciones a las que se les está enseñando un contenido, puesto que:

Si apostamos por la interculturalidad, si pretendemos un verdadero diálogo entre culturas para pasar a la convivencia sin discriminación, tendremos que plantearnos tarde o temprano los criterios de valor que orientarán nuestras acciones educativas. Pero no sólo se trata de imponer valores, ni siquiera de seleccionar de entre los existentes en una o varias culturas, sino también de encontrar nuevos valores interculturales a través del diálogo.

La educación apostará por la interculturalidad si se orienta a la consecución de fines y valores morales alcanzables por la vía del consenso libre y abierto a la participación igualitaria de todos los miembros de una comunidad. (Frutos, A. 2010, p. 49)

Implica reconocimiento de las diferencias despojando los prejuicios y los estereotipos adquiridos con antelación, a su vez conlleva al encuentro en diversidad, el respeto por el otro, el establecimiento e intercambio de saberes. Supone la comprensión de la existencia de otras culturas que gracias a sus particularidades hacen de este mundo un lugar más plural en donde todos tienen saberes, experiencias y prácticas que contribuyen al desarrollo de la humanidad.

En este punto fijemos la atención en la narrativa de los videojuegos. Antes de ello resulta interesante la definición de juego en sí mismo, debido a que el videojuego comparte o bien conserva alguna de las raíces del juego. El juego convencional se puede definir como una experiencia simbólica de confrontación del sujeto con el entorno, diferenciada respecto al flujo de la vida cotidiana y habitualmente concebida como forma de entretenimiento, donde unas reglas de juego definen la identidad y capacidades del participante, así como la identidad y dinámica propia del entorno de juego, y las relaciones fundamentales que se tejen en él. De acuerdo con los planteamientos de Huizinga (1998) un juego ya sea tradicional o videojuego es:

una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p. 58)

Conforme con ello cualquier videojuego, se caracteriza por varios rasgos, entre esos el ser una actividad libre en tanto que el usuario accede a él de forma voluntaria y lo termina cuando desee. Improductivo: dado que su finalidad está en sí mismo. Es decir, es el propio juego y no el producto final lo que interesa. También se caracteriza por ser una actividad placentera debido a que está unida al goce, produce satisfacción al obtener un reconocimiento o subir de nivel, puede mejorar el humor, divierte y entretiene. Ficticia: presenta realidades diversas y tiene un poder de evasión temporal. Normalizada: Regulada por reglas y normas específicas, aceptadas y/o consensuadas por los programadores. Si no se cumplen el juego se acaba, el usuario pierde la partida.

En ese sentido, el videojuego es un dispositivo electrónico audiovisual que cuenta con un dispositivo físico de interfaz que transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las traduce en algún aspecto, por ejemplo: la tecla X está correlacionada con disparar. Según (Juul, 2018), en el videojuego se pueden apreciar al menos tres argumentos comunes con las narrativas: 1) Usamos narrativas para todo. 2) La mayoría de los juegos cuentan con introducciones narrativas e historias de fondo. 3) Los juegos comparten algunos rasgos con las narrativas.

Los videojuegos, al igual que los juegos tradicionales, se subdividen en diferentes tipos. GTA San Andreas se encuentra dentro de los First-Person Shooters (FPS) o juegos de disparos en primera persona. Los FPS, según Tavinor: son videojuegos relacionados con la representación de un mundo ficcional desde el punto de vista en primera persona del personaje jugable. A menudo, el objetivo de esos juegos es matar a tantos habitantes del mundo ficcional como sea posible, aunque pueden contener elementos significativos de rol, aventura o narrativos (Tavinor, 2009, p. 201). Su origen se remonta al año 1992, con el título Wolfenstein 3D, de la compañía desarrolladora estadounidense id Software. A menudo esta clase de videojuegos es acompañada por una historia que dirige el accionar de los jugadores mediante una trama rica en retos, propuestas y, sobre todo, motivos para continuar jugando y de ese modo conocer la narrativa del juego. En ese sentido podemos presenciar una narración performance que para Ruíz (2013) sucede cuando:

El jugador observa el mundo representado a través de un encuadre que define un punto de vista instaurado por el enunciador y, aunque el jugador pudiera disponer de diferentes opciones para definir el encuadre y el punto de vista, estas opciones están predefinidas por un autor-enunciador. Así, en un juego el punto de vista puede ser subjetivo y lo que el jugador ve en la pantalla es lo que el personaje con el que se identifica ve dentro del mundo representado en el que actúa o, por el contrario, el punto de vista es en tercera persona, y el jugador observa a su personaje y el resto del mundo representado desde una posición externa, etc. (p. 34)

En este orden de ideas el videojuego analizado pertenece a la saga Grand Theft Auto la cual es una serie de videojuegos de acción y mundo abierto publicados por Rockstar Games. Esta saga cuenta la historia de distintos criminales que, a través, de diferentes misiones y con la ayuda de un gran arsenal de armas, multitud de vehículos y otros personajes particulares; cumplen sus objetivos

enfrentándose a otras bandas. Al llamarse Saga y contar con 16 videojuegos tales como: Grand Theft Auto Online, Grand Theft Auto V, The Ballad of Gay Tony, Chinatown Wars, The Lost and Damend, Grand Theft Auto IV, Vice City Stories, Liberty City Stories, GTA San Andreas, GTA Advance, GTA Vice City, Grand Theft Auto III, Grand Theft Auto 2, GTA London 1961 y GTA London 1969. Grand Theft Auto cuenta con múltiples historias, relaciones y personajes, algunos comparten lugares en común, como las ciudades ficticias destacadas: Liberty City, Vice City o San Andreas y a su vez cuenta con una gran selección de canciones en las radios que podemos escuchar mientras jugamos.

El encuadre es otro de los elementos que conforman la narración en el videojuego y este se genera desde la perspectiva de la imagen. En ese punto nos preguntamos ¿Quién mira? en el caso de los videojuegos en primera persona, o en los casos del videojuego en tercera persona ¿Cómo se mira? El desarrollo de GTA San Andreas tiene una perspectiva en tercera persona lo que permite tener la visión del personaje jugable y de los NPC por su sigla en inglés que quiere decir Non Playable Character o en castellano personajes no jugables PNJ. La perspectiva en tercera persona permite ver todo el entorno que los rodea, a su vez permite modificar la posición del punto de vista, es decir; acercar, alejar, llevar hacia arriba o hacia abajo respecto con el personaje y su entorno.

Figura 5

Perspectiva en tercera persona. Vemos a CJ con su socio Big Smok.



Rockstar Games. [Imagen]. Recuperado de:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rockstargames.gtasa&hl=es_CO&gl=US

Con respecto a la narrativa, en GTA San Andreas existe una linealidad de los sucesos, solo que el jugador puede tomarse el tiempo que desee o requiera para desarrollar las diferentes misiones o simplemente para divagar en los distintos escenarios que tiene en juego. En particular las misiones las cuales según Suarez (2018) “se definen como una serie de arcos argumentales que pueden consistir en actos de la historia principal o subtramas paralelas a la misma. Su narración está enunciada a partir de un desencadenante y una posterior resolución que puede conllevar una serie de recompensas.” (p. 12). El jugador decide entre pasar de un suceso (misión), a otro, de acuerdo con sus gustos y las expectativas que tenga del juego.

Dado a la característica de elección dentro del entorno del juego muchos de los usuarios deciden no rescatarlo, pero ¿Qué hacen? pueden optar por cometer crímenes y conocer las ciudades de San Fierro, Las Venturas, Los Santos ciudades que conforman San Andreas o continuar con la linealidad de sucesos que componen la historia. De acuerdo con Suarez (2018) el jugador: “tiene libertad para explorar. Para guiar en una cierta dirección que confluya en la historia se disponen una serie de objetos en el entorno. Estos pueden ser recompensas, misiones, enemigos, opciones

de diálogo o puzzles, los cuales pueden adelantar o retrasar el desarrollo de la historia, ofrecer bonificadores e incluso recompensas secretas”. (p. 12)

Existen dos elementos: la historia y la trama dentro de los videojuegos. Cuando hablamos de historia nos referimos a la sucesión de hechos cronológicamente ordenados y la trama es la disposición concreta de la enunciación narrativa que cada partida puede generar. Esta figura es tomada por la teoría literaria para ser aplicada a los textos que no siguen una estructura lineal, propia de algunos textos impresos, sino que se acercan más a una frontera sin entrada o salida fija la cual le brinda a los usuarios la posibilidad de “crear” una historia alterna respecto con la narrativa que presenta el videojuego en el caso de seguir las instrucciones. Este es uno de los rasgos propios de los videojuegos Sandbox, los cuales tratan de un género de videojuegos caracterizados por la gran libertad que se le otorga al usuario, con el objetivo de dejarlo libre con su imaginación para experimentar con los escenarios del juego.

Por ejemplo, la obra *Rayuela* de Julio Cortázar presenta una historia si se leen los capítulos en orden. Sin embargo, presenta una narración y un desenlace de los hechos diferente, en el caso que se lea en otro orden los capítulos. En ese caso del videojuego, el usuario que no realiza las misiones y que no va a los sitios indicados en las instrucciones puede obtener una narración diferente a diferencia de quienes si las siguen. Entendiendo, pues estos conceptos vinculamos a la ficción, que dentro del género narrativo representa aspectos de la realidad de manera exagerada, puede agregar a la narración elementos reales para tener mayor verosimilitud o crea mundos ficticiales repletos de sorpresas para el lector o el espectador. A su vez, la noción de ficción según Schaeffer (2002) hace surgir inmediatamente las de imitación: fingimiento, simulación, simulacro, representación y semejanza. Así pues, la ficción le permite al autor crear un mundo que no evoca lo convencional. En ese mundo la magia, lo onírico, la fantasía, los mitos y las leyendas cobran vida mezclados con situaciones e incluso con hitos de nuestra historia.

El modo de operación de la ficción (en todas sus formas) es el de una modelización mimética. Sobre este punto, la ficción tiene al menos tres modos de ser diferentes: todas las ficciones existen en forma de contenidos mentales; algunas de ellas existen además en forma de acciones humanas físicamente encarnadas o en la de representaciones públicamente accesibles (palabras, textos escritos, imágenes fijas, flujos cinematográficos,

documentos sonoros, etc.). El modo de ser mental de la ficción, además de constituir una forma de realización específica del dispositivo ficcional (en forma de ensoñaciones y, más ampliamente, de la actividad imaginativa), es la base de los otros dos. Esto se desprende directamente del hecho de que la ficción es una realidad pragmática y, más exactamente, de que necesita la de a actitud mental específica (la de la autoestimulación imaginativa o, en el caso de las ficciones públicas, la del fingimiento compartido). (Schaeffer, 2002, p. 197-198)

Ampliando los postulados de Schaeffer un dispositivo ficcional es el medio por el que se conduce a la persona a un mundo ficcional, por ejemplo, el arte, las ensoñaciones y los juegos. Mientras que una postura de inmersión es el canal o sentido por el que se genera la inmersión ya sea mediante lo visual, auditivo, sensorial, entre otras. En este orden de ideas Ryan, M. L. (2003) nos presentan varios aspectos a propósito de las narrativas en los videojuegos, estos como bien podemos observar, de acuerdo con las definiciones anteriores, se diferencian de las narrativas tradicionales como la obra literaria e incluso se diferencian de los medios de comunicación en tanto le brindan al sujeto la inmersión dentro de la historia haciéndolo partícipe activo. En ese sentido la autora presenta diez particularidades que hacen de este elemento una narrativa experiencial que relata diferentes asuntos.

