

## EL PAPEL DEL VIDEOJUEGO EN LA SOCIALIZACIÓN PREVENTIVA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO. EL CASO DE *PODER VIOLETA 2* Y EL ACOSO SEXUAL EN EL TRANSPORTE PÚBLICO DE BOGOTÁ

### THE ROLE OF THE VIDEO GAME IN THE PREVENTIVE SOCIALIZATION AGAINST GENDER VIOLENCE. THE CASE OF *PODER VIOLETA 2* AND SEXUAL HARASSMENT ON PUBLIC TRANSPORT IN BOGOTA

María Inmaculada Tobar-Fernández <sup>1</sup>

*Investigadora predoctoral FPU, Universidad de Sevilla – Sevilla, España*

[inmatobarfernandez@gmail.com](mailto:inmatobarfernandez@gmail.com)

**Resumen:** Este trabajo estudia el papel del videojuego en la socialización preventiva contra la violencia de género y contribuye al estudio y conocimiento de su proyección comunicativa en el ámbito de la movilización, la concienciación social y el empoderamiento de la mujer. Para ello se realiza un análisis de la experiencia de juego, de la narración y del mundo lúdico/narrativo del videojuego *Poder Violeta 2* a través de un modelo metodológico basado en una triangulación de tres métodos: la autoetnografía, el análisis narrativo y la entrevista en profundidad. El estudio realizado nos permite afirmar que, además de proporcionar entretenimiento, *Poder Violeta 2* tienen la capacidad de transmitir valores y roles, lo que lo convierten en una herramienta idónea de aprendizaje, de socialización y de empoderamiento ciudadano. Las mecánicas simples y fáciles de comprender que presenta, junto con la simplicidad de su diseño lo convierten en una simulación muy precisa de la realidad social que representa.

**Palabras clave:** Videojuego, proceduralismo, acoso sexual, socialización, Bogotá.

**Abstract:** This work studies the role of video games in preventive socialization against gender violence and contributes to the study and knowledge of its communicative projection in the field of mobilization, social awareness and the empowerment of women. For this purpose, an analysis of the game experience, the narration and the playful/narrative world of the video game *Poder Violeta 2* is carried out through a methodological model based on a triangulation of three methods: autoethnography, narrative analysis and in-depth interview. The study allows us to affirm that, in addition to providing entertainment, *Poder Violeta 2* has the ability to transmit values and roles, which make it an ideal tool for learning, socialization and citizen empowerment. The simple and easy-to-understand mechanics it presents, along with the simplicity of its design make it a very accurate simulation of the social reality it represents.

**Keywords:** Video game, proceduralism, sexual harassment, socialization, Bogota.

Orcid<sup>1</sup>: 0000-0001-5512-1959

Recibido: 21.02.2022

Aceptado: 20.10.2022

## 1. Introducción

La innovación tecnológica y la mayor disposición de las víctimas a denunciar las situaciones de acoso y abuso sexual sufridas han permitido el empoderamiento de la ciudadanía, ahora conectada entre sí, y de estos sectores de la comunidad que antes se encontraban marginados. Este empoderamiento ha contribuido al desarrollo de nuevos activismos feministas y al fomento de las movilizaciones por las luchas por la igualdad y los derechos de las mujeres en todo el mundo. De acuerdo con Rodríguez-Rodríguez y Heras-González (2020, p. 6), toda gestión adecuada de los incidentes de acoso debe incluir el reconocimiento de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramientas indispensables. Lo que permite, generar nuevos productos y servicios que ayuden a combatir esta forma de violencia de género desde diferentes frentes, tanto desde el educacional y formativo, como el legislativo, sobre todo desde la protección y prevención de las víctimas. Por ejemplo, aplicaciones como HarassMap o MyApp, que facilitan el manejo de la “violencia de género y el acoso a través del acercamiento de experiencias reales de víctimas de acoso sexual y consejos sobre cómo actuar ante determinadas situaciones” (Rodríguez- Rodríguez y Heras-González, 2020, p. 4).

Entre todas los nuevos productos y herramientas digitales y culturales posibles, en este trabajo nos centraremos en el papel del videojuego en la socialización preventiva contra la violencia de género. Específicamente, en el uso del mismo en la lucha por la eliminación de todas las formas de violencias en contra de las mujeres en los espacios públicos urbanos, y más concretamente en el sistema de transporte público de Bogotá.

Lejos de constituirse como un evento aislado, los datos sobre el acoso sexual que experimentan las mujeres en el espacio público de Bogotá muestran cómo se ha convertido en una práctica frecuente y de elevado contenido social destinados a sostener la posición de dominación masculina y de subordinación de las mujeres. Según los datos recogidos por la Secretaría Distrital de la Mujer en 2014, el 64% de las personas entrevistadas reconocen haber sido víctimas de alguna agresión sexual en el transporte público. Y el 80% de estas mujeres aseguran que estas agresiones, físicas y verbales, sucedieron en los articulados del sistema de autobuses Transmilenio (Secretaría Distrital de la Mujer, 2017). A pesar de ello, estos episodios de violencia siguen siendo una realidad que no está lo suficientemente enfocada ni abordada en el espacio público. Esta falta de visibilidad se traduce en la inexistencia de un marco legal e institucional regulador específico y en la ausencia de políticas integradas de diversos órganos del Estado. Lo que lo convierte, según el estudio elaborado Quiñones (2018), en una práctica ampliamente normalizada, e incluso muchas veces considera como forma de cumplido o de halago.

Frente a otros artefactos digitales y culturales, el videojuego posee una lógica programática basada en procesos, convirtiéndolo en el único medio capaz de realizar afirmaciones sobre el funcionamiento del mundo y las lógicas que estructuran sus sistemas económicos, sociales y culturales. Además, y según el *Informe del Mercado de Videojuegos Globales* de Newzoo (2020), los videojuegos se han convertido en el principal dispositivo entretenimiento, sobre todo entre los más jóvenes. Actualmente son casi 2.700 millones los jugadores de videojuegos que hay en todo el mundo, más de 135 millones con respecto al año anterior. Y pese a que 2020 ha sido un año especialmente delicado, por la pandemia de la Covid-19 que ha azotado el planeta, los datos del sector, muestran un crecimiento en la actividad económica incluso superior a la de 2019. Si nos centramos en los datos de América Latina, el número de jugadores se aproxima a los 260 millones. Su industria, en relación con a los mercados europeos y norteamericanos, ha registrado un incremento significativo, posicionándose con una cuota del 4% del mercado de juegos este año, lo que supone un aumento de más de un 10,3% interanual (Newzoo, 2020). En Colombia, concretamente, están establecidos más de 50 estudios que desarrollan videojuegos, ubicados principalmente en Bogotá, Medellín, Cali y Bucaramanga.

Toda esta ruptura de los modos de representación e intervención social constituye una separación socio-histórica y de percepción de la realidad en un marco histórico y cultural concreto que delimita nuevos procesos de construcción colectiva de información y de conocimiento “que trascienden las formas asimétricas de globalización y mercantilismo características del espíritu moderno del capitalismo, al tiempo que cuestionan las prácticas al uso de investigación heredadas de la Modernidad clásica” (Sierra, 2016, p.20). Siguiendo a Sierra, estas transformaciones en las bases del pensamiento comunicacional y de la Academia apuntan “la necesidad de nuevas lógicas conceptuales y otros estilos de investigación con las que representar y cambiar el mundo alterando de raíz las históricas relaciones establecidas en el mundo moderno entre cultura, economía y democracia” (Sierra, 2016, p.21). Más, la compleja articulación entre avance científico-técnico y teoría social en la construcción del campo comunicacional (Sierra, 2019, p.85) y las desfavorables perspectivas actuales de las políticas científicas de financiación de estudios orientados a una visión crítica del uso y apropiación social de los nuevas herramientas comunicativas digitales en procesos de empoderamiento, “marca una agenda improductiva a la hora de repensar las mediaciones que hoy viven y experimentan los usuarios del ecosistema digital” (Sierra, 2016, p.20).

