

“Diana frente al Espejo”: Una Propuesta de Videojuego para la Prevención de la Violencia de Pareja entre jóvenes.

María Ángeles Cabrera González¹, Beatriz Porras Florido²

¹ Dpto. de Periodismo, Universidad de Málaga, Campus de Teatinos s/n. 29071 Málaga, España

² Departamento de Psicología Básica, Universidad de Málaga, Campus de Teatinos s/n. 29071 Málaga, España

[1. mac@uma.es](mailto:mac@uma.es), [2 bpurras@uma.es](mailto:bpurras@uma.es)

Resumen- La violencia de pareja en adolescentes es un fenómeno complejo de interés creciente que precisa de un enfoque multidisciplinar. Este tipo de interacciones en jóvenes, frente a las relaciones de pareja entre adultos, se caracteriza por una mayor incidencia de violencia verbal, violencia relacional y violencia psicológica. El videojuego “Diana frente al espejo” promueve valores y actitudes de rechazo hacia la violencia de pareja entre jóvenes con el fin de prevenir el maltrato desde edades tempranas. La herramienta se concibe como un juego de rol que mediante la cinemática y el drama recrea situaciones de violencia de pareja en un escenario virtual en 360 grados. El jugador elige qué personaje de la trama quiere ser y con sus decisiones modifica el curso de los acontecimientos y el final de la historia. La dinámica lúdica ayuda a identificar conductas abusivas y propone estrategias para ganarle la partida al violento.

Palabras Clave: Videojuegos serios, Violencia de pareja, Violencia en el noviazgo, Adolescentes, Jóvenes, Competencias Interpersonales

Abstract- Dating violence is a complex phenomenon of growing interest that requires a multidisciplinary approach. This type of interaction in young people, front the intimate partner violence is characterized by a higher incidence of verbal violence, relational violence and Psychological violence. The video game "Diana in front of the mirror" promotes values and attitudes of rejection to partner violence among young people in order to prevent abuse at an early age. The tool is conceived as a role-playing game that through kinematics and drama recreates situations of partner violence in a 3D virtual realistic scenario. The player chooses which character of the plot he wants being and with its decisions modifies the course of events and the end of history. The game helps to identify abusive behaviors and proposes strategies to beat the violent person in the game.

Keywords : Serious games, Dating violence, Adolescents, Youth, Interpersonal skills

1. Introducción

La generación de los llamados “nativos digitales” se relaciona, más allá del ámbito interpersonal, a través del móvil y otros dispositivos electrónicos; hace un uso intensivo de las redes sociales y comparte videos y fotografías como medio de expresión y comunicación entre iguales. En un contexto altamente tecnológico y globalizado como el actual, los riesgos de sufrir violencia en edades tempranas aumentan y presentan nuevas manifestaciones, por lo que el modo de afrontar su prevención precisa de una apuesta decidida por las últimas tecnologías como medio de interacción y conexión con el público joven y adolescente.

Con este objetivo, la Cátedra de Interactividad y Diseño de Experiencias de la Universidad de Málaga dirigida por María Ángeles Cabrera, por iniciativa y con la financiación del Área de Igualdad del Ayuntamiento de Málaga, y en colaboración con el Vicerrectorado de Igualdad de la Universidad malacitana han trabajado conjuntamente en el desarrollo del videojuego que se presenta en este trabajo. Con él se pretende dar a conocer a los jóvenes situaciones reales de violencia que amenazan sus relaciones así como el modo en que pueden gestionar sus conflictos.

“Diana frente al espejo” es un videojuego serio y didáctico, concebido como una herramienta preventiva de la violencia de pareja entre los jóvenes, para lo cual se ha diseñado como un juego de rol porque permite al jugador elegir el personaje que desea ser y tomar decisiones durante el juego que contribuirán a reforzar las habilidades y competencias que necesita para ganarle la partida al violento. La simulación de situaciones reales se ha llevado a cabo mediante la recreación de escenarios virtuales en 360° que favorecen la inmersión del jugador. También se emplea el uso de la cinemática con actores reales que representan a los personajes y reproducen la trama que el jugador puede cambiar mediante su toma de decisiones.