- La narratividad es independiente de lo ficcional.
- La narratividad no es equivalente a la literatura ni con la novela.
- La narratividad es independiente de la tellabilidad. Tellabilidad es un concepto de Erving Goffman el cual se centra en que el encuadre son las circunstancias y el tono por el que se realiza cualquier interacción, el contexto social de la historia cambia el contenido de la interacción, por lo que depende del marco social que una historia sea más llamativa con respecto a otra.
- Una narración es un signo con un significante (discurso) y un significado (relato, imagen mental, representación semántica). El significante puede tener muchas manifestaciones semióticas diferentes. Por ejemplo: puede consistir, por ejemplo, en un acto verbal de contar una historia (narración diegética) o en gestos y diálogos realizados por actores (narración mimética o dramática).

NARRATIVAS RACIALES Y DE GÉNERO EN EL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS

- La narratividad de un texto se sitúa en el nivel del significado. Por tanto, la narratividad debería definirse en términos semánticos.
- La narratividad es una cuestión de grado. Es decir, que las novelas posmodernas son menos narrativas que las fábulas o los cuentos de hadas. La literatura popular suele ser más narrativa que la ficción de vanguardia.
- La representación narrativa la construye el lector a partir del texto. No todos los textos se prestan a una interpretación narrativa.
- La representación narrativa consiste en un mundo (escenario) situado en el tiempo, poblado por individuos (personajes), que participan en acciones y acontecimientos (eventos, trama) y experimentan cambios.
- La razón más importante para actuar en la vida es la resolución de problemas. Por tanto, es el patrón narrativo más fundamental.
- Las representaciones narrativas deben estar unificadas temática y lógicamente coherentes. Por ello, sus elementos no pueden permutarse libremente, porque estos se mantienen juntos en una secuencia por relaciones de causa y efecto, y porque el orden temporal es significativo. Las proposiciones de una representación narrativa deben ser sobre un conjunto común de referentes, es decir de personajes.

Así pues, en este estudio se comprende la narrativa como esa serie de sucesos que unidos a una intención comunicativa dan cuenta de un tema o de varios temas, en este caso los temas principales que contiene la narrativa de GTA San Andreas son: las identidades raciales y de género, la violencia, la lucha por territorio, la drogadicción y la venganza. En lo que respecta a los medios narrativos en el videojuego GTA San Andreas se observa la narración omnisciente, los diálogos, las instrucciones, los mapas de las ciudades, que dan cuenta de los diferentes sucesos que configuran varias identidades raciales y de género, estas identidades del mismo modo que las narrativas tienen multiplicidad de denominaciones que mutan con el paso del tiempo.

5.1. Nociones bifurcadas

“Las identidades son construcciones históricas y, como tales, condensan, decantan y recrean experiencias e imaginarios colectivos.” (Restrepo, 2012, p. 133)

Las identidades tanto de raza como de género han sido definidas de diversas maneras de acuerdo con la época, el país, la posición económica e incluso, de acuerdo con las ideologías que poseen ciertas comunidades. Toda muta y cambia, pero algunas ideas retumban frente a las demás como ecos que se expanden a través de un pozo profundo. Conceptos de raza y de género con las posturas crítico-reflexivas de: Eduardo Restrepo (2012), Mariana Alvarado (2016), Roland Barthes (1997), Manuel Alejandro Rodríguez (2006), Jacques Derrida (1998), Joan Wallach Scott (2012), Raúl Madrid (2001), Aníbal Quijano (2003), Mará Viveros (1993) y Eugenia Fraga (2013) se entrelazan en la actual investigación conformando un campo prolífico en relación con los videojuegos y su potencia narrativa.

Antes de hablarles de identidades de género y de raza resulta imprescindible hacer alusión a tres expresiones que atraviesan todo este trabajo; la identidad, las representaciones y la interseccionalidad. Tres expresiones que llevan consigo historia de la humanidad, conjuntos de luchas y de pulsiones que nos convocan hasta nuestros días y que abren paso a vertientes más complejas.

En las *Intervenciones en teoría cultural Identidades: conceptualizaciones y metodologías* escrita por Eduardo Restrepo (2012) se postula que las identidades son un conjunto de relaciones entre individuos que comparten características sociales y espaciales. En estos vínculos se destacan características como: el género, la generación, la clase, la localidad, la nación, lo racial, lo étnico y lo cultural. Asimismo, las identidades se forman a través de las diferencias que el grupo de individuos tenga respecto con otros grupos, es decir, que una identidad local adquiere relevancia con respecto a otra de acuerdo con sus cualidades, pero ambas pueden subsumirse en una identidad regional con respecto a otra región. Esto a menudo se liga con la conservación o confrontación de jerarquías económicas, sociales y políticas concretas. En relación con ello Restrepo (2012) citando a Valenzuela (1998) afirma que:

En el estudio de las identidades es pertinente diferenciar entre las proscritas y marcadas de un lado, y las arquetípicas y naturalizadas del otro. Las identidades proscritas son aquellas

que se asocian con colectividades estigmatizadas desde los imaginarios dominantes o hegemónicos. Las estigmatizaciones ponen en juego el señalamiento de ‘anormalidades’ sociales que patologizan, criminalizan o condenan moral o estéticamente. (p. 140)

Caso contrario ocurre con las identidades que en sí mismas sin pretensiones ni prejuicios, se unen como un conjunto de interacciones y devenires de personas que conforman un grupo. En ese sentido la identidad es la autenticidad y la especificidad que da cuenta de una historia y una manera de habitar la tierra. En relación a ello: *¿Qué es una línea? Sobre las paradojas en torno a las alegorías de identidad y alteridad* hace alusión a tres características que conforman una identidad:

Y ahora observemos tres características determinantes que contribuyen a la especificidad de la identidad de estos sistemas: la inscripción en una historia particular, la singularidad de su topografía, la dinámica entre la virtualidad de sus sistemas abstractos y el desempeño creativo de sus miembros. La interacción y conjunción de estos tres factores, importantes, pero no únicos, dan lugar a su estilo y manifiestan la distinción, es decir, la diferencia de sus caracteres. (p. 346)

Como podemos observar asumir una postura investigativa frente a las identidades requiere de una mirada amplia, que nos permita comprender las relaciones que se crean frente a estos temas y a su vez identificar las diversas maneras en que son expresados ante la sociedad. Estas maneras de expresarse sobre un tema o de narrar acerca de él son obligadas a adaptarse a las peripecias y al paso del tiempo.

Por tal razón, tanto los académicos como los programadores exponen a las identidades en relación con los modos de existencia de determinadas comunidades. Uno de esos modos son los estudios de interseccionalidad, los cuales permiten apreciar una perspectiva de las identidades raciales y de género enfocada en las relaciones inherentes entre raza, etnia, clase social y género. Categorías que pueden encasillar a alguien en una identidad determinada con fines de jerarquización y dominación. Esta situación posiciona a la raza, el género y la clase social como particularidades que siempre están en constante relación ya sea de una manera consciente; mediante las denominaciones que un sector social crea frente a otro con el fin de establecer relaciones de poder, o mediante la manera inconsciente a través de la autodenominación de la comunidad en sí misma.

La autodenominación sucede en caso de que el individuo o la comunidad tenga una formación que prolongue sus costumbres, rituales y relaciones de poder algo que está íntimamente vinculado con todos los procesos educativos que tienen lugar en diferentes espacios y que pueden ser enseñados por cualquier actor u herramienta tecnológica a la que tenga acceso la comunidad. En ese sentido:

La enseñanza proporciona acceso a varias formas de discurso, especialmente a los discursos críticos o locales, los cuales permiten a los individuos definirse ellos mismos de manera que desafíen la clasificación que el Estado hace de ellos. Desde una ventaja foucaultiana, tal autodefinition es equivalente al ejercicio de libertad. (Howleyy, H, 1992 p. 283)

Así mismo la libertad se puede proclamar cuando decido qué no soy y de qué manera no me veo, para romper con los estándares establecidos hegemónicamente. La razón de los estudios de interseccionalidad es la jerarquización de las comunidades establecida mediante un deber ser; una persona blanca, rubia, clase alta, lo cual constituye un arquetipo implantado en la sociedad que le adjudica una alta carga negativa a las personas que no cumplen con estos estándares, tal es el caso de los mestizos, negros, asiáticos y las clases bajas. De ese modo, la interseccionalidad posa la mirada en la creación social surgida de la fusión entre occidente, colonia, raza, capital, heteronormatividad como componente constitutivo del sistema implantado en el siglo XVI con la conquista en Nuestra América.

Cuando hablamos de la interseccionalidad hablamos de la multiplicidad de realidades que interactúan dentro de las narrativas, más precisamente, dentro de la narrativa de GTA San Andreas. En estas narrativas más que imágenes en movimiento, encontramos un carácter performativo, una representación que narra acerca de algo y que mimetiza la realidad. Representación de acuerdo con los postulados de Mariana Alvarado (2016) en *Epistemologías feministas latinoamericanas: un cruce en el camino junto-a-otras pero no-junta- a-todas* son “sistemas de representación, sistemas que se configuran sobre un conjunto de convenciones y consensos acerca del significado colectivamente aceptado del mundo social, pues éstos determinan lo que es posible o no en la comunicación entre quienes habitan este mundo.” (p. 36)

Las representaciones son acuerdos culturales que establecen la norma, admiten o rechazan cuerpos, conductas e ideologías en relación con intereses particulares. Vale aclarar que estas

representaciones siempre están realizadas por grupos sociales dominantes respecto a otros en los cuales legitiman lo que les resulta cercano a su identidad y penalizan lo que no. Esto se debe a que según Barthes (1997) “las representaciones son algo más que un conjunto de ideas que tenemos acerca de las otras personas; son conceptos históricos constitutivos de las mismas que se dirigen hacia nosotros y nos interpelan para fundar.”

Cabe considerar, por otra parte, que las representaciones también son planteadas en el artículo llamado: *De mujeres, hombres y otras ficciones: género y sexualidad en América Latina*, Manuel Alejandro Rodríguez proporciona información acerca de la manera en las representaciones tales como “gay”, “negro”, “árabe”, “pobre”, entre muchos otros, son imágenes motivadas que se suponen soportan verdades y se valen de estrategias que las hacen creíbles para decirnos cómo es la gente y cómo no es. En este caso las representaciones sociales se conciben como sistemas de interpretación que rigen nuestra relación en el mundo, sistemas que influyen en gran parte a los niños y jóvenes en las maneras en que perciben a algunos grupos sociales. En palabras de Derrida:

Las representaciones llegan a mí no sólo como imágenes sino como una vía para conocer a las personas sin importar si dicho conocimiento se da gracias a la experiencia empírica de 'conocer en persona', puesto que las representaciones cumplen la función de suplir "regularmente la presencia" de algo o alguien. (Derrida, 1998, p. 354)

Como podemos observar las representaciones nos muestran ciertas maneras en las que grupos sociales con características particulares se conocen y se relacionan. Sin embargo, lo curioso del caso es que las representaciones en la mayoría de las ocasiones no son creadas por la misma comunidad, sino que es el resultado de una denominación consciente por parte de externos, es decir, personas que no hacen parte de ese grupo social. Estas personas por el contrario los perciben como grupos sumamente diferentes a ellos y dadas las relaciones de poder les adjudican una postura inferior como estrategia de dominación.