Con este trabajo defendemos la necesidad de plantear nuevos enfoques críticos sobre el uso e ideología del videojuego. El videojuego es un medio de masas y no solo de entreteniendo, un “artefacto comunicativo que contienen una ideología subyacente, así como lugares de aprendizaje cultural” (Sutton-Smith, 2011 como se

citó en García, Cadiñanos, San José, Lara, 2020, p. 53). Sus lógicas procedurales lo convierten en un dispositivo capaz de concienciar sobre un aspecto social, además de para mostrar nuevas ideas culturales y formas de percibir los contextos sociales (Molina, 2020, p. 235), “ofreciendo soluciones reales a problemas verdaderos mediante la simulación de determinadas situaciones y la representación de múltiples variables en el universo del juego” (Ramírez, Navarrete, 2016, p. 779). Por ello, y de acuerdo con Marzal y Sáez (2013):

El estudio del videojuego como texto audiovisual merece ser abordado con especial atención, dado que el sector de los videojuegos ha pasado a ser uno de los más importantes de las industrias culturales, siendo más relevante en facturación que los sectores de la música y el cine juntos en estos momentos. (p. 10)

## 2. Objetivos e hipótesis

De este modo, el presente trabajo propone estudiar el videojuego como un nuevo mecanismo de crítica social y de transmisión de valores, como una herramienta sociabilizadora y preventiva contra la violencia de género, capaz de modificar el conjunto de normas y valores, contribuyendo al cambio hacia una comunidad más igualitaria, inclusiva y crítica. Podemos señalar, de forma general, que la intención del presente proyecto es contribuir al estudio y conocimiento de la proyección comunicativa de los videojuegos en el ámbito de la movilización, la emancipación y la concienciación social. En esta línea nos marcamos como objetivos de investigación identificar los elementos narrativos de *Poder Violeta 2* que contribuyen a crear espacios alternativos y determinar que mecánicas de *Poder Violeta 2* promueven estructuras, roles y comportamientos

La hipótesis de partida es que, en los últimos años, estamos observando iniciativas de desarrolladores de videojuegos independientes que están promoviendo una maduración, tanto en contenidos como en mecánicas, dentro del sector. Todo esto está convirtiendo este dispositivo cultural en un medio de expresión, más libre y autónomo, y comprometido con temáticas de actualidad político-social, como las relacionadas con la violencia de género, y dinámicas que persiguen visibilizar a quien hasta este momento había sido “invisible”, en este caso, las usuarias de sistemas de transporte público que han sido víctimas de acoso y que temen denunciar o contar su experiencia por miedo a ser victimizadas o culpabilizadas de lo ocurrido.

## 3. El videojuego y su potencial crítico y socializador

Para poder entender los procesos sociales que conlleva la acción de jugar a un videojuego, debemos, en primer lugar, comprender a qué nos referimos con socialización. Jeffrey Arnett (1995, p. 618) define la socialización, en términos generales, como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles,

comportamiento, valores, y creencias, a partir del contexto socio-histórico y cultural en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, la comunidad (y sus normas), las instituciones educativas, las instituciones religiosas, los compañeros de trabajo/escuela, los grupos de amigos... En definitiva, y siguiendo a Milazzo (1999), la socialización es el proceso por el cual se inculca la cultura a los miembros de la sociedad, y a través de él, la cultura se va transmitiendo de generación en generación, los individuos adquieren conocimiento, desarrollan su potencial y adoptan las habilidades y comportamientos necesarios para la vida en sociedad. Este proceso, expone Milazzo (1999), puede describirse desde dos puntos de vista. Objetivamente, es decir, a partir del influjo que la sociedad ejerce en el individuo, que es moldeando según las condiciones de una sociedad determinada, y subjetivamente, es decir, a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad.

Esta herramienta, de acuerdo con Arnett (1995), tiene tres objetivos centrales: la capacidad de autorregulación del individuo y el desarrollo de la conciencia; la preparación del individuo en el desempeño de roles sociales, entre ellos el rol de género; y el desarrollo de fuentes de significación. El contenido y la finalidad socializadora dependerá de la intención del emisor en el mensaje y del mensaje, pero también del canal que se utilice y el entorno en el que se realice. En último término, al entorno personal de aprendizaje, entendido como "el conjunto de estrategias conscientes para usar herramientas tecnológicas para acceder al conocimiento contenido en objetos y personas y con ello conseguir unas determinadas metas de aprendizaje" (Peña, 2013, p. 94).

Y entre todos los dispositivos tecnológicos y culturales capaces de transmitir cuestionamientos sobre el funcionamiento de nuestras sociedades, en el presente trabajo resaltamos el papel del videojuego. El videojuego se puede definir como un "juego electrónico que se visualiza en una pantalla" (Real Academia Española, s.f. definición 1), como "cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red" (Frasca, 2001), y también como "contenido artístico no efímero (palabras almacenadas, sonidos e imágenes), que colocan a los juegos mucho más cerca del objeto ideal de las Humanidades, la obra de arte (que) se hacen visibles y textualizables para el observador estético" (Aarseth, 2007, p. 5). Pero, más allá de su definición, y como evidencia Huizinga (1987), el juego es una característica de la especie humana que, gracias a su constante evolución y a su creciente aceptación, se ha convertido en el principal medio para adquirir habilidades y concienciar sobre un aspecto social. Hasta el punto, que Huizinga (1987) apela a la necesidad de crear el término "homo ludens" (p. 7), hombre que juega, con el fin de entender el juego como fenómeno cultural y no sólo como una función biológica.

Uno de los conceptos más útiles para conocer y definir las posibilidades formales intrínsecas en los procesos lúdicos-narrativos de los videojuegos, y los juegos en general, es la noción de procedural. Ian Bogost (2007) plantea que al igual que hay una retórica visual o una retórica digital, en los videojuegos existe una retórica procedural, definida como “el arte de persuadir a través de representaciones basadas en reglas e interacciones antes que con la palabra hablada, la escritura, las imágenes y las imágenes en movimiento” (Bogost, 2007, p.9). Mediante la simulación de procesos y la interacción y participación del jugador con el entorno y los recursos propios como temas, narrativas, roles, metas o personajes, por ejemplo, un videojuego puede transmitir una serie de enseñanzas, más allá de las requeridas por el jugador “para jugar el juego”, y revelar ciertas contradicciones de los sistemas reales que rigen la actividad humana. De aquí que “se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos por ordenador se generan nuevos modos de socialización” (Del Moral, 1998, p. 314, como se citó en Sánchez, Alfageme, Serrano, 2010, p. 44). Por lo tanto, y teniendo en cuenta lo anterior, el videojuego puede definirse como una estructura o medio de socialización en tanto que tienen la capacidad de reforzar unas estructuras sociales, unos comportamientos y unos roles mediante procesos de aprendizaje que se generan durante el acto de jugar (Molina, 2020, p. 218). Convirtiéndose en el primer medio digital en instaurar el concepto de multimedia interactivo y en poseer la facultad de hacer afirmaciones sobre el mundo, sobre los procesos, las reglas y la lógica que estructuran los comportamientos individuales, así como sobre los sistemas sociales y culturales. Pero, es justo precisar la incapacidad de estos dispositivos para cumplir al cien por cien con las tareas que les suelen ser encomendadas:

Igual que los videojuegos narrativos desarrollados por las grandes compañías no pueden convertir a un jugador en un asesino porque su contenido lúdico esté protagonizado por un marine hambriento de aventura y dispuesto a matar para cumplir sus objetivos, los *Serious Games* tampoco pueden acometer por se procesos de aprendizaje sobre conceptos complejos dejando solo al jugador frente a la pantalla. (Ramírez y Navarrete, 2016p. 779)

Pese a ello, “los videojuegos, paralelamente a su función lúdica, transmiten ideas que terminan por construir relatos que estimulan una actitud crítica por parte de quien los juega” (Torres, 2015, p. 94). Para aprovechar al máximo el potencial socializador de los videojuegos, como indica Molina (2020, p. 224), “es necesario una implicación y concienciación por parte del creador de videojuegos sobre las necesidades del público objetivo y la adaptación de mensajes a formas comprensible y asimilables al grupo a quien va dirigido el videojuego realizado”.

#### 4. Acoso sexual en el sistema de transportes público: una denuncia feminista en Bogotá

Desde la Declaración de la ONU sobre Eliminación de la Violencia contra las Mujeres, aprobada el 20 de Diciembre de 1993 por la Asamblea General de las Naciones Unidas, se utiliza el término "Violencia de Género", para referirse a todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga o pueda tener como resultado un daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico para las mujeres, inclusive las amenazas de tales actos, la coacción o privación arbitraria de la libertad, tanto si se producen en la vida pública o privada (Asamblea General de las Naciones Unidas, 1993). Según la Secretaría Distrital de la Mujer (2017), la ocurrencia sistemática de estos actos de violencia contra las mujeres en el espacio público está afectando a la seguridad (y la percepción de la misma) y a la movilidad de las mujeres de Bogotá.

Desde mediados de la década del 2000, y siguiendo los datos facilitados por la Secretaría Distrital de la Mujer (2017), se ha ido incrementando con fuerza el debate sobre las conductas de violencia por razones de género en el transporte público de Bogotá. El uso de las redes "sociales, la expansión de Internet y el aumento de la telefonía móvil han contribuido de manera decisiva en la visibilización de un problema que encontraba poco espacio en los mecanismos tradicionales de comunicación y en la agenda política pública" (Rozas, Salazar, 2015, p. 41). Aunque no fue hasta 2014, con la denuncia por parte de los medios de la existencia de una página web que difundía vídeos e imágenes de acosos y abusos capturadas por los mismos agresores, cuando adquirió verdaderamente relevancia, tal como señala García (2014).

La información oficial al respecto es muy escasa y las pocas cifras que se conocen provienen de la misma Secretaría Distrital de la Mujer, quienes realizaron una encuesta a 17.399 habitantes de Bogotá. Según los datos obtenidos, en 2014 el 64% de las personas entrevistadas reconocieron haber sido víctimas de alguna agresión sexual en el transporte público. "Y el 80% de estas mujeres aseguraba que las agresiones sucedieron en los articulados del sistema de Transmilenio, (Rozas, Salazar, 2015, p. 42).

En años posteriores, diferentes estudios han intentado incorporar en las encuestas sobre movilidad de Bogotá preguntas específicas al respecto, sin embargo, no hay un diagnóstico claro (Moscoso et al., 2020). Con el objetivo de suplir este vacío de información, Lina Quiñones (2018), directora de inteligencia para la movilidad de la Secretaría Distrital de Movilidad de Bogotá, realizó una encuesta de percepción, complementada con entrevistas a distintas usuarias de transporte público, enfocada en mujeres entre 18 y 65 años, en la que participaron 1165 ciudadanas de Bogotá. Los datos se asemejaron a los obtenidos por la Secretaría Distrital de la Mujer. Según este estudio, el 85% de las encuestadas aseguraron haber sufrido algún tipo de acoso

sexual o de “atención sexual no deseada por parte de extraños en el espacio público”, que es como quedaba definido en la encuesta (Quiñones, 2018). Pero sin duda, el dato más reseñable de la encuesta es que el 90% de las mujeres que sufrieron un episodio de acoso sexual no lo habían denunciado. Entre las razones que dieron las mujeres, como indica Quiñones (2018), se encuentran: la falta de apoyo de las autoridades, la percepción de que es inútil denunciar, la normalización del hecho, las dificultades con el trámite y el miedo a ser victimizadas o culpabilizadas de lo ocurrido.

## 5. Metodología

Para poder alcanzar los objetivos propuestos, el presente estudio aborda la metodología de estudio de caso. Un estudio de caso es una indagación empírica y exhaustiva que incorpora sistemas específicos de recogida y análisis de datos para investigar los fenómenos actuales desde diferentes variables de interés y en su contexto, en especial cuando los límites entre el fenómeno y el contexto no son claramente evidentes (Yin 1994, p.13, como se citó en Simons 2011, p. 41).

El estudio de caso, siguiendo a Simons (2011, p. 45), “es el mejor enfoque para el tema y objetivos de nuestra investigación debido a que es útil para investigar y comprender el proceso y las dinámicas de cambio, pues permite implicar a los participantes en el proceso de investigación”. Además, posibilita el uso de tantos métodos como fuentes sean necesarias para la comprensión del caso y propicia una redacción en un lenguaje accesible, incluyendo imágenes o gráficas. En definitiva, brinda la oportunidad de que los investigadores adopten un enfoque autoreflexivo para comprender el caso y a sí mismo.

### 5.1. Metodología interdisciplinar

Los investigadores en comunicación se sitúan en un ámbito de estudio en constante cambio, por lo que se ven obligados a adaptar sus métodos a las formas emergentes de comunicación (Marín, 2019, p. 55). Ante esta dualidad epistemología y metodología, “en las que intervienen las acciones humanas y el entorno sociocultural” (Arrojo, 2008, como se citó en Marín, 2019, p. 55), debemos plantearnos utilizar métodos de estudios visuales y digitales pero complementados con otros métodos tradicionales de investigación en Ciencias Sociales. En definitiva, y en palabras de Mayans i Planells (2012, como se citó en Marín 2019, p. 56) las investigaciones ligadas al entorno digital necesitan de la multidisciplinariedad, puesto que son procesos mediáticos que deben ser estudiados desde diferentes perspectivas y áreas de conocimiento.

A continuación, expondremos el modelo metodológico que hemos adaptado a nuestro objeto de estudio. Esta metodología se basa en una triangulación de tres métodos: la autoetnografía, el análisis narrativo y la entrevista en profundidad.



### 5.1.1. Autoetnografía

La autoetnografía es una metodología cualitativa, “cuyo distintivo central es partir de lo individual en la investigación, para desde ahí lograr comprender el contexto espaciotemporal en el que se vive la experiencia individual, en sus dimensiones cultural, social y política” (Bénard, 2019, p. 9). La autoetnografía tiene, además, un valor emancipatorio evidente, al menos, en dos sentidos. Por una parte, concede voz a quienes en ocasiones no se les ha otorgado en la investigación, en este caso al propio investigador, y por otra, rompe con las imposiciones de la metodología positivista en favor de una mayor capacidad creativa del investigador que le permite explorar ciertas áreas o temáticas que exigen un enfoque distinto.