Para comprender en profundidad el alcance de este proyecto conviene conocer las razones y factores que justifican su desarrollo y el modo en que se ha llevado a cabo su diseño. La complejidad del problema que se pretende resolver ha requerido el estudio en profundidad y el trabajo cooperativo de un equipo de investigación

interdisciplinar dirigido por la Cátedra de Interactividad y Diseño de Experiencias y que está formado por investigadores que pertenecen al ámbito de la comunicación, la psicología, la educación y la informática. Además, junto con el estudio y trabajo de campo de los investigadores, se han llevado a cabo reuniones con técnicos y agentes de igualdad tanto del Ayuntamiento como de la Universidad de Málaga, se han realizado entrevistas a víctimas de violencia de pareja y también a responsables de asociaciones que ayudan a la mujer.

1.1 Factores asociados a la violencia en el noviazgo

La violencia en las relaciones de pareja en adolescentes tiene rasgos propios y específicos que requieren un enfoque multifactorial por parte de los agentes sociales para reducir su incidencia y sus efectos. De esta manera, la violencia en las relaciones de pareja en adolescentes destaca por ser bidireccional y por una mayor prevalencia de violencia verbal, emocional y/o psicológica que física y sexual [4][7]. Se trata de un fenómeno complejo donde interactúan diversos factores predisponentes que facilitan dinámicas psicoafectivas anómalas y que generan un importante problema social y de salud mental.

Para hacer referencia a este tipo de fenómeno se utiliza el término “violencia en las relaciones de noviazgo”; un término consensuado que se refiere sólo a las relaciones de pareja que mantienen jóvenes y/o adolescentes. Éste contempla los siguientes elementos: “(1) la amenaza o la provocación (intencionada) de un daño real, ya sea físico, psicológico o sexual (2) el control o el dominio de un miembro de la pareja (mediante amenazas o tácticas coactivas/coercitivas) y (3) que las amenazas, las coacciones, el control, la dominación o el daño se produzca en el seno de una relación de noviazgo” [3].

Entre los factores a tener en cuenta en este tipo de interacciones destacan la violencia ejercida entre los propios padres, la violencia de los padres hacia los hijos, los problemas psicosociales, las variables individuales y otras variables contextuales; así como las relacionadas con el entorno del grupo de iguales. También desde la perspectiva de género se atiende al fenómeno de la violencia y se estudia la relación entre la imagen cosificada de la mujer en los medios de difusión y la proliferación de dichas conductas violentas. En este sentido, las Teorías Feministas hacen hincapié en las desigualdades y en los desequilibrios que provocan los diferentes roles sociales asignados a hombres y mujeres.

La Organización Mundial de la Salud con el término género se refiere “a los roles, las características y oportunidades definidos por la sociedad que se consideran apropiados para los hombres, las mujeres, los niños, las niñas y las personas con identidades no binarias” [6]. Así pues, los estereotipos de niñas-hipersexualizadas, utilizados en internet y en los medios de comunicación, que las presentan con una imagen consumista e inapropiada [5]; y el inicio temprano de relaciones sexuales entre adolescentes con embarazos no deseados plantea también la necesidad de analizar y revisar los actuales estereotipos y roles sociales de la mujer como otro factor a tener en cuenta. Precisamente las Naciones Unidas en su “*Informe de la Cuarta Conferencia Mundial sobre la Mujer*” señalaba ya en 1995, respecto a la mujer y los medios de difusión que “hay que suprimir la proyección constante de imágenes negativas y degradantes de la mujer en los medios de comunicación, sean electrónicos, impresos, visuales o sonoros” [5]. Así pues, una mayor presencia de mensajes negativos hacia la mujer y una mayor probabilidad de sufrir violencia física y sexual, dejan a la mujer en una clara situación de desventaja en las relaciones de pareja. Sin embargo, la variable género no explica completamente el fenómeno de la “violencia en las relaciones de noviazgo”, ni el incremento que en los últimos años se viene observando.