Con esas representaciones empleadas mediante el lenguaje escrito o hablado, o ya sea, a través del arte y la publicidad se resaltan el carácter negativo, se regularizan las acciones del cuerpo en relación con las características que posea el sujeto en tanto afroamericano, mujer latina o afroamericana, latino o asiático. En este punto se puede apreciar cómo el lenguaje puede permear el inconsciente colectivo formando imaginarios que se arraigan de una manera tan fuerte que el

desdibujarlos resulta complejo. Dado que “El lenguaje refleja, reproduce, reinterpreta y construye, a través del uso diario de la cultura individual/referencial, relaciones de poder, jerarquías en las negociaciones sociales, pactos sociales, equilibrio/inestabilidad (aceptación/rechazo de los roles estandar, normas, leyes, etc.)” (Salinas Villanueva, D. 2004, p. 223)

Cabe señalar que Nicolás Ried en: *Beatriz Preciado Manifiesto contrasexual* (2000) resalta que Butler entiende el género como performance cultural, lo que implica que el sexo y el género son construcciones culturales, ninguna de ellas natural y prediscursiva: tanto la ciencia como la cultura son creaciones humanas, son decisiones políticas que se pueden tomar según la capacidad de introspección y reflexión que tenga el individuo. Muchos de los constructos culturales dotan de características a los cuerpos desde la perspectiva que ofrecen las ciencias biológicas, y esta postura biológica es producto de una práctica científica particular que "impone" sus propios criterios de similitud y contigüidad para inscribir a los seres en conjuntos diferenciados entre sí.

Esto significa que, en principio, los sistemas que nos permiten organizar el mundo en distintas categorías "sexuadas" también son producidos por una serie de arreglos institucionales con el objetivo de asignar la cualidad y el lugar que deben ocupar las personas en relación con otros respecto a sus particularidades biológicas. El discurso que establece en relación con lo que significa ser femenino y a lo que significa ser masculino se manifiesta desde diferentes medios consiste en que:

El género se manifiesta en muchos ámbitos de la vida cotidiana. Al adaptarse al discurso y al contexto de una época determinada, se configuran varias tareas y obligaciones, tanto para hombres como para mujeres, en cada lugar geográfico y tiempo histórico, aunque siempre considerando la diferencia biológica (el sexo) como base de estas discrepancias. Estas conductas se interiorizan, se asumen y se viven como propias, lo que genera una continuidad en las maneras de actuar que se van aprendiendo a lo largo de la vida. (Ruiz, & Vega, 2021, p. 4)

En ese sentido, las personas adoptan las conductas conforme le son asignadas de acuerdo con su sexo biológico. No obstante, las conductas no son lo único condicionado, sino también los valores y el poder que pueda o no tener con respecto a su género, de tal modo que se ven contrapuestas la: “Cultura versus naturaleza, mente versus cuerpo, razón versus emoción,

objetividad versus subjetividad, ámbito público versus ámbito privado —en cada una de estas dicotomías la primera ha de dominar a la segunda y, en cada caso, sistemáticamente la segunda está asociada con lo femenino.” (Wajcman, 2008, p 135). Por ejemplo, la masculinidad hegemónica que es un modelo adoptado por la cultura occidental presenta al hombre como lo contrario del ser mujer y a la mujer como todo lo que no podrá ser. En ese sentido:

La masculinidad se entiende, así como indisociablemente vinculada a la forma de los cuerpos... Volvamos al diccionario para saber cómo se entiende no ya la masculinidad sino lo masculino: “Dícese del ser que está dotado de órganos para fecundar”, suponemos que dichos órganos deben ser los testículos y el pene, aunque esto no está especificado... Lo masculino se vincula de una forma automática a la posibilidad de reproducción, partiendo desde una supuesta acción que tendrá sus efectos en un ser que no actúa, sino que “espera” la fecundación. (del Río & López, 2015, p. 5)

En tanto a hombre se le asigne ese carácter “viril” como sinónimo de poder, de dominación, de acción frente a otros y a otras, las representaciones y las narrativas posiblemente integren esta postura. Hay que decir también, que las conductas y acciones que el sujeto asume conforme se identifica con algún género puede ser similar al performance. El performance es la interpretación de un rol (role playing) impuesto, mientras que la performatividad son las consecuencias políticas y sociales de dicha interpretación; por ejemplo “el uso de vestidos en determinado contexto resulta ser la performance femenina, pero de esa performance no debería seguirse un sueldo menor al de un sujeto que performe el género masculino.” (Ried, 2000, p.5)

Por tanto, un performance hace la función de mimesis lo que quiere decir que tiene un mensaje, más no da cuenta de una verdad. Notablemente la imagen y en consecuencia la identidad de género en varios casos no es una cuestión de decisión sino de imposición, dado que “hombre” y “mujer” son formas “correctas” de seguir una regla; la regla del deber ser, lo que es adecuado según sus características morfológicas en la mayoría de las sociedades. Sin embargo, muchas personas no se identifican con el género asignado al nacer y optan por salirse de la “norma” al identificarse como el género “opuesto” o por uno diferente al impuesto por la sociedad.

Más allá de ello en *Reverberaciones feministas* escrita por Joan Scott (2012) brinda una posición ante el género como una construcción de identidad que lucha por sus propios derechos y por los

derechos de otras comunidades. Las reverberaciones son maneras de legitimar y de generar cambios en el estatus de las mujeres. A su vez, reverberación es una forma de pensar sobre la circulación global de estrategias feministas, del mismo feminismo y también del término analítico de “género”. Género y feminismo de acuerdo con Scott (2012) consisten en que: “ni el feminismo ni el “género” son homogéneos, ni siquiera en sus procedencias (si es que éstas pueden identificarse). Las formas que toman estos conceptos y los significados dados a los mismos son adaptados a las circunstancias locales, que luego tienen reverberaciones internacionales propias.” (p. 357)

Así mismo, los postulados de Derrida hacen parte de este mundo de interpretaciones y nociones que ponen a la definición del género en una postura indecible y plural. Raúl Madrid Ramírez en su obra *Derrida y el nombre de la mujer. raíces deconstructivas del feminismo, los estudios de género y el feminist law* (2001) nos comparte la visión de Derrida acerca del género, como este concebía lo femenino y lo masculino y a las demás identidades de género que puedan existir como seres indecibles, puesto que no se puede establecer una verdad absoluta en la expresión “mujer” como si fuera algo inmutable que se porta y se ve de la misma manera en todo momento, tampoco tiene un valor falso porque no hay una verdad del ser.

Llegando a este punto, las identidades raciales son otro eje que convoca la presente investigación. Estas al igual que las identidades de género han sido objeto de múltiples perspectivas que modifican su sentido, por ese motivo es que cada persona o sociedad acepta la definición que más le convenga de acuerdo con sus especificidades. Desde la postura latinoamericana reconocemos aún más las conexiones que hay entre las identidades de género y las raciales puesto que en una persona o un grupo social pueden converger múltiples identidades. Cabe aclarar que se inició a hablar de raza luego de la colonización de América como un medio para clasificar, ordenar y jerarquizar a las personas en relación con sus características. En palabras de Quijano (2003):

La población de todo el mundo fue clasificada, ante todo, en identidades 'raciales', y dividida entre los dominantes / superiores 'europeos' y los dominados / inferiores 'no-europeos'. Las diferencias fenotípicas fueron usadas, definidas, como expresión externa de las diferencias 'raciales': en un primer periodo, principalmente el 'color' de la piel y del

cabello y la forma y el color de los ojos; más tarde, en los siglos XIX y XX, también otros rasgos como la forma de la cara, el tamaño del cráneo, la forma y el tamaño de la nariz. (p. 318,319)

En ese sentido uno de los ejes fundamentales de ese patrón de poder es la clasificación social de la población mundial sobre la idea de raza como una “construcción mental” que expresa la experiencia fundamental de la dominación colonial. En la obra titulada *El problema de la identidad en los estudios poscoloniales. clasificación racial, historias de las minorías, reconocimiento intercultural* se habla de ese tema. Fraga (2013) apelando a Aníbal Quijano, denomina:

la 'ideología de la raza', donde se utiliza el fenotipo (rasgos externos de las personas) para justificar la dominación colonial, es decir, donde se pone la 'biología' al servicio de lo social. La 'cartografía del poder' de esta ideología es una forma de adjudicación de identidades basada en la 'confusión': detrás de la homogeneidad globalizante (imperialista), se esconde una estructura social fundamentada en la división (racial). Así, el 'otro' es visto como un objeto, en dos sentidos: se lo puede dominar, pero porque primeramente se lo coloca del lado de la naturaleza. (p. 4)

En la obra investigativa *De mujeres, hombres y otras ficciones... género y sexualidad en América latina* autores colombianos nos convocan al estudio de dichas identidades posadas en el contexto latinoamericano. Mará Viveros (1993) citando a Stolcke (1992) nos comparte uno de los impactos que generó y sigue generando el constructo de raza:

La idea de raza estableció los criterios de clasificación e identificación social de la población en 'indios', 'negros' y 'mestizos', asignándoles a éstos un valor negativo, mientras se atribuyó al 'blanco' o 'europeo' el lugar de la superioridad. Una vez distribuidas estas identidades, éstas se constituyeron en el fundamento sobre el cual se articularon las distintas formas de explotación y dominación social, incluidas las basadas en las relaciones de género, ello debido a que la idea de raza no sólo permite legitimar las desigualdades sociales sino también explicar los valores sexuales y las diversas formas de dominación y control socio-sexuales a las que estaban sometidas, de formas desiguales, las mujeres 'de color' y 'blancas' de las sociedades coloniales (p. 16)

Ideas similares confluyen en la obra de Eugenia Fraga llamada: *El problema de la identidad en los estudios poscoloniales. clasificación racial, historias de las minorías, reconocimiento intercultural* pues Fraga alude a uno de los impactos surgidos a través de los cambios que hay tras la conquista de un territorio, consecuencias tales como constantes desplazamientos de comunidades. En la medida en la que el ser humano busca su lugar en el mundo, transita errante con el deseo de hacer de sus sueños una realidad en un lugar diferente al que nació y como consecuencia de estos desplazamientos surgen las expresiones de:

'Minoría' y 'mayoría' no son entidades naturales sino constructos, y a pesar de que el significado corriente de ambos es estadístico, se trata en realidad de campos semánticos deícticos, es decir, que dependen del contexto. La ventaja numérica no es necesariamente garantía de constitución de una mayoría, puesto que se dan casos de grupos que, aun siendo matemáticamente más grandes, constituyen un grupo 'menor' en el sentido de que su historia aparece subordinada a los relatos históricos dominantes. (Fraga, 2013, p. 15)

Las luchas por la identidad son entonces, una pugna entre el reconocimiento y el no-reconocimiento, entre la aprobación o el menosprecio de las diversas identidades. Mientras unos cuentan lo ajeno otros buscan dar a escuchar su versión, de aquí que las narrativas en los diferentes medios sean productos interesantes que podemos llevar al aula para dar a conocer aspectos distintos de la sociedad en este caso todo lo relacionado con las identidades. Unificando las nociones anteriormente discutidas retomo es necesario para esta pesquisa cimentar dichas nociones bajo una perspectiva metodológica que orienta el accionar y por consiguiente rumbo del actual estudio.

6. Horizonte metodológico

El ser humano ha vivido en una constante búsqueda de respuestas de allí nacen investigaciones de académicos como: Fernando Hernández y Beatriz Revelles Benavente (2019), Alejandro León Cannock (2018) Rey Perla y Carrillo Quiroga (2015) quienes han contribuido por medio de sus investigaciones al desarrollo de la perspectiva postestructuralista, del paradigma

performativo y de la investigación basada en la práctica de las artes. Al mismo tiempo dichos investigadores han contribuido al desarrollo de mi investigación sobre las narrativas en los videojuegos.

De hecho gran parte de las obras del postestructuralismo surgen como una confrontación entre el futuro y el pasado, puesto que el futuro observa a el pasado con la constante necesidad de cambiar de perspectiva, como en el momento en que Roland Barthes (1997), Jacques Derrida (1998), Gilles Deleuze, Judith Butler (2001), entre otros de los precursores del posestructuralismo que mediante sus planteamientos se posicionaron entre el ámbito académico humanístico al repensar la posición de los sujetos, del arte y de los signos con un énfasis en las subjetividades y en el sentido.

