

Los expertos alertan sobre los roles sexistas de los videojuegos

Eloína Terrón y Enrique Díez presentaron en Huesca, en el marco del Día Internacional, una investigación sobre videojuegos que demuestra que la mayoría discriminan a la mujer, son violentos y racistas.

R. D. N. Huesca |

Casi un millón de aficionados a los videojuegos en España, la gran mayoría adolescentes, han comprado alguna de las 7 entregas de la saga 'Tomb Raider' y han pasado horas y horas delante de un ordenador o de una videoconsola tratando de "manejar" a una arqueóloga de proporciones casi imposibles (en la última entrega mide 1,80, pesa 60 kilos y sus medidas son 90-58-88). Lara Croft, el nombre de este personaje, encarna todos los estereotipos sexistas imaginables, según Enrique Díez y Eloína Terrón, autores de una investigación sobre "Las imágenes de los hombres y mujeres en los videojuegos" y que este fin de semana han cerrado en Huesca las Jornadas "Por una estrategia no sexista: Educación", coincidiendo con la celebración del Día Internacional contra la Violencia de Género.

Su investigación ha sido la mayor que se ha llevado a cabo hasta ahora en Europa ya que, además de analizar más de 6.000 cuestionarios, un grupo de trabajo multidisciplinar compuesto por personas de entre 14 y 45 años jugaron a los 250 videojuegos más vendidos en el mundo para analizar los valores que trasmitían.

El objetivo último era integrar los videojuegos en el mundo educativo aprovechando su carácter motivador "y prueba de ello es que hay chicos y chicas que fracasan en la escuela pero que, sin embargo, son expertos en los videojuegos". No obstante, el objetivo no se logró al comprobar que "casi todos reproducían los estereotipos más rancios como el sexismo, la violencia o el racismo".

En este sentido, una de las conclusiones de la investigación fue que la mayoría de videojuegos abusa de la discriminación hacia la mujer. Eloína Terrón señaló que "la imagen femenina suele estar representada casi siempre por una mujer objeto sexy y seductora vestida con una ropa hecha simplemente para llamar la atención del espectador, que suele ser un hombre". El sexismo también se manifiesta en el papel que desempeñan dentro de los videojuegos "porque o son las que se tropiezan, las que estropean un poco la historia, o unas heroína que imitan a los hombres porque ellos son los que actúan bien".

Con todo, estos expertos dejaron claro que no quieren demonizar a los videojuegos "porque nos parecen unos utensilios extraordinarios para el aprendizaje y, además, no se pueden censurar porque si a un niño no lo dejan jugar, tarde o temprano irá a casa de un amigo y lo hará". Además, hacen hincapié en que hoy en día, se quiera o no, son un agente educador tan importante o más que la familia o la escuela "porque pasar un videojuego puede llevar 300 horas, lo que equivale prácticamente a un curso escolar". Y advierten de que la edad en la que muchos empiezan a jugar se ha adelantado hasta los 4 años.

Así las cosas, abogan por crear una conciencia social para obligar a las grandes multinacionales a cambiar los contenidos "para que los videojuegos sean de verdad eso, juegos, en lugar de estimular únicamente la parte más instintiva del ser humano haciendo insensibles a los niños frente a fenómenos como el sexismo o la violencia ". Y es que, subrayaron, "no hay arma de destrucción masiva que no esté reproducida ya en algún videojuego".