El reto consiste en “experimentar directamente el fenómeno que queremos entender y repensar nuestras interpretaciones de esas experiencias en la medida que sea posible de tal forma que otros se puedan implicar directamente en ella” (Simons, 2011, p. 90). Mediante el análisis de la experiencia personal, en este caso la experiencia de juego del investigador, se pretende explicar la experiencia cultural y para ello combinamos las características de la autobiografía y la etnografía.

A pesar de las ventajas mencionados anteriormente, este método de investigación también presenta algunas limitaciones que deben tenerse en cuenta. La principal es que el investigador, que es quien realiza la acción de jugar, presenta conocimientos previos que pueden afectar a los resultados de la investigación. Por un lado, la experiencia de jugar se encuentra condicionada por la documentación trabajada en los inicios de la investigación. Por otro lado, pueden conducir al investigador a buscar sólo información que favorezca la hipótesis inicial, descartando aquello que corrobore o lo ponga en duda. Para evitar caer en estos errores, el investigador debe “hacer un esfuerzo consciente para ver las cosas desde diferentes lentes y centrarse en lo realmente importante” (Simons, 2011, p. 89).

### 5.1.2. Análisis narrativo

De acuerdo con Pérez Latorre, “se ha probado la relevancia de la narrativa como herramienta cognitiva fundamentalmente para comprender la realidad, interpretar y organizar nuestras experiencias cotidianas y construir nuestra identidad” (2012, p. 183). Con este método queremos identificar cómo el videojuego actúa como mediador cultural, transmitiendo valores, a través de la narración de una historia donde el jugador participa interactuando con el medio y sus elementos, dando lugar a la construcción simbólica. Para ello, y partiendo del modelo propuesto por Pérez Latorre (2012, p. 183), “vamos a dividir el análisis narrativo en dos grandes bloques. En un primer bloque realizaremos un análisis de *gameplay* y narratividad”. Partiendo de la dimensión procedural del texto, “definimos *gameplay* como la experiencia narrativa prototípica que emerge a partir de la interacción entre las reglas de juego y el mundo del juego” (Pérez Latorre, 2010, p. 212). Esta, a su vez, se organiza en dos

niveles, que corresponden a la clásica división en Narratología entre historia y argumento. En un segundo bloque realizaremos un análisis del mundo lúdico/narrativo. Partiendo de la dimensión sistémica del texto, el mundo lúdico/narrativo se define como una macroestructura que permite la generación de historias. "Esta macroestructura está formada por dos elementos (sujeto/jugador y el entorno) que se representan en el juego a través de una dimensión descriptiva (cómo es) y una dimensión de acción/transformación (cómo actúa para cambiar el estado de las cosas)", (Pérez Latorre, 2010, p. 87).

### 5.1.3. Entrevista en profundidad

Por último, utilizaremos la entrevista en profundidad, un método que nos permitirá obtener información sobre el proceso e intención de los desarrolladores en el videojuego. La información recopilada en la entrevista es una construcción subjetiva de la realidad, sin embargo, consideramos que esa realidad es justamente la que queremos conocer: los motivos y los puntos de vista de los autores. No hemos podido participar y observar de forma directa el desarrollo del mismo, por ello "la entrevista nos permitirá conocer el origen de la idea, las motivaciones, las etapas de desarrollo..." (Marín, 2019, p. 78-79). Seleccionamos para la entrevista al desarrollador principal y director del proyecto en el que se enmarca el videojuego *Poder Violeta 2*.

Al no someterse a limitaciones espaciotemporales, esta técnica nos permite preguntar por objetos de estudio, escenarios y procesos que ocurrieron en el pasado o que ocurrirán en el futuro, siendo dicha información inaccesibles de otro modo. Del mismo modo, y al estar orientada a obtener información de observaciones propias y ajenas, da la posibilidad de averiguar tanto informaciones propias acerca de las percepciones, creencias, motivaciones, opiniones o valores sobre una conducta privada, como observaciones realizadas referentes a un objeto de estudio, a escenario o a otra persona.

La entrevista se realizó una vez fue visualizado, jugado y analizado el videojuego. El análisis completo de las obras nos permitió identificar las categorías, los temas principales y los tópicos con relación a toda la información obtenida. Algunos de los puntos tratados fueron: el contexto político-social-económico en el que se inserta el videojuego, su proceso de producción y de toma de decisiones, las temáticas que trata, las características de su mundo narrativo, sus reglas de juego o el proceso de recepción.

## 5.2. Justificación de la muestra

El videojuego que hemos seleccionado para nuestro análisis es *Poder Violeta 2* (Pontificia Universidad Javeriana, 2020) un videojuego gratuito desarrollado por la IQUAL. REVISTA DE GÉNERO E IGUALDAD, 2023, 6, 18-44  
ISSN. 2603-851X  
DOI. <http://dx.doi.org/10.6018/iqual.512051>

Pontificia Universidad Javeriana y organizaciones feministas que busca visibilizar y prevenir la violencia de género generando una reflexión sobre el problema del acoso sexual sufrido por las mujeres dentro del sistema de transporte público. Tiene como temática principal la violencia de género, y esta se presenta desde un enfoque social, es decir, “buscando resaltar problemáticas de la vida real y generar dudas sobre la misma, favoreciendo nuevos esquemas de pensamiento y nuevos procesos de reconfiguración del entorno y la realidad” (Molina, 2020, p. 224). “Este tipo de videojuegos, y a diferencia de los que favorecen la atribución a modelos socioculturales concretos la imagen de protagonistas, tienen fines educativos, reflexivos y socializadores” (Molina, 2020, p. 223). Con ello pretende identificar al jugador con una realidad más cercana, en contextos personales y o de pequeños grupos y no en el macrosistema cultural que nos viene impuesto (Molina, 2020). Además de por la temática, este videojuego atiende a las siguientes características, que explicaremos más detenidamente en el análisis: su experiencia audiovisual propone espacios vinculado principalmente a lo cotidiano, su discurso narrativo combina narrativa visual y narrativa textual, y su fase de producción se fundamenta en metodologías participativas.

## 6. Estudio de caso: *poder violeta 2*

*Poder Violeta 2*, la segunda versión de *Poder Violeta*, es un videojuego resultado de un proyecto de investigación financiado a partir de convocatorias de ayuda a la investigación y creación de la Universidad Javeriana y desarrollado por profesores de la misma y organizaciones feministas que buscan reflexionar sobre el acoso sexual y visibilizar la realidad que sufren muchas mujeres en el transporte público. Sus desarrolladores parten de la premisa de que los hombres y las mujeres perciben la ciudad donde viven de una manera muy diferente. Mientras que los hombres no temen ser increpados durante sus desplazamientos, la gran parte de la población femenina tiene miedo de moverse en su propia ciudad. La situación es tan grave, aseguran los desarrolladores, que para la mayoría de los casos la pregunta más adecuada no es si alguna vez han sido víctimas de acoso sino cuándo fue la última vez que fueron acosadas.

A diferencia de otros proyectos de prevención y concienciación, que se concentran en la protección de la víctima, *Poder Violeta 2* se enfoca en el comportamiento del acosador y propone como público objetivo a los hombres, principalmente a los que tienden a comportarse de forma agresiva para validar su masculinidad, y a quienes consideran este tipo de comportamientos machistas como algo normal e inevitable.