De ese modo surgió esta forma de pensar llamada posestructuralismo, la cual le da paso a el paradigma performativo; constituyéndose como miradas que más allá de ser complejas, complejizan el contexto, los actores sociales y las identidades al tiempo que problematizan sus estudios a partir de la palabra, de nombrar lo no nombrado, a través de múltiples inquietudes y de una única respuesta: se investiga para descubrir y no para confirmar lo preestablecido.

El paradigma performativo (2018) desarrollado por Alejandro León Cannock nos convoca a pensar en los sentidos que el creador le imprime a sus obras, en la importancia de la imagen que va de la mano con los movimientos. Puesto que lo performativo nos permite capturar lo inefable, lo que resulta difícil expresar mediante las palabras. De acuerdo con los planteamientos de León (2018) lo performativo posee un carácter procesual, plurisensorial y multidireccional en cuanto al desarrollo, los medios y el evento performativo imprimen a su trabajo a través del detalle y del contexto visual, nos muestra por qué y cómo estudiar lo que de una persona puede impactar en su contexto.

A su vez explora maneras diversas de contemplar y de representar la experiencia por medio de un rol activo en el investigador, un rol que requiere de su implicación de una manera consciente, dado que la experiencia configura significados. Lo que se quiere decir es que el investigador no es un ser aislado de la realidad que contempla, este se acerca a ella o incluso hace parte de ella lo que genera una mayor apropiación de las particularidades de lo investigado. Esto en consonancia con León quien alude a la implicación del investigador como algo que:

no le resta legitimidad, pues en la investigación artística el criterio de legitimación no es la objetividad, sino lo que algunos autores han llamado la “pensatividad”, es decir, la capacidad de la obra para hacernos ver aquel aspecto de la realidad que aborda de una manera completamente renovada. Para lograrlo, el artista debe estar integralmente implicado; solo así será capaz de transmitirnos/hacernos ver los matices propios de la realidad que le interesa. (León, 2018, pp. 49)

Una implicación que es congruente con el *Paradigma performativo* y *La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones* en relación con los movimientos en pro de un cambio, en el interés por revelar aquello de lo que no se habla constantemente. También esta investigación posee la intención de provocar, innovar e impulsar resistencias para considerar nuevas maneras de percibir o hacer las cosas. Esto convoca a pensar en las teorías de género que transformaron la manera de ver a los sujetos, prestando suma atención en la manera en la que estos se comportan en el mundo y se expresan a través de su configuración identitaria.

A su vez resuenan los movimientos étnicos que han luchado por conseguir una posición en el mundo, por narrarse a sí mismos y de ese modo poseer su cultura y compartir su significado, despojándose de las miradas ajenas que desfiguran la realidad. En ese sentido el *Paradigma performativo* enlazado con los movimientos de identidades de género evoca la corporeización y provoca respuestas corporizadas, así mismo si pensamos al género como un performance en constante construcción y deconstrucción se supera el dualismo sujeto/objeto diluyendo la barrera que distingue uno del otro, pensando a través de las tecnologías lo que como seres humanos podemos crear. Corporeización como la expresión pura que permite adentrarme en el mundo de los videojuegos, en sus narrativas y en las identidades que se narran allí.

En consonancia la perspectiva postestructuralista me permite como docente en formación notar y dar cuenta de la cantidad realidades que se contrastan, se complementan, se juzgan o simplemente se evaden. Puesto que es una perspectiva que no ve a los seres humanos como una cifra más dentro de una encuesta, sino que busca comprender las identidades y así mismo las representaciones de estas y en esta investigación en particular articular ambos ejes con su potencia formativa. La mirada postestructuralista en términos generales puede definirse como uno de los

discursos académicos postmodernistas configurando un espacio en donde los académicos se fijen especialmente en el lenguaje, el poder, el deseo y la representación como categorías discursivas, categorías que son cruciales para la actual investigación.

En concordancia a ello mi trabajo de grado al centrarse en las narrativas en los videojuegos cuenta con múltiples interrogantes, los cuales se resumen en el siguiente: ¿Que narrativas raciales y de género tienen lugar en el videojuego GTA San Andreas y, de qué manera estas narrativas pueden ser problematizadas desde una perspectiva formativa? En cuanto a la problematización pensemos en el cuestionar un elemento para analizarlo profundamente desde varios aspectos entre los cuales centro mi atención en todo lo relacionado con las narrativas sobre identidades, en la potencia de los cuerpos, los cuales contienen una voz que por medio del videojuego nos presenta construcciones y deconstrucciones del mundo a través de lo performativo, del cuerpo o mejor dicho de la corporeización de un personaje que da cuenta de algo, que nos narra algo.

En este sentido *la perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones* (2019) me relaciona con la investigación desde su carácter contingente, puesto que todo cambia: los seres, los cuerpos, las identidades y las narrativas que las encarnan. Narrativas que cambian en la medida que la sociedad cambia. Dicha perspectiva me acerca a uno de mis mayores intereses e interrogantes puesto que: “presta atención a los entramados entre lo humano, lo no humano y lo material, Una propuesta que plantea asumir la investigación no como trayecto que define de antemano el camino a seguir respecto al fenómeno sobre el que se trata de ofrecer alguna luz, sino que se deja sorprender por lo que acontece en el fluir de la investigación.” (Hernández, 2019, pp. 21-22)

En este orden de ideas el método que me acerca cada vez más al análisis y comprensión de las narrativas en los videojuegos a propósito de las identidades es *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*, este surge de la necesidad de estudiar por medio de la práctica misma, artefactos que son contextualizados dentro de múltiples disciplinas. Carrillo (2015), le resulta fundamental:

que la investigación basada en la práctica busca generar hallazgos culturales nuevos, que no solo resulten novedosos para el creador o los observadores particulares del artefacto

sino para los usuarios de este, que se concentra en las preguntas por la experiencia de todos los actores que interactúan con el objeto en este caso con los videojuegos. (p. 4)

Dirigiéndome a la pregunta acerca de la creación y producción de medios audiovisuales: ¿Qué criterios o estudios establecen los creadores y programadores para crear ciertos tipos de imágenes? ¿Todo esto es un dispositivo de control o solo de entretenimiento? ¿Los videojuegos tienen capacidad coercitiva? Para responder a estas preguntas o crear más es ideal este método, puesto que me permite nuevas categorías para explorar la naturaleza interdisciplinaria.

En *la investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*, la intervención del sujeto y su cuerpo como elementos clave en la producción de conocimiento ha resultado en una metodología productiva que logra contextualizar la práctica creativa dentro de un marco teórico y filosófico. Puesto que aprender haciendo es lo más efectivo, es decir, mediante la experiencia activa y la reflexión sobre dicha experiencia y la conceptualización de lo observado. De ese modo generar, interpretar las obras de arte como productos culturales, políticos y pedagógicos. Finalmente, respecto con las acciones y el contexto, la práctica la realizo en el Instituto técnico Débora Arango más precisamente en el semillero ECOS. Este semillero se centra en el desarrollo de material audiovisual que englobe un tema de interés en particular concertado por todos los estudiantes del curso. Son aproximadamente ocho jóvenes entre los 17 y los 25 años quienes conforman el grupo, cabe aclarar que algunos están en mayor nivel de la carrera que otros.

7. Procedimiento metodológico

Inicialmente realizamos una reunión con un experto en videojuegos llamado Cartul Valerico Vargas Torres (2020) quien es biólogo de la Universidad de Antioquia, cuenta con una Maestría en educación y una Especialización en gerencia educativa. Adicional a esto es un experto en videojuegos y dada su experiencia como jugador ha implementado en sus clases de ciencias naturales videojuegos que contribuyan al desarrollo de competencias propias de las ciencias naturales. Tal como se ha dicho, los instrumentos principales de trabajo fueron los conversatorios, cuyo diseño específico se consignó antes.

NARRATIVAS RACIALES Y DE GÉNERO EN EL VIDEOJUEGO GTA SAN ANDREAS

El conversatorio lo entendemos como un espacio para el intercambio de ideas, en el marco de la relación entre diferentes partes. En él se busca dinamizar ideas relacionadas a la comunicación, enfocadas en las prácticas de los participantes, que retroalimenta las visiones e inspira gradualmente un cambio cualitativo de las intervenciones de cada uno de los participantes en entornos compartidos. Este espacio se construye a través del diálogo y en sí mismo, del ejercicio de conversar, del libre intercambio de ideas, visiones, argumentos y opiniones compartidas, contradictorias, conflictivas, provocadoras o novedosas para discutir y deliberar poniendo en común inquietudes que pueden ser afirmadas o relativizadas en un ambiente constructivo por los participantes. (Agudo, A., & Suárez, M. 2018. p. 1-2)

A su vez llevamos a cabo dos conversatorios que tuvieron como objetivo conocer las maneras en las que las personas leen la narrativa dentro de GTA San Andreas en relación con las identidades raciales y de género. Los cuales permiten generar un espacio mediado por el diálogo abierto, en el que se presentan ideas y se pueden generar mayores inquietudes para ser despejadas en otros conversatorios. Dado su carácter dinámico, promueve una mayor participación de todos sus integrantes. Combina los formatos de panel de discusión y conversación, en los cuales lo importante no son los consensos sino la presentación de ideas y opiniones que se discuten en un ambiente creado para la generación de nuevos significados.

En ese marco de ideas el primer conversatorio lo realice el 20 de mayo del 2021 con los integrantes del seminario Narrativas contemporáneas e investigación-creación en la formación de maestros(as) de Literatura y Lengua Castellana grupo integrado por personas entre las edades de 22 y 44 años pertenecientes a la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana, a su vez también fueron partícipes los docentes Teresita Ospina Álvarez y Edilberto Hernández González, ambos doctores en educación.

El segundo conversatorio fue realizado en un contexto extraescolar, es decir que se convocó al conversatorio mediante las redes sociales y quienes decidieron participar lo hicieron en el horario propuesto el día 19 de agosto del 2021. Entre los participantes estuvieron personas entre los 20 y los 48 años pertenecientes a diferentes áreas del conocimiento tales como: la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana, psicología, marketing digital, desarrollo de

software y gestión comunitaria. Vale aclarar que en ambos conversatorios los asistentes fueron tanto usuarios del videojuego como no usuarios del videojuego en cuestión.

Vale precisar que realizamos los conversatorios desde la modalidad virtud a través de la plataforma Google meet, a su vez ambos conversatorios fueron grabados y eventualmente analizados por medio de la toma de nota de los aportes de los participantes. Posterior a ello se establecieron diferentes categorías a partir de la incidencia y similitud entre las intervenciones de los asistentes para concatenar las aseveraciones correspondientes a cada categoría en párrafos que expresaran a modo de parafraseo los argumentos más relevantes para este estudio. Por lo cual no se cita de manera directa ni literal sus contribuciones. Los conversatorios le aportan a este estudio diferentes perspectivas sobre la formación desde la narrativa del videojuego, las identidades raciales y de género y los estereotipos presentados en la narrativa-

8. Resultados

Como lo he mencionado a lo largo del presente trabajo de grado la pregunta por los diferentes medios en los que se presentan narrativas se actualiza mediante investigaciones tales como: *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital, Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos, La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social, Transmedialidad y nuevas tecnologías, Juegos ¿Contar historias? -Una breve nota sobre juegos y narrativas y Gaming lives in the twenty-first century: Literate connections*, entre otros trabajos investigativos.