Se trata de un fenómeno multifactorial, donde destacan variables interpersonales y situacionales. Dichas variables pueden ser precipitantes, moduladoras, protectoras y/o inhibidoras. Precisamente algunas de las variables interpersonales precipitantes de violencia en el noviazgo son, sin duda, el “consumo de alcohol y otras drogas”, “celos y conducta controladora”, “empatía baja”, “déficit en habilidades de comunicación” y “déficit en solución de problemas”, siendo también el “estrés psicosocial”, “el maltrato y abuso sexual en la infancia” y “la violencia intrafamiliar” variables situacionales relacionadas [3]. En este sentido los programas de prevención de violencia en el noviazgo deben contemplar el fenómeno no de manera lineal, sino como una realidad compleja y multifactorial.

1.2 Videojuegos para la prevención de la violencia de género

En este proyecto nos centramos en jóvenes y adolescentes ya que esta violencia se ejerce e inicia en las relaciones de noviazgo, y estas a su vez, a una edad cada vez más temprana [8]. Desafortunadamente, la violencia de género se concibe entre los adolescentes como un fenómeno externo, relacionado con otras edades o tipos de relaciones. Para ellos, se trata de un fenómeno invisible, con el que no se identifican como víctimas o

agresores. Como consecuencia se produce entre ellos la permisividad y justificación de hechos relacionados con la violencia [2]. La socióloga Verónica De Miguel nos muestra en el estudio *"Percepción social de la violencia de género en la adolescencia y la juventud"* [9], que si bien el 96% de las mujeres y el 92% de los hombres, en edades entre 15 y 29 años, declaran "totalmente inaceptable" la violencia de género, no todas sus manifestaciones son vistas como violencia ni provocan el mismo rechazo, como por ejemplo el control, tal y como muestran en el informe. Además, observamos que no existen suficientes proyectos innovadores dirigidos a adolescentes y jóvenes con estas características.

La posibilidad de unir la Realidad Virtual, la gamificación (mediante la creación de un videojuego) con métodos preventivos que ayuden a mejorar un problema social etiquetado de lacra, nos insta a trabajar en proyectos que puedan combatir dicha situación de vulnerabilidad, maltrato y desigualdad entre los jóvenes y adolescentes dentro de las relaciones de pareja.

Hasta el momento se han desarrollado una serie de proyectos similares que enumeramos en la siguiente tabla:

Tabla 1. Recursos digitales aplicados a la violencia en el noviazgo y a la violencia de género.

Nombre	Autor	Modalidad	Edad	Objetivo
GB 2.0.(1)	Instituto Vasco De la Mujer (2018)	Videojuego	14-16 años	Prevención: Igualdad y violencia de género
IDIBAPS (2)	Hospital Clínico de Barcelona (2018)	Simulación en Realidad virtual	Adultos	Rehabilitación
Honeyman	Jennifer Ann's Groups (2016)/ (3)	Videojuego	Adolescentes	Prevención: Violencia en el noviazgo
Another Chance	Jennifer Ann's Groups (2015)	Videojuego	Adolescentes	Prevención: Violencia en el noviazgo
The Guardian	Jennifer Ann's Groups (2014)	Videojuego	Adolescentes	Prevención: Violencia en el noviazgo

(1) Gazteak Berdintasunean (GB)

(2) Instituto de Investigaciones August Pi i Sunyer (IDIBAPS)

(3) [Jennifer Ann's Groups](#)

El único proyecto de los enumerados que ha empleado la Realidad virtual es el del Instituto de Investigaciones August Pi i Sunyer (IDIBAPS). Su programa sometió a un grupo de 20 hombres condenados por violencia de género y a otros 19 hombres de un grupo de control, a una simulación virtual para hacerles ver la violencia, intimidación y miedo que ellos mismos infringían a sus víctimas. Sin embargo este proyecto tenía como finalidad la rehabilitación y no la prevención como en el que aquí se presenta.