Carlos Torres (2021), profesor asociado del Departamento de Diseño, es el investigador principal de este proyecto. Su tesis versó sobre la creación de otro videojuego, *Hasta el cuello*, en el cual exploraba la desigualdad social y económica a través la historia de una niña afrodescendiente. Sin embargo, y a pesar del resultado, no fue capaz de mostrar una experiencia real del problema, manifestaba que era su

perspectiva sobre la desigualdad, desde suposición privilegiada y externa al problema, como persona que está educada y tiene la posibilidad de reflexionar sobre esta temática. En “*Hasta el cuello*” no estaba la representación de los que salen en el juego, era un punto de vista como espectador.”, confiesa Torres. Por ello, y desde la primera versión de este nuevo proyecto, las mujeres y las víctimas de acoso sexual en sistemas de transporte público tuvieron un rol activo en su desarrollo, aunque eso supusiera mayor tiempo y complejidad. Cada detalle del videojuego *Poder Violeta* y *Poder Violeta 2* ha sido diseñado con metodologías participativas y a través de talleres donde han participado diez colectivos feministas diferentes (Polifonía, Degénero, o el Observatorio Contra el Acoso Callejero Colomba), programadores (Cocodrilo Dog), artistas (Jorge Iglesias), y personal investigador de la Universidad Javeriana. El único criterio que se siguió para la selección fue que perteneciesen a colectivos feministas y que tuvieran interés en participar en el proyecto. Además, y desde sus inicios, cuenta con el apoyo de la Secretaría de la Mujer. Y no por ello se define como un videojuego feminista, sino como un videojuego serio y activista que defiende los valores del movimiento.

El diseño de ambas actualizaciones del videojuego se divide en tres etapas: Conceptualización (definición y limitación del problema representado), Traducción o Realización (traducción de la problemática a lenguaje videolúdico) y Evaluación (valoración, reajuste y modificación). En primer lugar, y con el papel preponderante de las activistas feministas, se identificaron las principales formas de acoso a las que se ven expuestas las mujeres en el transporte público: acoso físico, el acosador invade el espacio vital de la pasajera y provoca frotamientos y manoseos; acoso verbal, como comentarios soeces; y acoso no verbal o visual, como silbidos o ruidos ofensivo y miradas lascivas e intimidantes. A todo esto, le añadieron las grabaciones ocultas (Garrido, 2020) que se realizan con teléfonos móviles en medio de la congestión de estos sistemas. Aunque esta última no se encuentra reflejada en el videojuego. Y una vez definido y delimitado el problema, se decidió que espacio iba a ser representado en el mundo lúdico: los autobuses de *TransMilenio* el sistema de transporte público de Bogotá.



Figura.1. Talleres. [Fotografía], por Poder Violeta, 2019, (<https://podervioleta.com/wp-content/uploads/2020/01/4-1024x768.jpg>)

De igual manera, y a partir de las aportaciones y consensos entre los diferentes colectivos feministas que participaron en los talleres, se diseñaron cinco interpretaciones de Violeta. Cada una de ella presentaba un aspecto físico concreto, una personalidad y un poder especial con el que poder defenderse. Este último, y como indica Carlos Torres, es el único rasgo ficcional que encontramos en esta simulación de realidad social. Sin embargo, y debido al alto coste que suponía diseñar y programar estas cinco nuevas versiones de Violeta, se realizó una encuesta abierta a través del este sitio web de *Poder Violeta*, donde cualquier persona podía votar con cuales tres se quedaba.

25 Me gusta

podervioletapuj Vota por ella en 🍷🍷🍷

www.podervioleta.com. 🍷🍷🍷 Recuerda que puedes

elegir 3 de los 5 personajes. 🤔🤔🤔 #nomasacososexual

#NoMásAbuso #Transmilenio #SITP

5 de febrero de 2020

Figura.2. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj

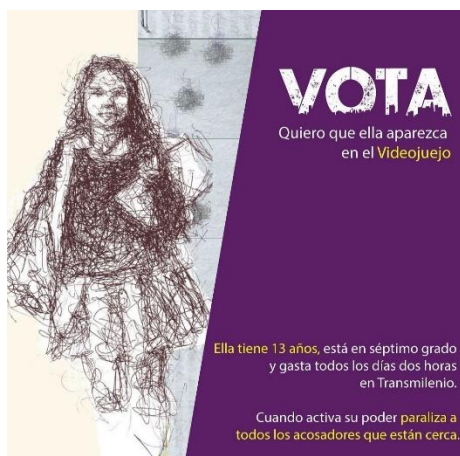


Figura.3. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj



Figura.4. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj

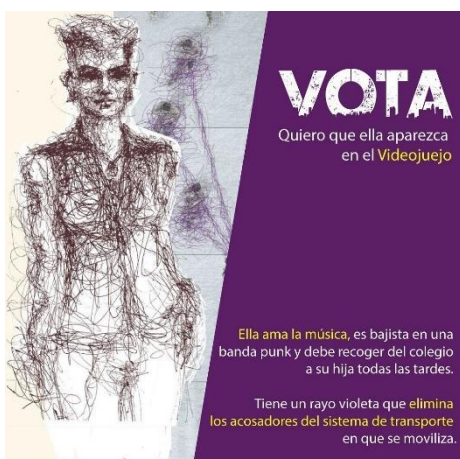


Figura.5. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj



Figura.6. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj



Figura.7. Captura de pantalla de la cuenta de Instagram @podervioletapuj

Una vez explicado los métodos participativos utilizados para la toma de decisiones y los procesos seguidos en el diseño de *Poder Violeta 2*, vamos a realizar un estudio más profundo de los elementos del producto y sus dinámicas de juego.

La narración de *Poder Violeta 2* se puede resumir de la siguiente manera: Violeta, como muchas mujeres en las grandes ciudades, coge el transporte público para desplazarse a su lugar de trabajo/estudio. En los túneles de la estación de *TransMilenio* y durante el trayecto en autobús es abordada y acosada por otros usuarios. Violeta huye y utiliza su poder especial para defenderse de ellos. El tiempo apremia, no puede llegar tarde.

Esta macroestructura narrativa del juego se divide en seis niveles, que aparecen en orden cronológico lineal: 1) Llega a la estación y se dirige hasta el vagón donde parte el autobús, 2) trayecto en el primer autobús, 3) llega a la nueva estación y se dirige hasta el vagón para realizar el transbordo, 4) trayecto en el segundo autobús, 5) llega

a la última estación y se dirige hasta el vagón para realizar el último transbordo, y 6) trayecto en el tercer autobús

La macroestructura presenta una curva de aprendizaje suave, es decir, una vez superados los primeros niveles del juego, el jugador no necesita aprender nuevas reglas. Siendo de este modo necesario completar la acción de un nivel para poder pasar al siguiente. Sin embargo, si presenta una curva de dificultad más acentuada, con la introducción de un mayor número de acosadores y menos ayudas de juego. Esto contribuye a atenuar la curva dramática global del juego y remite a una forma de jugar y relatar sencilla, sin gran afán del dramatismo y con cierta crudeza.

Entrando un poco más en detalle, el diseño argumental y de unidad de *gameplay* de *Poder Violeta 2* se caracteriza por ser lineal, coincidiendo el orden del relato con el orden temporal de una experiencia real. Todo ello, junto al diseño lúdico, dan al videojuego un valor de naturalidad, sencillez y cotidianidad, capaz de representar la cruda monotonía que sufre Violeta (como representación de cualquier mujer) cuando coge el transporte público.