A su vez las identidades raciales y de género son dos vertientes que han sido el centro de múltiples estudios de académicos como: Eduardo Restrepo (2012), Mariana Alvarado (2016), Roland Barthes (1997), Manuel Alejandro Rodríguez (2006), Jacques Derrida (1998), Joan Wallach (2012), Raúl Madrid (2001), Aníbal Quijano (2003), Mará Viveros (1993) y Judy Wajcman (2012). Los postulados de los autores anteriormente mencionados contribuyen a la reflexión y al análisis. Con base a los hallazgos dentro de los conversatorios se generaron cinco ejes, creando así los siguientes resultados: Los videojuegos en la formación de maestros de literatura y lengua castellana, narrativa multisensorial, la posibilidad de mediación educativa de

los videojuegos, el carácter ficcional del videojuego y el carácter educativo y de modelización de las representaciones estereotipadas.

9.1 Los videojuegos en la formación de maestros de literatura y lengua castellana

El análisis de las narrativas ha sido uno de los mayores intereses del estudio de las lenguas y de la literatura. Como docente en formación de la Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana he enfocado la atención en las narrativas de diferentes épocas que han sido y son muy significativas e importantes para el desarrollo de la humanidad. Ahora es el turno de las narrativas que emergen en la era digital y que hacen de la experiencia letrada una actividad más interactiva y multisensorial. En relación a dichas narrativas con el conversatorio se pudo vislumbrar que existe la posibilidad de los videojuegos en la formación de maestros y maestras de literatura y lengua castellana. Puesto que es posible vincular los videojuegos con teorías literarias y con lectura de la narrativa. A su vez mediante la narrativa que se presenta allí se pueden establecer conexiones de saberes con el componente pedagógico que constituyen una parte esencial en la formación docente. En ese sentido a lo que aludo es que no solo lo percibido en la narrativa de GTA San Andreas contribuye a los saberes de la literatura y la lengua, sino del saber pedagógico desde la educación intercultural la cual como ya se ha mencionado antes es una alternativa que genera cambios, dado que:

Es aquí, donde la educación intercultural expresada, en términos de conocimiento y en la vía de obtención del saber, no es un aspecto más a considerar, sino un elemento fundamental del cual depende el valor y la confiabilidad del conocimiento, entendiendo que la cultura es una construcción permanente, es memoria y dimensión inherente a la persona humana en su sociedad; es particular y dinámica, comunitaria y universal, espiritual y material. Es también la visión y el orden del mundo y la vida, concebida a través de la sucesión de experiencias y descubrimientos, y de asociaciones que orientan el comportamiento de la persona en su familia y la sociedad. (Paredes, M. 2016, p. 5)

En aras a la docencia futura ya sea en contextos virtuales o presenciales la actualización docente siempre ha sido y será uno de los asuntos más importantes dados los cambios en las relaciones pedagógicas y en los modos de aprendizajes de los estudiantes universitarios, de bachillerato y de primaria. En relación con las narrativas en los videojuegos se puede generar un acercamiento a un público determinado tanto en entornos institucionales como no institucionales en los que la formación sea una prioridad. Contemplando lo acaecido en los conversatorios se potencia la realización de talleres en los cuales se adquieran o se afiancen conocimientos y habilidades comunicativas tanto desde la parte de las teorías literarias como de ciencias sociales en el caso del estudio de las identidades en la educación primaria y secundaria.

9.2. Narrativa multisensorial

Durante la reunión con el docente invitado Cartul Vargas (2020) se expusieron aspectos en relación con la narrativa. En primer lugar, el marco sonoro es una de las condiciones que garantiza la inmersión de los videojuegos y a su vez abre camino hacia una narrativa sonora y complementa la narrativa visual. En segundo lugar, fue la existencia de una característica que hace destacar a ciertos videojuegos de otros y es la historia que hay tras ellos. Vale precisar que la historia que conforma una narrativa cuenta con una intención y un sentido. En tercer lugar, se encuentra un factor común entre las sagas más populares de videojuegos, dado que por lo general se utilizan fibras de eventos históricos en los cuales hay dos bandos dentro de las narraciones para involucrar desde la emotividad a los usuarios. En relación con los tres puntos anteriores algunos asistentes apelaron a la narrativa de corte violento en la que el escenario es permeado por la lucha entre varias fuerzas en pugna, donde se evidencia el odio y la venganza. Muchos lo compararon con las películas de acción que fueron lanzadas durante la década de los 90s y 2000 en las que las guerras entre pandillas, las armas, las drogas y las luchas de poder por poseer un área o un país determinado eran la constante. No obstante, lo que resaltó es que la historia de lucha, violencia y drogas se transmite por múltiples medios o como Schaeffer (2002), lo llama posturas de inmersión. Es decir que esta narrativa desarrolla una trama y para ello el usuario debe tener alerta todos sus sentidos.

9.3. La posibilidad de mediación educativa de los videojuegos

Desde las apreciaciones de los asistentes a los conversatorios dada las características de la narrativa multisensorial, presente en el videojuego, estos se constituyen en una importante posibilidad de mediación educativa, lo que sería un aspecto interesante para seguir indagando en futuras investigaciones. En ese sentido desde la perspectiva de la cultura participativa aplicada a un taller por los docentes investigadores Pilar Lacasa, María Rut García Pernía y David Herrero (2011) se puede constatar que la mediación con los videojuegos permite:

- Escasez de barreras para expresarse: dado que la mediación se genera a partir de un objeto de su interés y el trabajo es entre pares y en entornos digitales los participantes pueden desinhibirse a la hora de manifestar sus saberes o inquietudes.
- Compromiso cívico: compromiso social desde la interacción con medios digitales, desde la creación hasta la reflexión de contenidos mediáticos.
- Enseñanza informal: aprender en diferentes entornos sean institucionales o no y a su vez compartir y generar nuevos conocimientos en comunidad a través de distintas herramientas.
- La idea de conexión social: vincularse con otras personas mediante la red, ya sea en redes sociales o en juegos online. Con el fin de establecer relaciones y compartir saberes.

Las actividades vinculadas a los videojuegos son el comienzo de un esfuerzo por acercar a los estudiantes al conocimiento y no viceversa como siempre nos han convencido de que es la manera. Este acercamiento se puede obtener por medio de una:

planificación curricular a través de un Proyecto Educativo que nos permite generar un aprendizaje inmersivo con la posibilidad de producir en los estudiantes una combinación de habilidades interpersonales e intrapersonales, como son el analizar la información, el trabajo en equipo y el aportar con empatía para llegar a consenso a través de diálogos

abiertos y con respeto, como también asumir responsabilidades, compartir las vivencias y el análisis de los resultados. (Astete, 2012, p. 3)

Ahora bien, debido a la especificidad de la literatura y la lengua castellana surgen interrogantes acerca de la manera en la que se puede mediar con videojuegos, por ejemplo: ¿Cómo distribuir el tiempo de juego de cada estudiante? Esto teniendo en cuenta que cada persona maneja un ritmo de trabajo y que los estudiantes en el caso de interactuar con el videojuego en sus casas tendrían que estar supervisados por un adulto y en caso de tener acceso a lugar para realizar la actividad se tendría que disponer de varias consolas para que cada uno pueda jugar y completar algunas de las misiones.

En ese orden de ideas ¿Existe la posibilidad de enseñar literatura y lengua castellana mediante un videojuego? si es así ¿Cómo? Es probable mediante el acercamiento a un videojuego que contenga una narrativa que capture al usuario de manera tal que experimente el videojuego desde la mayoría de sus sentidos. Mediante la vista, el oído, el tacto mediante la vibración del control y si es posible el acceso a sillas gaming o gamer que simula los movimientos que tiene el avatar dentro del juego. Hacer un taller de fotografía, de cine, de prensa, entre otros medios que digitalizan las imágenes para relacionarlas con las ilustraciones que presentan el videojuego seleccionado con el fin de “trabajar con los videojuegos y otros medios de comunicación para que los alumnos y alumnas no sólo fueran receptores de los contenidos mediáticos sino también sus creadores, de forma semejante a lo que ocurre en su vida cotidiana. (Lacasa & Herrero, 2011, p. 80)

9.4. El carácter ficcional del videojuego

Serret (2004) “la identidad, tal como la comprendemos, es justamente una percepción que se elabora en el nivel de las imágenes socialmente compartidas, organizadas por códigos que la colectividad reproduce, sanciona y acepta” (p. 43).

A lo largo de todo el conversatorio se destacó la manera de vestir de los personajes del videojuego, dado que esta podría mostrar que los integrantes de las bandas hacen parte de esferas

sociales específicas. En ese sentido una vez más algunos asistentes relacionaron el videojuego con películas de violencia callejera desde la vestimenta en las cuales ciertas comunidades al parecer tenían un código de vestimenta al estar sin camisa, con pantalones caídos y anchos conformando una especie de fraternidad. Lo cual representa que no solo hacen parte de una banda, sino que deben tener homogeneidad respecto con la forma de hablar, de caminar y de vestirse para hacer parte de esa comunidad. En relación con la homogeneidad en la vestimenta hay gamas de colores que diferencian una banda de otra, por ejemplo: los Grove Street Families banda a la que pertenece el protagonista C.J. tiene como color emblemático el verde, la banda rival Los Vallas el morado, Los Santos Vagos y Los Aztecas con ropa más casual o sin camisa, mientras que otros como los Mountain Cloud Boys con trajes.

Figura 6

Banda con homogeneidad en la vestimenta



Kombatgaby. (2011) The vallas [Imagen]

Recuperado

de:

https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones_de_Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=TheBallas.JPG#Atletas

Dentro de lo que mencionaron puedo resaltar el carácter violento del juego siendo este un elemento que atraviesa toda su trama, por ejemplo: se hizo alusión al tipo de imagen de la portada la cual en sí misma da cuenta de un juego violento, con vandalismo y drogadicción. En cuanto al primer tópico de interés que son las identidades raciales narradas en este videojuego podemos ver como gran parte de los asistentes aludieron a la segregación que se evidencia allí. Manifestando que esas identidades raciales son presentadas muy estereotipadas porque hay estigmatización en EE. UU frente a las comunidades afroamericanas e hispanas.

Figura 7

Portada Original



Montanna, M. (2016) Grand Theft Auto: San Andreas Carátulas [Imagen]

Recuperado de:

https://gta.fandom.com/es/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=Grand_Theft_Auto_San_Andreas.JPG

Respecto con las identidades de género el cual fue el segundo tópico del conversatorio se emitieron varias ideas entre las cuales se relacionó el videojuego con las películas de principio de milenio entre ellas, Blood In Blood Out (1993), Scarface (1983), Boyz n the Hood (1991) y Ciudad

de Dios (2003) las cuales enseñan la interacción entre pandillas y en esa interacción no había lugar para las mujeres, pues solo se les daba espacio para los placeres sexuales o como extra. Al interior de este permea la misoginia y por ello se abrió la siguiente pregunta: ¿Qué pretenden los distribuidores o creadores? Respecto a ello algunos participantes resaltaron el papel de la mujer pasiva que es asignada como objeto sexual, incluso desde la portada del videojuego, destacando la imagen de la mujer como un atractivo sexual. Fue constante la asociación que los asistentes le hacían al videojuego con películas e incluso con la cotidianidad de algunos lugares de USA, semejanzas con algunos barrios en las décadas de los 90s y 2000. Casualmente el videojuego fue inspirado en la ola de violencia que vivió Los Ángeles a principios de milenio. Y esta es una de las grandes características que tiene la ficción, el crear mundos ficcionales semejantes o alusivos a algún suceso real, imprimiéndole el toque hiperbólico.