De ahí la pertinencia y necesidad de un proyecto con fines como el nuestro, con los que pretendemos aportar soluciones a los problemas de violencia trabajando con el mayor número posible de jóvenes durante esas edades en sí mismas conflictivas y agravadas con las situaciones de violencia de género. El diseño de una herramienta digital accesible desde cualquier ordenador personal en formato de videojuego permite llegar a los jóvenes y trabajar con ellos desde las aulas y en casa en casos de confinamiento como el recientemente vivido.

Parte del desarrollo del videojuego se ha llevado a cabo en estado de alarma y confinamiento, lo que ha obligado a replantear el proyecto y contemplar la posibilidad de volver a revivir nuevos confinamientos con las consecuencias que estos pueden llegar a tener en el problema que tratamos de solventar. Según los datos recabados durante el primer confinamiento los riesgos de violencia han aumentado en estado de alarma, por lo que la necesidad de terminar nuestro trabajo y asegurar su divulgación por medios telemáticos ha sido un objetivo añadido a los que ya teníamos inicialmente.

En estas circunstancias, la tecnología y la gamificación cobran un papel si cabe aún más primordial a la hora de acercarnos a los adolescentes y contribuir a la prevención de la violencia de género. La mayoría de los jóvenes conoce qué es la realidad virtual y muchos lo consideran una extensión del mundo real. El investigador Jordi

Busquet, explica que para los adolescentes lo virtual y real "son dos realidades paralelas que forman parte de la propia vida"[1] por lo que consideramos que los entornos de realidad virtual y de inmersión en los escenarios en 360 grados nos permiten interactuar con ellos y reproducir situaciones reales de violencia donde se puedan tomar decisiones sin correr el riesgo de sufrir las consecuencias físicas de sus errores. El jugador de nuestro proyecto podrá perder la partida cuando tome las decisiones incorrectas pero no perderá la salud o la vida con ellas como ocurre en el mundo real.

La inmersión e interactividad que nuestro proyecto se propone lograr con la realidad virtual, los escenarios en 360, y la cinemática con actores reales pretende crear una experiencia gamificada en primera persona donde los jóvenes podrán ponerse en el lugar de la víctima de violencia o de las personas cercanas a ella. El juego diseñado para PC con Sistema Operativo Windows simula situaciones comunes de violencia en jóvenes donde el jugador podrá adoptar el rol de víctima o amigo de la víctima, con el fin de aprender a manejar el conflicto y ayudar de la forma correcta a las personas que sufren violencia.

2. “Diana frente al espejo”: un videojuego serio basado en el juego de rol

Nuestro producto final consiste en un videojuego serio con fines educativos y preventivos, diseñado a partir de objetivos didácticos bien definidos con los que se pretende enfrentar al jugador a situaciones reales ante las que debe elegir entre dos opciones posibles. El jugador debe superar los retos que se le plantean escogiendo la opción adecuada. Entre las opciones que debe elegir el jugador se encuentran las que suponen un modo de actuar pasivo o permisivo hacia el violento propio de quien tiene normalizadas dichas situaciones, o por el contrario, una actitud más crítica, dialogante, decidida y segura frente al potencial agresor, propia de quien sabe defenderse de sus manipulaciones y poner límites a su control y dominio.