Con respecto al diseño de las reglas de juego, una característica fundamental es la ausencia de objetivos secundarios o instrumentales. Desde el inicio, el fin último de Violeta es llegar a su lugar de trabajo, y en toda acción del juego se repite incesantemente este objetivo, por lo que no existen misiones intermedias ni personajes secundarios que le ayuden. Esto parece tener una intencionalidad clara: denunciar la pasividad que muestran el resto de los usuarios del transporte público cuando se produce un acto de acoso. Una actitud, como explican los desarrolladores, muy denunciada por las víctimas.

Paralelamente, son las propias interacciones de las reglas del juego con el diseño de la temporalidad y el diseño escenográfico las que refuerzan la significación de la repetición y los ciclos. Un fallo del jugador implica volver a empezar desde el principio, no hay opción de guardar la partida en mitad del proceso. Y como hemos comentado anteriormente, es necesario pasar un nivel para proseguir con el siguiente. Esto produce en el jugador frustración e impotencia, sentimientos que son acompañados por los datos sobre el alcance y la repercusión del acoso sexual que ofrece el propio videojuego cada vez que perdemos una partida.



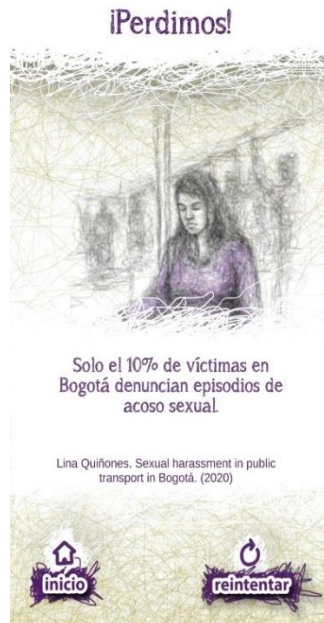


Figura.8. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2



Figura.9. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

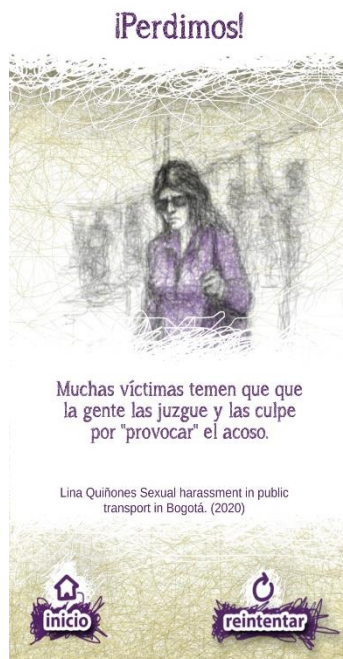


Figura.10. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

Además de aspectos estrictamente narrativos, el juego contiene una serie de rasgos y elementos que aportan relevancia a su proyección como mundo narrativo. Para ello tomaremos como referencia el eje sujeto-entorno y las relaciones simbólicas que se establecen en el juego entre ambas.

En *Poder Violeta 2* el sujeto-jugador se encarna en una de las versiones de Violeta. Como posibles protagonistas del juego, las tres Violetas comparten unas características esenciales de base: son mujeres que se ven obligadas a coger el transporte público para poder desplazarse y, de alguna manera u otra, son acosadas durante el trayecto:

- 1) Violeta es una niña de 13 años que cursa séptimo grado. Representa a las estudiantes que utilizan Transmilenio todos los días para ir a su colegio. Durante el trayecto de dos horas entre el colegio y su casa se siente intimidada por hombres que la miran y le hacen comentarios obscenos. Ha aprendido a defenderse, su poder es paralizar a los acosadores.



Figura.11. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

- 2) Violeta es madre de una hija de seis años. Representa a las madres que utilizan Transmilenio todos los días para llevar a sus hijos del colegio a casa. Cuando no está con su hija ensaya en una banda de Punk. Ha aprendido a defenderse, su poder es un rayo violeta con el que elimina acosadores.



Figura.12. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

- 3) Violeta es una trabajadora en un *call center*. Representa a las jóvenes que utilizan Transmilenio todos los días para ir a su trabajo. Su jornada es de 8am a 5pm, y pasa más de 2 horas en el transporte público para ir a su lugar de trabajo. Tiene que hacer un trasbordo, por lo que se ve obligada a soportar filas y estaciones llenas todos los días donde muchas veces ha sido tocada por extraños. Ha aprendido a defenderse, si activa su poder los acosadores sentirán la fuerza de sus carterazos.



Figura.13. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

Respecto a la representación del sujeto/jugador, observamos que el mundo del juego está marcado por un desequilibrio entre los recursos del sujeto/jugador y la cantidad de acosadores que se encuentra. Este rasgo no solo se expresa visualmente, con mayor número de acosadores, sino también a través del diseño lúdico: para derrotar a los acosadores Violeta solo cuenta con su poder (que es limitado, pues según nuestra experiencia de juego, es posible utilizarlo un máximo de cuatro veces por nivel) y con dos *power-ups*, también denominados ventajas o potenciadores de juego, que le proporciona las propias reglas de juego: corazones (que le proporciona una vida extra) y los escudos (que la protegen de los acosadores por un periodo aproximado de cinco segundos). Estos dos elementos aparecen aleatoriamente en cada nivel, y aumentan en número en los niveles superiores. Según los datos recogidos en nuestro diario de campo, mientras que en el nivel 1 encontramos una media de 2-3 elementos de "ayuda", en el nivel 6 la cifra asciende a 7-8. Además, es

necesario aclarar que estas herramientas no tienen como finalidad eliminar al acosador, únicamente dar tiempo al sujeto/jugador para decidir qué acción realizar para que Violeta consiga llegar a tiempo a trabajar/estudiar. Siendo el tiempo en este juego otro obstáculo contra el que luchar.



Figura.14. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2



Figura.15. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

Con relación a la puesta en escena y la representación audiovisual, *Poder Violeta 2* resulta extremadamente simple. Todo el juego transcurre en el interior de una estación de autobuses pública. Su diseño se caracteriza por enlazar con el estilo *subtracting design*, es decir, por presentar un estilo que renuncia al exceso y a la complejidad, lo que permite cristalizar al máximo la sencillez de las reglas del juego y

la estabilidad de la historia. Además, el carácter repetitivo de la experiencia de juego a lo largo de toda la aventura (recorrido por la estación y trayecto en bus) contribuye a aportar un tono de simplicidad y de seriedad.

Además del ambiente espaciotemporal, el entorno se compone de otros elementos: los personajes. Junto al personaje/protagonista que encarna el sujeto/jugador, encontramos al resto de usuarios del transporte público, que se encuentran en constante movimiento por la estación, y a los que el jugador debe esquivar. Entre ellos, y sin tener ningún rasgo que les diferencien, se encuentran el personaje del acosador. Solo son reconocibles cuando se acercan a Violeta y quedan envueltos en un aura verde. El uso de este color corresponde, principalmente, a la expresión "viejo verde", pero además tiene una finalidad estética y visual. Exceptuando los personajes, el entorno del juego carece de potencial de acción transformación propio. De esta manera, y a modo de resumen, el mundo de juego donde se adentra Violeta queda representado como un mundo hermenéutico y críptico, sin capacidad de cambio, hostil, frío e indiferente. Y aunque esto tiene una finalidad lúdica, también influyó el limitado presupuesto del que disponían los desarrolladores.