Considerándose la ficción como una forma de tratar específicamente el mundo, de dotarlo de características bien sean nuevas o exageradas a las habituales en el mundo real, la ficción cumple la función de construir universos imaginarios. Es una de las formas de expresión creativa que deja ver hasta dónde puede llegar la imaginación de los seres humanos al crear un mundo y personajes con variantes complejas, lo que conlleva a pensar en cómo se relacionan los personajes entre sí para generar una narrativa. Puesto que: “La ficción nace como espacio de juego, es decir, que nace en esa porción tan particular de la realidad donde las reglas de la realidad están suspendidas.” (Saer, 2014, p. 159). Dada la trama y al estar las reglas suspendidas el videojuego da licencia a la violencia y el hurto, si bien las penaliza y son capturados, es necesario cometer cierta cantidad de delitos para que eso suceda, a diferencia de la realidad. En ese orden de ideas:

La ficción, desde sus orígenes, ha sabido emanciparse de las cadenas de lo verificable. Pero que nadie se confunda: no se escriben ficciones para eludir, por inmadurez o irresponsabilidad, los rigores que exige el tratamiento de la “verdad”, sino justamente para poner en evidencia el carácter complejo de la situación, carácter complejo del que el tratamiento limitado a lo verificable implica una reducción abusiva y un empobrecimiento. Al dar un salto a lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. (Saer, J, pp. 11)

Teniendo en cuenta todo lo abordado en el conversatorio podemos apreciar la manera en que la ficción mezcla lo empírico y lo imaginario. Perpetuando modelos de lo femenino y lo masculino en tanto se ven muy marcados los modelos culturales hegemónicos. La ficción no más representa y modela “una naturaleza que dirige la vida y la interacción de los seres humanos, agrupados en función de las marcas de los cuerpos en hombres y mujeres, en seres nacidos para dominar y en seres nacidos para ser dominados, en seres que nacen para fecundar y en seres que nacen para ser fecundados.” (del Río & López, 2015, p. 5)

9.5. El carácter educativo y de modelización de las representaciones estereotipadas

A partir de las imágenes presentadas y el apartado del videojuego GTA San Andreas, en la recopilación de diálogos realizada por Moviegames entre el minuto 20:30- 21:11 y 44:00-45:00 hubo varias intervenciones diferenciadas. Por un lado, está la que considera que en GTA San Andreas es escasa la presencia de pandillas conformadas por estadounidenses, dado que se tiene la tendencia a reproducir imaginarios sociales donde muestran al extranjero como maleante. Las pandillas por lo general son conformadas por minorías como: latinos, italianos, chinos, entre otros, lo que resulta una actitud natural de la xenofobia. Por lo que se reproducen estereotipos culturales, sociales, claramente negativos. “Por tanto, las identidades proscritas son en gran parte asignadas, pero sin llegar a serlo en su totalidad porque dejan de ser identidades para ser meros estereotipos.” (Restrepo, 2012, p. 140)

Este tipo de representación no es nueva y por lo general las personas representan modelos culturales en relación con su entorno o con la percepción que tienen de ese entorno. Las posturas que denigran a los sujetos no hegemónicos se remontan a fechas tales como:

A fines del siglo diecinueve, nuevos inmigrantes europeos se sumaron a la lista de los poco-hombres, sobre todo los irlandeses e italianos, quienes eran vistos como demasiado apasionados y emocionalmente volátiles para permanecer como robles, y los judíos, demasiado estudiosos y poco prácticos, y demasiado endebles físicamente para realmente

cumplir los standards... A mediados del siglo veinte fueron también los asiáticos -primero los japoneses durante la Segunda Guerra Mundial, y más recientemente los vietnamitas durante la Guerra de Vietnam quienes han servido como modelos de poco-hombres contra los cuales los estadounidenses han lanzado su rabia genérica. Los asiáticos fueron vistos como pequeños, blandos, y afeminados, difícilmente como verdaderos hombres. (del Río, & López, 2015, p 14-15)

En cuanto a las identidades de género algunos participantes resaltaron que desde la perspectiva del personaje Kendl Johnson, la hermana del protagonista, es vista como la mujer desde la óptica hegemónica, la cual debe quedarse en casa, vestir bien, e incluso por su manera de vestir es llamada “puta”. También se resaltó lo poco desarrollado del papel de la mujer al representarla sexualizada. Sin embargo, en el caso de Kendl Johnson el rol de la mujer se ve más actual en el sentido que ella confronta la tradición que tienen los hombres de su familia y rompe el esquema al no dejarse reprimir. Esto puede tener relación con los movimientos de liberación femenina que estuvieron en plena expansión en esa época.

Por otro lado, hubo asistentes a los conversatorios que optaron por otra mirada hacia las representaciones, puesto que, de acuerdo con ellos, son los usuarios quienes centran la atención en el carácter de estereotipo, pues, según ellos, el videojuego solo es una representación. En ese punto sería necesario analizar la intención de los desarrolladores ¿Su intención fue solamente mostrar la violencia en un momento determinado o algo más?

A ciencia cierta no podemos afirmar precisamente cuales fueron las intenciones de los desarrolladores y de los creadores de la narrativa del videojuego GTA San Andreas, no obstante, si podemos establecer una postura crítica frente a eso que se está representando y como puede influir en sus usuarios, en especial en los más jóvenes, dado que “no hay influencia más marcada que aquella que no es consciente”. Diez (2009). En ese orden de ideas el carácter educativo de la narrativa se despliega desde diferentes ejes, el cuestionar si es o no intencional la manera en la que están representados los personajes puede ser uno de ello, en relación con ello Venegas (2017) citando a Ng, K. (2016) alude a que:

Muchos de los títulos que presentan estas características no tienen como objetivo promover el racismo. Se apoyan en las imágenes que muestran otras disciplinas culturales que

consideran afines, como el cine. Mantienen un “status quo” cultural y no se arriesgan a modificarlo o desafiarlo porque ese desafío podría conllevar graves pérdidas económicas. Pero es esta complacencia con el problema, este cerrar los ojos ante la situación lo que les sitúa en el bando contrario, en el bando que defiende esta supremacía racial en un mundo cada vez más unido, sino por lazos políticos, si por lazos culturales y económicos. (párr. 9)

Referente a las identidades de género algunas de las asistentes que tuvieron un acercamiento al juego durante la infancia desde perspectiva femenina no les prestaban atención a las trabajadoras sexuales oficio que llevan a cabo gran parte de los NPC. Para las participantes en el juego era normal maltratarlas y quitarles el dinero. En el momento no se preguntaron en si era maltrato a la mujer, o discriminación, ni robo y solo se enfocaban en ese mundo ficcional y en la posibilidad de obtener dinero y avanzar a otra misión. Sin embargo, ahora que son adultas ven las cosas de una manera diferente.

Pero es necesario atender a un concepto introducido por este autor, el de "modelización mítica", al que ha atribuido la capacidad de reproducir y transmitir en bloque los saberes sociales. El concepto de modelo es importante en esta obra, que argumenta sobre el vínculo que existe entre imitación, ficción y conocimiento...La forma más simple de modelizar es la ejemplificación de situaciones y secuencias de comportamiento, que pone a nuestra disposición esquemas de situaciones, escenarios de acciones, constelaciones emotivas y éticas, que son susceptibles de ser interiorizadas por inmersión y que, eventualmente, pueden ser reactivadas de manera asociativa. (Schaeffer, 2002, p. 47).

Apelando a Schaeffer (2002) podemos ver que un niño o niña no posee la misma percepción de los objetos si se les compara con los adultos. Puesto que, en gran medida el proceso de modelización lo que hace es presentar algo en formas distintas para que ese algo sea interiorizado. En este caso las representaciones estereotipadas posiblemente abren camino a la adquisición de percepciones estereotipadas, es decir que si un niño o niño juega GTA San Andreas sin supervisión de manera constante podrías estarse apropiando de esos modelos culturales sin entrar a cuestionarlos.

Conclusiones

La narrativa en los videojuegos en la formación de maestras y maestros de literatura y lengua castellana definitivamente diversifican el ámbito de las narrativas, potencian saberes e incluso pueden servir como un recurso para afianzar conocimientos narratológicos adquiridos con antelación. Estos cuando son usados didácticamente pueden abrir espacios no solo en las aulas, si no en laboratorios de investigación en donde los maestros y las maestras en formación e incluso los maestros y maestras en ejercicio pueden concatenar saberes con estudiantes de otras áreas tales como: filología, psicología, antropología, sociología, ingeniería de sistemas, entre otras ya sean en semilleros de investigación sobre el tema o en eventos de corte académico que contribuyan a la discusión en torno de sus procesos de producción, temáticas y, estructuras narrativas.

La posibilidad de mediación educativa de los videojuegos es uno de los pilares de esta investigación, puesto que en muchas ocasiones los videojuegos responden a la búsqueda de innovación en la formación dado que la tecnología ha abierto nuevos canales de comunicación y de expresión contribuyendo a la formación de las personas. Es crucial resaltar que es posible implementar los videojuegos dentro de contextos escolares y extraescolares desde el establecimiento de estrategias educativas en las que los docentes ya sean en formación o en ejercicio puedan producir acciones en pro de vincular los contenidos educativos con otras materialidades. La mediación educativa con los videojuegos es probable mediante el acceso a los recursos necesarios para llevar a cabo actividades tales como: conversatorios como los dos realizados en la presente investigación, debates, ejercicios de escritura, de exposición o una serie de talleres que conlleve al análisis crítico-reflexivo de un videojuego frente a un tema determinado al interior de la narración.

Los videojuegos en el ámbito educativo no solamente contribuyen a la formación de niños, niñas y jóvenes, sino que también propician espacios en los cuales tanto los docentes en formación como docentes en ejercicio y padres o acompañantes puedan verse bien servidos a través de la disminución de la brecha digital al acercarse a estos dispositivos TIC. Lo cual genera un cambio en la percepción del rol de los videojuegos y así mismo la vinculación de los videojuegos en

diferentes ámbitos amplia el acceso a estas herramientas digitales a quienes no cuentan con recursos para obtenerlos. A su vez se puede vincular al videojuego con otros medios audiovisuales, tales como la cámara, el televisor, el celular, etc. Debido a que la imagen ayuda al docente a cumplir la función de puente, ya que su especificidad expresiva facilita la adquisición de conceptos sobre algo, el análisis, la toma de decisiones, la producción de posturas políticas frente a los temas que contengan la narrativa, la motivación frente a los contenidos de la asignatura, el seguimiento de reglas y el aprendizaje en un grupo.

