



DISEÑO DE UN VIDEOJUEGO PARA REDUCIR LA VIOLENCIA DE GÉNERO ENTRE LOS INFANTES.

CUAUHTEMOC RIVERA LOAIZA¹, Karina M. Figueroa-Mora¹, Vianney Rangel-Reyes¹, Luz Vanessa Pacheco Gordillo¹ y Marco Antonio Nava Aguilar¹

¹ Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo. criveramx@gmail.com

INTRODUCCIÓN

La violencia de género es un problema muy serio en el mundo actual, y en particular en nuestro país. Las estadísticas en México muestran que este fenómeno es prevalente en todos los sectores de la población, en particular, con el sector femenino, siendo una situación de violencia que se presenta tanto en ámbitos urbanos como rurales.

Nuestra propuesta para tratar de mitigar la prevalencia de este problema es el atender a los sectores de la población menores a 15 años para tratar de crear conciencia sobre el problema, las consecuencias que este implica y, potencialmente, provocar cambios en la conducta de todos los actores. Para esto proponemos el desarrollo de un videojuego en donde se experimentan situaciones de violencia de género desde la perspectiva de primera persona.

METODOLOGÍA

El concepto de videojuego fue desarrollado utilizando un apego estricto a los protocolos del Diseño Centrado en el Usuario, durante un periodo de cuatro meses. En este trabajo se presentan detalles del proceso de desarrollo, resultados de las pruebas y resultados de la investigación. Se hicieron entrevistas con funcionarios, activistas y víctimas de violencia de género. Se realizaron 5 pruebas con prototipos en papel, de media hora cada una.

RESULTADOS

Las pruebas de usabilidad permitieron identificar problemas de navegación, lenguaje y secuencia en el videojuego, Con estos datos se procederá a construir el prototipo de alta fidelidad, y posteriormente la programación del videojuego para su liberación a los potenciales usuarios.

CONCLUSIONES

Reconocemos que el problema de violencia de género es muy complejo, y tiene implicaciones que tocan cada aspecto de la naturaleza humana. Creemos que con el uso de las tecnologías de la información es posible lograr cambios significativos en la conducta de las nuevas generaciones, primordialmente cuando estos cambios de conducta se hacen a través del lenguaje mediático usado por los jóvenes.