Figura .16. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2



Figura.17. Captura de pantalla del juego Poder Violeta 2

La etapa de distribución fue la más compleja. Por regla general, la mayor parte del presupuesto para el desarrollo de un videojuego se invierte en el lanzamiento. Conscientes de sus limitaciones, se centraron en las dos plataformas principales de distribución digital de aplicaciones móviles: *Google Play*, para los dispositivos con sistema operativo *Android*, y *App Store*, para los dispositivos con sistema operativo *iOS*. Las principales entidades encargadas de su difusión fueron la Universidad Javeriana de Bogotá y las organizaciones que participaron de forma activa en el desarrollo del videojuego: los colectivos feministas Degénero y Polifonía, y el centro de investigación Despacio, dedicado a temas de calidad de vida y movilidad en las ciudades. Pronto se unieron otros colectivos o plataformas como Cocodrilo Dog Games, Las Igualadas, Rosarios sin Bragas, Gordas sin Chaqueta o el Observatorio de Acoso Callejero

A nivel político, obtuvo reconocimiento de la mano de Angélica Lisbeth Lozano Correa, senadora colombiana y activista feminista, quien invitó a sus seguidores a conocer el proyecto y a participar directamente en él mediante la elección de los personajes. Así como de la Secretaría Distrital de la Mujer de Bogotá.



Figura.18. Captura del tuit publicado en el perfil de Angélica Lozano Correa (@AngelicaLozanoC)

Es importante recordar que *Poder Violeta 2* es una versión actualizada, gracias a los aportes y sugerencias de los jugadores, de *Poder Violeta* (2018). La primera versión tuvo un gran impacto de descarga, llegando a las 4000, en apenas unos meses. Sin embargo, esta segunda versión, a día de hoy, no llega a un centenar de descargas y el principal motivo que alegan los desarrolladores es la irrupción de la pandemia de Covid-19. El lanzamiento se realizó de manera presencial y contó con la presencia de grupos feministas y medios de comunicación. La imposición de la virtualidad como medida sanitaria supuso un retroceso en esta etapa de difusión, y fueron cancelados muchos de los eventos programados. Se llevaron a cabo varios talleres y conversatorios, pero su repercusión fue mucho menor de lo esperado.

En línea general, encontramos una aceptación positiva en las redes sociales, aunque observamos un gran desequilibrio en cuanto a quiénes y cómo interactúan con la experiencia de juego. Por ejemplo, de las 1992 personas que siguen la página de *Poder Violeta* en Facebook, 1950 han manifestado mediante interacciones como “me gusta”, “compartir” o a través de opiniones que “le gusta” el proyecto y en su mayoría eran mujeres. Asimismo, buena parte de los comentarios positivos que encontramos en las plataformas de descargar del juego, como *Apple Store* y *Play Store*, fueron escritos por mujeres y en ellos se destaca el uso del diseño colaborativo y la importancia de la visibilización y reflexión de la problemática. En contraposición, las reseñas con las puntuaciones más bajas y las opiniones negativas fueron redactadas por hombres pertenecientes, de acuerdo con los desarrolladores, a un “gremio de jugadores muy machista y supremamente hostil”, que manifiestan el poco interés que tiene el tema, el corto periodo de experiencia de juego o la poca acción que presenta.

*Poder Violeta 2*, al igual que su versión anterior, contó con el apoyo de diferentes medios, tanto nacionales como internacionales, que se hicieron eco del proyecto con titulares como: “*Poder Violeta*, el videojuego que reflexiona sobre el acoso sexual a las mujeres” (Cristiancho, 2018); “Uno de los más graves problemas que tiene nuestra sociedad se convierte en videojuego para así concienciar al mayor número posible de personas” (Nexo Games), “¡Hombres! Pónganse en los zapatos de una mujer acosada con este juego (El tiempo, 2018)”. El que mayor importancia merece es el publicado por *El Espectador*, el segundo medio, según la decimotercera versión del *Panel de Opinión*, más consultado en Colombia: “Acoso sexual a mujeres: un villano en común” (Cortes Villalba).

A pesar de las dificultades anteriormente expuestas, el pasado 20 de julio de 2021, día de la independencia de Colombia, *Apple* reconoció el potencial de *Poder Violeta 2* como “llamado a la acción” y lo promocionó como aplicación favorita dentro de su colección “Hecho en Colombia”. Este reconocimiento, junto al regreso de la presencialidad, ha motivado la reactivación del plan de comunicación y las redes sociales del proyecto, y para el segundo semestre de este año han sido programadas

varias publicaciones y eventos. Estas actividades nacen con el objetivo de volver a incentivar la reflexión sobre el producto, tanto a nivel temático, es decir, sobre la problemática social en la que se inspira, como a nivel metodológico, concretamente, sobre el uso de modelos de producción basados en metodología plenamente participativas.

## 7. Conclusiones

Ante el abandono institucional y la falta de visibilidad social que existe sobre el acoso sexual en el transporte público de Bogotá han surgido iniciativas independientes que cuestionan, a través de los nuevos dispositivos digitales, los aspectos más problemáticos de esta realidad social. Dentro de estas iniciativas encontramos *Poder Violeta 2*, un videojuego realizado mediante métodos participativos y en conjunto con activistas feministas.

Mediante mecánicas simples, rápidas y fáciles de comprender, *Poder Violeta 2* permite al jugador ser protagonista de la acción y quien la recibe. El personaje que encarna el sujeto-jugador viene, además, determinado por el propio juego, lo que obliga al sujeto-jugador a salir de la zona de confort y a ser partícipe de la realidad social representada. Es decir, le permite vivir y experimentar los actos del juego en primera persona, de tal forma que la inmersión y la implicación del usuario es total.

Los espacios propuestos para el mundo lúdico-narrativo se vinculan con el ámbito cotidiano y con lugares que habitamos. El entorno del juego carece de potencial de acción transformación propio y la libertad de movimiento del sujeto-jugador durante el tiempo de juego se asemejan mucho a las de la realidad representada, aumentan la sensación de formar parte del juego y de la vida de otra persona. Al mismo tiempo, ese mundo de juego se encuentra marcado por un desequilibrio entre los recursos del sujeto-jugador (*power-ups*) y las necesidades con las que se encuentra. La ausencia de elementos de ayuda obliga al sujeto-jugador a sumergirse en una realidad desconocida y a interpretarla con cierta desorientación, lo que enlaza, de forma coherente, con la intención de proyectar en el sujeto/jugador los sentimientos, pensamientos o deseos de la víctima o protagonista de la realidad social representada. La imposición de estas reglas de juegos que se formulan a partir de un único objetivo (llegar a tiempo al trabajo), obligatorio y repetitivo, junto con la simplicidad del diseño del entorno, que supone una marca enunciativa llamativa, convierten el mundo narrativo de *Poder Violeta 2* en una simulación muy precisa de la realidad social que representa: la inseguridad que viven muchas mujeres cuando hacen uso del transporte público de su ciudad.

Proyectos como *Poder Violeta 2* nos demuestran que el videojuego es un artefacto cultural de masas, que además de proporcionar entretenimiento, tienen la capacidad de transmitir ideologías, valores y roles, lo que lo convierten en una herramienta idónea de aprendizaje, de socialización y de empoderamiento ciudadano. En la medida en



que conozcamos más sobre el funcionamiento de este artefacto y sobre las formas de diseño de estas narraciones videolúdicas, más libre y autónomo será este dispositivo cultural.