Lo narrativo alude a la forma de enunciar un acto a través del lenguaje, haciendo referencia a proposiciones verbales, imágenes, sonidos, transmedia, o entornos interactivos. No obstante, ya estos elementos no se perciben como un complemento de la narración, al contrario, son elementos que generan mayor inmersión en la historia, de ahí que un videojuego, especialmente si tiene una gran carga narrativa, pueda ser entendido como un equilibrio de gameplay; el jugador jugando, y narrativa prescrita; el jugador como espectador. En definitiva, se configura una narrativa multisensorial a partir de la manera en la que se complementan elementos tales como: diálogos con la imagen y el movimiento de los personajes generándose un entorno del juego. Para concluir la narrativa multisensorial se construye en el momento en el que los creadores y desarrolladores del videojuego representaron eventos históricos que marcaron su contexto configurando una instancia ficcional que al implicar gran parte de los sentidos vinculan al usuario a la trama, genera una inmersión y a su vez detona el deseo de continuar con la partida hasta el final de la historia sin que el usuario le adjudique moralidad a los hechos que se presentan. La postura de inmersión desde el audio, la imagen, las vibraciones del control del videojuego sumerge a los usuarios en una atmosfera singular con que la implicación de muchos más sentidos, en esa instancia la recompensa misma del juego es seguir jugando

La ficción de las identidades raciales y de género se evidencia desde la libertad del universo posible que ofrece Rockstar Games. Los creadores del videojuego GTA San Andreas se valen de estrategias en las cuales exageran particularidades de ciertos grupos sociales con el fin de provocar mayor impacto en el usuario. Podemos notar que las identidades son *ficcionadas* en tanto se les dota de características variadas y controvertidas que se suponen son propias de ciertas comunidades, pero de una manera extravagante. En síntesis, al caracterizarse la ficción como una forma de tratamiento de mundos, lo que representa la narrativa del videojuego GTA San Andreas

es meramente ficcional, que, si bien puede basarse en conflictos que tuvieron lugar en Los Ángeles no quiere decir que en general este basado en hechos reales. Es decir, que los sucesos históricos que interactúan con personajes violentos dentro de espacios y ciudades ficticias se encuentran ficcionalizados; tanto los eventos históricos como las identidades raciales y de género. Esta característica es propia de los relatos de ficción. En el caso de GTA San Andreas la narrativa toca fibras sensibles de eventos, pero a su vez teje redes de relaciones ficcionales en las que un joven afroamericano, quien protagoniza la saga, se desenvuelve en una ciudad cálida pero turbia a la vez. Todo esto con el fin de recuperar las calles y derrocar el comercio del crack. Podemos notar la base de las narrativas ficcionales; un héroe que busca conseguir un objetivo y que al lograrlo obtendrá resultados positivos para su comunidad, la historia bien podría ser la de alguien en una película, en la que se ficciona las identidades y los cuerpos desde sus fisionomías, la manera en la que se expresan, los dialectos, la manera de vestir en relación con la banda a la que pertenecen. Se evidencian grupos en los que los hombres se caracterizan por la rudeza y las mujeres por la extrema delicadeza, a excepción de algunos personajes que rompen la norma destacando la ficción de la trama. Con ello se podría argumentar que es este el aspecto más problemático de la estereotipación femenina tanto en medios tradicionales como en las nuevas plataformas: la percepción de la figura femenina como débil, indefensa y como atractivo sexual y al hombre como. Resumiendo lo planteado la ficcionalización de las identidades hace que los NPC no solo hagan más atractiva la vista del videojuego, sino que mediante la sola imagen de la anciana con su bastón mostrando la debilidad, el pandillero joven, fuerte y astuto, la trabajadora sexual rondando los suburbios y los ejecutivos de dudosa procedencia en sus carros de alta gama hace de la narrativa algo más diverso e inmersivo al ser un mundo sin reglas, en la que la única regla es no morir antes que tu enemigo.

El carácter educativo y de modelización de las representaciones estereotipadas podrían estar asociadas con las representaciones y al performance de las identidades raciales y de género. Desde la educación intercultural se puede enfatizar en la observación rasgos notorios en la representación hipersexualizada de los avatares mediante la fisonomía, vestimenta, ciertos comportamientos y movimientos nos demuestra que los videojuegos hacen parte de los sistemas de representación, sistemas que se configuran sobre un conjunto de convenciones y consensos. Concretamente las representaciones las podemos apreciar como acuerdos culturales que establecen

la norma, admiten o rechazan cuerpos, conductas e ideologías en relación con intereses particulares. Las representaciones recrean diferentes tipos de identidades, nos narran algo, que puede denotar aspectos de la sociedad en la que habita quien diseña o el público al que va dirigido el videojuego. Puesto que no solo personifican a las distintas identidades de género sino a las identidades raciales al mostrar a personajes de múltiples nacionalidades de modo exagerado a través de trajes tradicionales, por ejemplo, si el avatar representa a una persona que proviene de china son representados con un kimono o si son mexicanos con vestimenta alusiva a los integrantes de la banda Los Mara Salvatrucha lo que *ficcionaliza* las identidades raciales mediante la generalización, es decir que representa a cierta comunidad con homogeneidad en la vestimenta cuando no es así en realidad.

Las posibles consecuencias de lo anterior, a la luz de lo encontrado en esta investigación, merecen discutirse: hay dos consecuencias que se desprenden del hecho de que las representaciones suelen ser estereotipadas. La primera más inmediata y aparente sería el hecho de que las usuarias y usuarios de videojuegos se estarían enfrentando a universos diegéticos que no reflejan la diversidad y complejidad de las identidades femeninas en la realidad, y se verían forzados a reproducir, mediante la interacción con estos mundos, preconcepciones problemáticas respecto al género femenino. La segunda respecto a la raza al momento de ser representados los personajes desde las de acciones adjudicadas a su raza bajo estigmas de identidades proscritas hace que quienes no reconozcan el carácter ficcional de las identidades en este videojuego adquieran y reproduzcan esta visión en su cotidianidad. Desde estas posibles consecuencias es que los docentes como mediadores entre los contenidos y los estudiantes pueden proveer las herramientas necesarias, los autores y las perspectivas para que las niñas, niños y jóvenes no reproduzcan los modelos hegemónicos que se presentan en la narrativa, a partir de la educación intercultural se pueden establecer estrategias de dialogo en donde se expresen las sensaciones y concepciones de lo analizado en la narrativa de GTA San Andreas para así dar cuenta que esas representaciones, las cuales pese a que son ficcionales si no se analizan con detalle se pueden reproducir en la realidad.

En síntesis, el lenguaje es instrumento reproductor de la sociedad en la que se habita, mediante él se manifiestan referentes o conceptos que hemos adquirido a través de la incorporación en determinada cultura. Podemos notar a través de registros históricos que conservan la memoria

de la humanidad en lenguaje escrito que a determinados grupos en mayor o menor medida se les ha imposibilitado a lo largo de la historia el poder dejar un legado mediante la escritura o el arte. Observemos el menor número de mujeres y de personas pertenecientes a ciertos grupos raciales que tienen presencia en la literatura, el discurso científico, la poesía, el teatro, la teología, la filosofía, la teoría política, la ficción, entre otros ámbitos lo que ha causado una representación parcial del mundo al mostrarse solo algunas perspectivas. Situación que ocurre de manera similar con los videojuegos, dado que la gran mayoría de sus creadores y desarrolladores son varones caucásicos o asiáticos. En consecuencia, se invisibilizan otras percepciones del mundo al predominar la versión hegemónica quien desde su posición privilegiada puede alterar, suprimir o exagerar rasgos de la realidad en sus obras.

Los usuarios a través de la interacción con el videojuego GTA San Andreas tienen la posibilidad de formarse, dado que, en el paso a cultivarse a sí mismo, en medio de caminos, devenires que en ellos se presenten; se adquieren aprendizajes con respecto a la sociedad, al lenguaje, a las costumbres de su comunidad y todo lo relacionado con las construcciones simbólicas que tienen un papel histórico social en su contexto. Durante el contacto con los videojuegos también se aporta a la formación en la medida que aprenden mientras juegan. En tal sentido frente a las posibilidades educativas que presentan los videojuegos es más que necesaria la reflexión frente a ello, porque es algo que más que una posibilidad en nuestro contexto es una realidad en algunos países no muy lejanos como lo son Chile y Argentina. Así pues, notando el carácter formativo que posee la narrativa del videojuego junto con los recursos necesarios y desde una educación intercultural sería una excelente herramienta para enseñar contenidos de diferente índole y en relación con las ciencias sociales se promovería la socialización y la integración de las diversas comunidades que integren en grupo al que se dirija la enseñanza.

En este estado de las cosas se trata de la narrativa, los sonidos y de la imagen como recursos que ofrecen posturas de inmersión diversas. Así pues, si una persona que posee un tipo de inteligencia visual, auditiva, kinestésica, entre otras, independientemente del tipo de inteligencia que posea el usuario se estimula desde la mayoría de sus sentidos. Lo cual no solo genera inmersión, si no disfrute y afianzamiento de conocimientos de aspectos propios de la trama. Concretamente el videojuego se destaca como una herramienta dinámica que genera una inmersión conforme se juega y se instala en ese espacio ficcional, es decir que mientras se juega los factores

atencionales se encuentran implicados totalmente lo que produce adquisición y afianzamiento de saberes y de paso se desarrollan habilidades motoras, búsqueda y selección de información, comunicación en el trabajo en equipo, el análisis crítico y la resolución de problemas.

En cuanto a la ficción esta permite jugar con la empatía afectiva de los personajes y esto no es cosa del azar, para que el proceso de inmersión pueda funcionar, es necesario que los personajes y su destino nos interesen, y para esto deben estar en consonancia con motivos reales, representaciones, arquetipos universales y relaciones de poder. El hecho de que las razones movilizadoras en las ficciones narrativas y dramáticas sean similares en diferentes contextos y épocas, y el que consigamos con tanta facilidad sumergirnos en universos ficcionales pertenecientes a tradiciones culturales diferentes de la nuestra, demuestra a la vez que los afectos humanos fundamentales son universales y que su repertorio es más bien limitado. La capacidad de comprender las ficciones artísticas presupone el desarrollo de una habilidad mental específica que se adquiere en la infancia; todo niño debe aprender a distinguir entre el "hacer como que" y el hacerlo realmente. El hecho de eludir el carácter de representaciones y que estas se conciban como verdaderas equivale a desconocer la especificidad del dispositivo ficcional que reside en gran parte en el hecho de que las representaciones que genera el videojuego no pertenecen al ámbito de creencias tenidas por verdaderas o falsas. En síntesis, dado que las representaciones ejemplifican modelos culturales el estereotipo puede modelar o reforzar las representaciones adquiridas que se han formado a partir de imágenes motivadas por el contexto. Por ejemplo: los usuarios que tuvieron un acercamiento al videojuego durante la infancia demostraron que en el periodo entre los 7 y los 13 años no percibían de una manera estereotipada o con caracteres sexuales a los personajes del videojuego, únicamente los veían como un avatar más. No obstante, en la medida que las representaciones estereotipadas fueron adquiridas al adoptar modelos culturales que le agregan un valor misógino, racista y hasta xenofóbico a ciertos comportamientos, movimientos e imágenes, manifestaron que el videojuego reproduce las actitudes mencionadas.

El control del lenguaje, del vocabulario y de los significados, es de gran importancia para los grupos dominantes. Esto es claro para muchas de las personas, no obstante, las intenciones con las cuales hicieron este videojuego son imprecisas, no es posible afirmar o suponer que sus fines fueron de carácter xenofóbico o racista, ni tampoco que fue con un fin moralizante, así como existen esas posibilidades existe la probabilidad que el fin de los desarrolladores del videojuego

ha de ser crear criticidad acerca de problemáticas sociales en contextos particulares, quizá solo entretener, o solo ficcionar.

Referencias

Agudo Sanchíz, A., & Suárez de Garay, M. E. (2018). El Conversatorio como un ejercicio de pedagogía social. Obstáculos y oportunidades para el establecimiento de una agenda de Seguridad Ciudadana y Policía de Proximidad. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa*, 9(17), 0-0.

Aldegani, E., & Martínez, E. C. (2020). *El videojuego como dispositivo cultural*. Diálogo con la Dra. Eurídice Cabañes Martínez. *e-tramas*, (5), 71-83

Alvarado, M. (2016). Epistemologías feministas latinoamericanas: un cruce en el camino junto-a-otras pero no-junta-a-todas.

Astete, M. G. (2014). *Videojuegos para apoyar el desarrollo de competencias TIC en la formación docente*. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (44).

Aylett, R., Lim, M. Y., Louchart, S., Petta, P., & Riedl, M. (Eds.). (2010). *Interactive Storytelling: Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010, Proceedings (Vol. 6432)*. Springer.

Barthes, Roland (1997 [1957]), "El mito, hoy", en *Mitologías*, México, Siglo Veintiuno, pp. 199-257.

Bowie, J. A. P., & Zapatero, J. S. (2015). *Transmedialidad y nuevas tecnologías*. 1616, 5, 19-24.

Builes Rodriguez, J. S. (2017). *Videojuegos y memoria: una revisión sistemática*.

Butler, J. 2001. *El Género en Disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. México: Paidós, pp. 9-67

Brigeiro, M., Díaz, M. E., Esguerra Muelle, C., Facundo Navia, Á., Gil Hernández, F., Góngora, A., ... & Rodríguez, M. A. (2006). *De mujeres, hombres y otras ficciones: género y sexualidad en América Latina*. Universidad Nacional de Colombia. Tercer Mundo.

Brijaldo Rodríguez, M. I. (2018). *Las experiencias cognitivas de los videojuegos. Incorporación y evaluación del uso de videojuegos en el aula*.

Carrillo Quiroga, P. (2015). *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*. *Revista mexicana de investigación educativa*, 20 (64), 219-240.

Congreso de la República, 2009) Colombia. Congreso de la República, (2009) Ley 1341 de 2009 (julio 30) Por la cual se definen principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la información y Comunicación --TIC--, se crea la agencia nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones.

del Río, J. M. V., & López, J. B. (2015). *Hombres y masculinidad ¿Un cambio de modelo?* *Maskana*, 6(1), 1-17.

Derrida, Jacques (1998 [1971]), *Firma, acontecimiento, contexto, en Márgenes de la filosofía*, Madrid, Cátedra, pp. 347-372.

Díez, E. (2009). *Sexismo y violencia: La socialización a través de los videojuegos*. *Feminismo/s*, 14, 35-52.

Etxeberria, F. (2008). *Videojuegos, consumo y educación*.

Fraga, E. (2013). *El problema de la identidad en los estudios poscoloniales. Clasificación racial, historias de las minorías, reconocimiento intercultural*. *Astrolabio*, (11).

Frutos, A. E. (2010). *Interculturalidad, mediación y trabajo colaborativo* (Vol. 61). Narcea Ediciones.

García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, septiembre). *Nativos digitales y modelos de aprendizaje*. In SPDECE.

García Gigante, B. (2009). *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*.

Gee, J. P. (2016). *Gaming lives in the twenty-first century: Literate connections*. Springer.

Gómez Aguilar, A. (2008). *Videojuegos con contenidos racistas en Internet*. Migragames.

Guardia Calvo, I. (2013). La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social. *La ruptura del relato en la narración transmedia: creación de espacios para la acción social*, 249-269.

Hernández F., & Benavente, B. R. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI*, 37(2 Jul-Oct), 21-48.

Ibáñez, E. R. (2017). *La dimensión narrativa de los videojuegos first-person shooter (FPS)*.

Instituto Gabriela Mistral. *COLOMBIA PLURICULTURAL*.

Jesper, Juul. (2001b). *Juegos ¿Contar historias? -Una breve nota sobre juegos y narrativas*. *Game Studies*, 1 (1). (Consulta: 24 marzo 2021) Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

Juanfro88 (2012) prostituta y ejecutiva. [Imagen]. Recuperado de: [https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones de Grand Theft Auto: San Andreas?file=Prostitutay ejecutiva.jpg#Atletas](https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones_de_Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=Prostitutay_ejecutiva.jpg#Atletas)

Kombatgaby. (2011) The vallas [Imagen]. Recuperado de: [https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones de Grand Theft Auto: San Andreas?file=TheBallas.JPG#Atletas](https://gta.fandom.com/es/wiki/Peatones_de_Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=TheBallas.JPG#Atletas)

Lacasa, P. L., Pernía, M. R. G., & Herrero, D. (2011). *Aprender en mundos digitales*. *Infancias imágenes*, 10(1), 129-140.

León Cannock, A. (2018). *El paradigma performativo. Anotaciones sobre la naturaleza de la investigación artística*.

Losada, G. P. M. Congreso de Tendencias Escénicas & Audiovisuales, Universidad de Palermo (2020). *Videojuegos como obra de arte, un debate*.

Madrid Ramírez, R. (2001). *Derrida y el nombre de la mujer. Raíces deconstructivas del feminismo, los estudios de género y el feminist law*. Anuario de la Facultad de Derecho de la Universidad de la Coruña, (5), 403-430.

Martínez, D. S. M. (2007). *Los videojuegos. Consideraciones sobre las fronteras de la narrativa digital*. Cuadernos de literatura, 12(23), 13-26.

Méndez, M. R. (2013) *La performatividad de género en los videojuegos: una propuesta metodológica*.

Montanna, M. (2016) Grand Theft Auto: San Andreas Carátulas [Imagen]

Recuperado

de:

https://gta.fandom.com/es/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas?file=Grand_Theft_Auto_San_Andreas.JPG

MovieGames. [MovieGames] (03 de septiembre 2013). GTA San Andreas Pelicula Completa Full Movie.

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Mx1qMoBy6YI&t=5249s>

Mudimbe, V. Y. (2006). *¿Qué es una línea? Sobre las paradojas en torno a las alegorías de identidad y alteridad*. Boletín de Antropología Universidad de Antioquia, 20(37), 327-357.

Núñez-Pacheco, R., Castillo-Torres, D., & Navarrete-Cardero, L. (2019). *Videojuegos y literatura: Estudio de tres casos de intertextos hispanoamericanos*. Arte, individuo y sociedad, 31 (3), 527-542.

Ochoa, J. J. C. (2016). *El concepto de formación y la significación de la tradición humanística para las ciencias del espíritu y el arte*. NEXUS COMUNICACIÓN, 242-253.

Pérez Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Universitat Pompeu Fabra.

Piscitelli, A. (1). *Nativos digitales*. Contratexto, (016), 43-56.
<https://doi.org/10.26439/contratexto2008.n016.782>

Peel, J. (2020) GOOD MANORS. [Imagen] A beautiful build with a poignant message. Recuperado de: <https://www.minecraft.net/es-es/article/good-manors>

Quijano, A. (2003). *Colonialidad del poder, eurocentrismo y América Latina*. En Edgardo Lander (Comp.), *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales. Perspectivas latinoamericanas*. 201-246. Buenos Aires: CLACSO

Rangel Iriarte, D. (2016). *El proceso de modelación matemática mediado por los videojuegos*.

Ramírez Cifuentes, M. F. (2019). *Roles de género en los videojuegos: una alternativa basada en personalidades* (Bachelor's thesis, Quito).

Ramos, A. V. *En busca del videojuego neutro*. PRESURA. 10 febrero, 2017.

Restrepo, E. (2012). *Identidades: conceptualizaciones y metodologías. Intervenciones en teoría cultural*, 130-149.

Ried, N. (2013). Beatriz Preciado. Manifiesto contrasexual. Barcelona, España: Anagrama, 2011 [2000]. *Revista Punto Género*, (3), ág-245.

Rockstar Games. [Imagen]. Recuperado de: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rockstargames.gtasa&hl=es_CO&gl=US

Rodríguez, E. (2002): *Jóvenes y videojuegos*. Madrid, MEC.

Rodríguez, J. M. C. (2016). ¿Cuándo es transmedia?: discusiones sobre lo transmedia (I) de las narrativas. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 14(1), 30-48.

Ruiz Sánchez, J., & Molina Vega, S. A. (2021). La reafirmación de la masculinidad hegemónica a través de los videojuegos. *PAAKAT: revista de tecnología y sociedad*, 11(20).

Ruíz, X. (2013). *Juegos y videojuegos formas de vivencias narrativas. HOMO VIDEOLUDENS 2.0 De Pacman a la gamification*. Colección Transmedia XXI. Laboratorio de Mitans Interactius. Universidad de Barcelona. Barcelona, 20-49.

Ryan, M. L. (2003). *Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media*, 2001. *Game Studies: journal of computer game research*, 1. [fecha de Consulta 24 marzo 2021]. Disponible en <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>

Saer, Juan J. (2014). *El concepto de ficción*. 4ª ed. Buenos Aires : Seix Barral.

Saldarriaga, Ana C., & Cardona Trujillo, Ana M., Pulgarín H., P., & García O., Jorge. (2014). *El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar*. *El Artista*, (11), 321-338. [fecha de Consulta 17 de Octubre de 2020]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=874/87432695018>

Salinas Villanueva, D. (2004). *La construcción social de la identidad sexual de la mujer, un análisis multirrepresentativo*.

Serret Bravo, E. A. (2004). *Mujeres y hombres en el imaginario social. La impronta del género en las identidades*, en Ileana García Gossio (coord.), *Mujeres y sociedad en el México contemporáneo. Nombrar lo innombrable*. México: Tecnológico de Monterrey / Cámara de Diputados / Miguel Ángel Porrúa, 43-70.

Schaeffer, J.-M. (2002) *Pourquoi la fiction?*, EDICIONES LENGUA DE TRAPO SL.

Scott, J. W. (2012). Reverberaciones feministas. *Revista CS*, (10), 339-370.

Souriau, É. (2017). *Los diferentes modos de existencia*. Comité Académico, 63.

Suárez Mascareño, V. (2018). *Narrativa de videojuegos y su evolución en los últimos treinta años: Un estudio del caso particular de la saga Final Fantasy*.

Tavinor, Grant. (2009). *The Art of Videogames*, Chichester, West Sussex: WileyBlackwell.

Venegas, R., A. (2017). En búsqueda del videojuego neutro. *Revista PRESURA*. ISSN 2444-3859, [fecha de Consulta 1 de diciembre 2021]. Recuperado de: <https://www.presura.es/blog/2017/02/10/busca-del-videojuego-neutro/>

Villodre, B., & del Mar, M. (2012). *Pluriculturalidad, multiculturalidad e interculturalidad, conocimientos necesarios para la labor docente*. HEKADEMOS, 2012, vol. 1, num. 11, p. 67-76.

Viveros, Mará (1993). La noción de representación social y su utilización en los estudios sobre salud y enfermedad, en: *Revista Colombiana de Antropología* (vol. XXX), Bogotá, Instituto Colombiano de Antropología, pp. 239-260.

Wajcman, J. (2012). TIC e inequidad: ¿Ganancias en red para las mujeres? *Revista Educación y Pedagogía*, (62), 117-134.

Anexos



Licenciatura en Literatura y Lengua Castellana

Proyecto de investigación: Narrativas raciales y de género en el videojuego *GTA San Andreas*

Investigadora: *Daniela Dávila Betancur*

Asesores: *Teresita Ospina Álvarez y Edilberto Hernández González*

CONVERSATORIO

Identities

raciales y de género en el videojuego *GTA San Andreas*

Propósito del conversatorio: el conversatorio pretende generar un intercambio de ideas y conocimientos en torno de identidades raciales y de género que se despliegan en los videojuegos, en particular en el videojuego *GTA San Andreas*.

Participantes: estudiantes y docentes de los diferentes semilleros de la Escuela Superior Tecnológica de Artes Débora Arango.

Desarrollo del conversatorio:

- Palabras de bienvenida: Alejandro Ruíz

- Presentación del conversatorio: Daniela Dávila Betancur

Agradecimiento y solicitud de autorización para gabar el conversatorio.

El conversatorio tendrá dos momentos, cada uno de ellos estará ambientado por un breve fragmentos del video juego.

El video juego *GTA San Andreas*, está contextualizado en una serie de ciudades ficticias que representan algunos aspectos de la realidad social e histórica de Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas en el año 1992; en él se desarrollan sucesos alrededor de la rivalidad entre las pandillas Bloods y Crips a causa de la lucha por la venta, distribución de las drogas y los disturbios en Los Ángeles.

Preguntas orientadoras para el primer momento:

¿Qué les sugiere el título?

¿Qué percepción tienes acerca del video juego?

¿Cómo perciben la representación de grupos raciales?

¿Consideran que el videojuego reproduce estereotipos sociales asociados a la raza?

Preguntas orientadoras para el segundo momento:

¿Qué roles desempeñan las mujeres dentro del videojuego *GTA San Andreas*?

¿Consideran que el videojuego reproduce estereotipos sociales asociados al género?

¿A qué creen que se debe la ausencia de protagonismo de las mujeres en el videojuego *GTA San Andreas*?

Cierre del conversatorio.