## 8. Bibliografía

- Aarseth, E. (2007). *Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos*. Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología, No. 7, 4-15. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2576394.pdf>
- Asamblea general de la onu (1993, 20 de diciembre). *Declaración sobre la eliminación de la violencia contra la mujer : Resolución de la Asamblea General 48/104* disponible en esta dirección: <https://www.refworld.org/es/docid/50ac921e2>
- Bénard Calva, S. M. (2019). *Autoetnografía: una metodología cualitativa*.
- Bogost, I. (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Casetti, F., Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Madrid: Paidós Comunicación Cine
- Cortés Villalba, V. (2021). Acoso sexual a mujeres: un villano en común. Recuperado el 18 mayo de 2022. <https://www.elespectador.com/bogota/acoso-sexual-a-mujeres-un-villano-en-comun-article-906489/?outputType=amp>
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: Taurus
- Cristancho, A. (2018). 'Poder Violeta', el videojuego que reflexiona sobre el acoso sexual a las mujeres. Canal Trece. Recuperado 23 de febrero de 2022 <https://canaltrece.com.co/noticias/ficci-2018-programacion/>
- El Tiempo. (2018). ¡Hombres! Pónganse en los zapatos de una mujer acosada con este juego. El Tiempo. Recuperado el 8 de marzo de 2022 <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/juego-poder-violeta-busca-reflexionar-sobre-el-acoso-sexual-en-transmilenio-191394>
- Flores, A., Velasco, P. (Coords.). (2020). *Ideological Games: Videojuegos e ideología* (n.º 1.). Sevilla, España. Héroe de Papel
- García, M. J. (2014). Fin de las agresiones sexuales a mujeres en los autobuses en Bogotá. abc. Recuperado de <https://www.abc.es>
- García, R., Cadiñano S, B., San José, J. I., Lara, R. (2020). *Night in the Woods: precariado y capitalismo en mundos videolúdicos*. En A. F. Ledesma, P. Velasco (Eds.), *Ideological Games* (25–78). Sevilla, España: Héroe de Papel Studies.
- Garrido, A. R. (2020, 21 febrero). Estas son las sanciones por grabar a mujeres sin su consentimiento. chilango. Recuperado de <https://www.chilango.com>
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza.

- Marín Carrillo, A (2007): *La evolución del documental audiovisual: de los formatos interactivos a las experiencias inmersivas* (tesis doctoral).
- Marzal-Felici, J., Sáez-Soro, E. (2013). Prólogo. En *Videjuegos y cultura visual* (Cuadernos Artesanos de Comunicación ed., Vol. 42, pp. 7-21)
- Molina, C (2020). *El videojuego como herramienta socializadora*. En A. F. Ledesma, P. Velasco (Eds.), *Ideological Games* (211–240). Sevilla, España: Héroes de Papel Studies.
- Moscoso, M., López, J. S., Montoya, V., Quiñones, L. M., Gómez, L.D., Lleras, N., Adriazola-STEil, C, Vega, J. (2020). *Mujeres y Transporte en Bogotá: Las cuentas*. Bogotá: Despacio & WRI. Recuperado de: [www.despacio.org](http://www.despacio.org)
- Neox Games (2018). *Poder Violeta*, el videojuego que lucha contra el acoso sexual. Neox Games. Recuperado el 18 mayo de 2022 [https://neox.atresmedia.com/games/noticias/curioso/poder-violeta-videojuego-que-lucha-acoso-sexual\\_201805185afebb230cf21eba122df7do.html](https://neox.atresmedia.com/games/noticias/curioso/poder-violeta-videojuego-que-lucha-acoso-sexual_201805185afebb230cf21eba122df7do.html)
- Newzoo (2020). *Global Games Market Report*. Recuperado de <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version/>
- Peña, I. (2013). *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (93-110). Alcoy, España: Marfil.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona, España: Laertes editorial, S.A.
- Poder Violeta (2018). *Poder Violeta. Un videojuego sobre el acoso sexual en transporte público*. Recuperado de <https://podervioleta.com/>
- Porras, I. (2020). *La cotidianidad en el mundo de los videojuegos*. En A. F. Ledesma, P. Velasco (Eds.), *Ideological Games* (179–210). Sevilla, España: Héroes de Papel Studies.
- Quiñones, L. M. (2018). *Sexual harassment in public transport in Bogotá. The London School of Economics and Political Science*. Recuperado de: <https://babel.banrepcultural.org/digital/collection/p17054coll23/id/1046>
- Ramírez Alvarado, M., & Navarrete Cardero, L. (2016). *Retórica de los Serious Games: una aproximación crítica*. In (Eds.), Libro de Comunicaciones del V Congreso Iberoamericano de Comunicación "Comunicación, Cultura y Cooperación" (778–792). Recuperado de: <https://luisnavarrete.com/curriculum/investigador/capitulos/Retorica%20de%20os%20Serious%20Games.pdf>
- Real Academia Española, (s.f.) Videojuego. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 27 de enero de 2022.
- Rodríguez-Rodríguez, I., & Heras-González, P. (2020). How are universities using Information and Communication Technologies to face sexual harassment and how can they improve? *Technology in Society*, 62, 101274. <https://doi.org/10.1016/J.TECHSOC.2020.101274>

- Rozas balbontín, P., Salazar Arredondo, L. (2015). *Violencia de género en el transporte público. Una regulación pendiente. Recursos Naturales e Infraestructura*. <https://doi.org/10.3989/arbor.2000.i653.1000>
- Sánchez Rodríguez, P.A.; Alfageme González, M.B. Y Serrano Pastor, F.J. (2010). Aspectos sociales de los videojuegos, *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa RELATEC*, 9 (1), 4352. Recuperado de: <http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>
- Secretaría distrital de la mujer (2017). *Acoso sexual contra mujeres en el transporte público Caso TransMilenio Bogotá*. <http://omeg.sdmmujer.gov.co/phocadownload/2019/analisis/EstudioexploratorioTransMilenioBogota.pdf>
- Sierra Caballero, F. (2017). *Ciudadanía, tecnología y cultura: Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación digital* (1.ª ed.). Barcelona, España: Gedisa Mexicana.
- Sierra Caballero, F., & Alberich Pascual, J. (2019). *Epistemología de la comunicación y cultura digital: retos emergentes*. Granada, España: Universidad de Granada.
- Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Madrid, España: Morata.
- Torre Parra, C.R. (2015). *Videojuego crítico Diseño de simulaciones inmersivas como artefactos para la resistencia cultural*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10554/16754>.
- Torres Parra, C.R. (abril 19, 2021). *Poder Violeta 2. videojuego contra el acoso sexual*. [Entrevista grabado]. Los mismos Gatos. Recuperado de: <https://www.facebook.com/LosMismosGatos/videos/vb.106703420978369/301930184923437/?type=2&theater>

#### Cómo referenciar este artículo/How to reference this article:

Tobar-Fernández, M.I. (2023). El papel del videojuego en la socialización preventiva contra la violencia de género. el caso de poder violeta 2 y el acoso sexual en el transporte público de Bogotá. *iQUAL. Revista de Género e Igualdad*, 6, 18-44, doi: 10.6018/iqual.512051

Tobar-Fernández, M.I. (2023). El papel del videojuego en la socialización preventiva contra la violencia de género. el caso de poder violeta 2 y el acoso sexual en el transporte público de Bogotá. [The role of the video game in the preventive socialization against gender violence. the case of poder violeta 2 and sexual harassment on public transport in Bogota]. *iQUAL. Revista de Género e Igualdad*, 6, 18-44, doi: 10.6018/iqual.512051