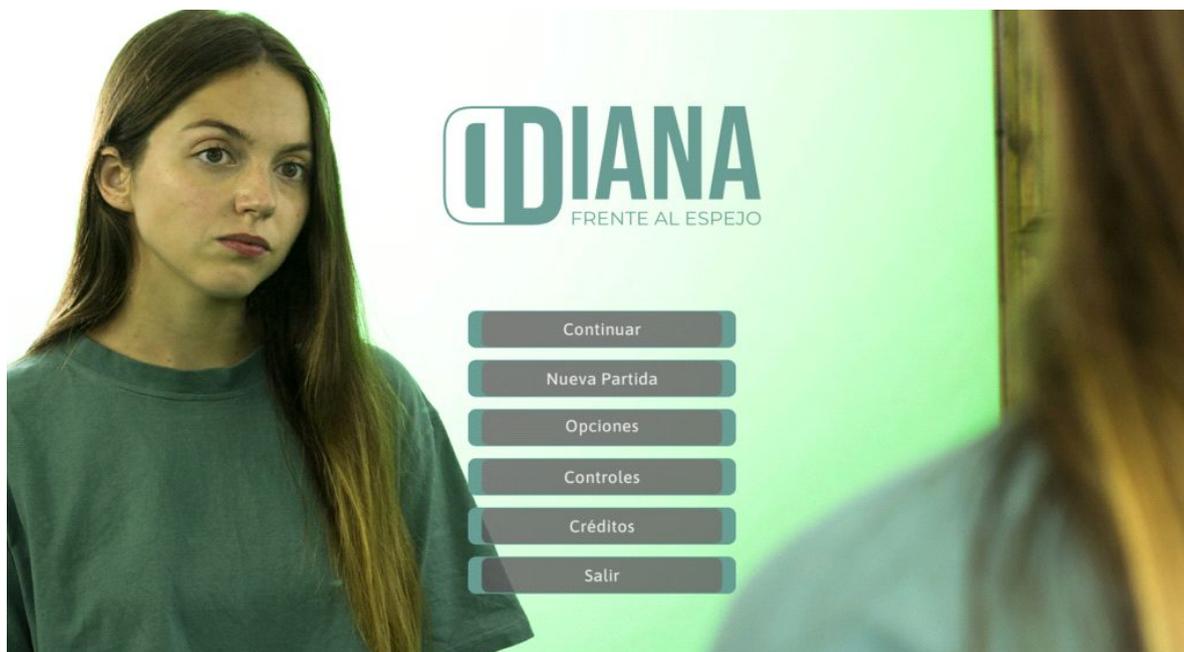


Fig. 1 . Carátula de inicio del videojuego “Diana frente al Espejo”

“*Diana frente al espejo*” se concibe como un juego de rol que pretende facilitar el aprendizaje del jugador desde la vivencia en primera persona de las situaciones de violencia que experimenta una víctima joven representada en el personaje de Diana (primer rol), o en el de su mejor amigo, Curro, otro de los roles que el jugador puede elegir al inicio del juego. Tanto en uno como en otro se espera que el jugador aprenda a identificar las conductas abusivas de Leo (pareja de Diana). El juego reproduce, mediante la toma de decisiones del jugador, la historia de cuatro amigos y las relaciones que estos mantienen. El jugador debe descubrir durante el juego qué pone en peligro esas relaciones y decidir cómo manejar los conflictos que se le plantean.

Al ser un juego con alto contenido educativo, además de las cuestiones técnicas que acompañan a todo videojuego, ha precisado de un profundo trabajo previo de investigación, reflexión, estudio, análisis, consulta de expertos, reuniones y entrevistas con agentes de igualdad, y víctimas de violencia.

En el momento de presentación de este trabajo el videojuego cuenta con una versión beta terminada con la que se puede jugar escogiendo el rol de Diana (personaje principal). Esta versión se puede descargar de forma gratuita desde la plataforma de videojuegos indie Itch.io. Actualmente se trabaja en el guión del personaje Curro y se pretende seguir desarrollando los otros roles. Entre tanto, a fecha 15 de septiembre de 2020, sólo está disponible el rol de Diana (víctima de la violencia de género).

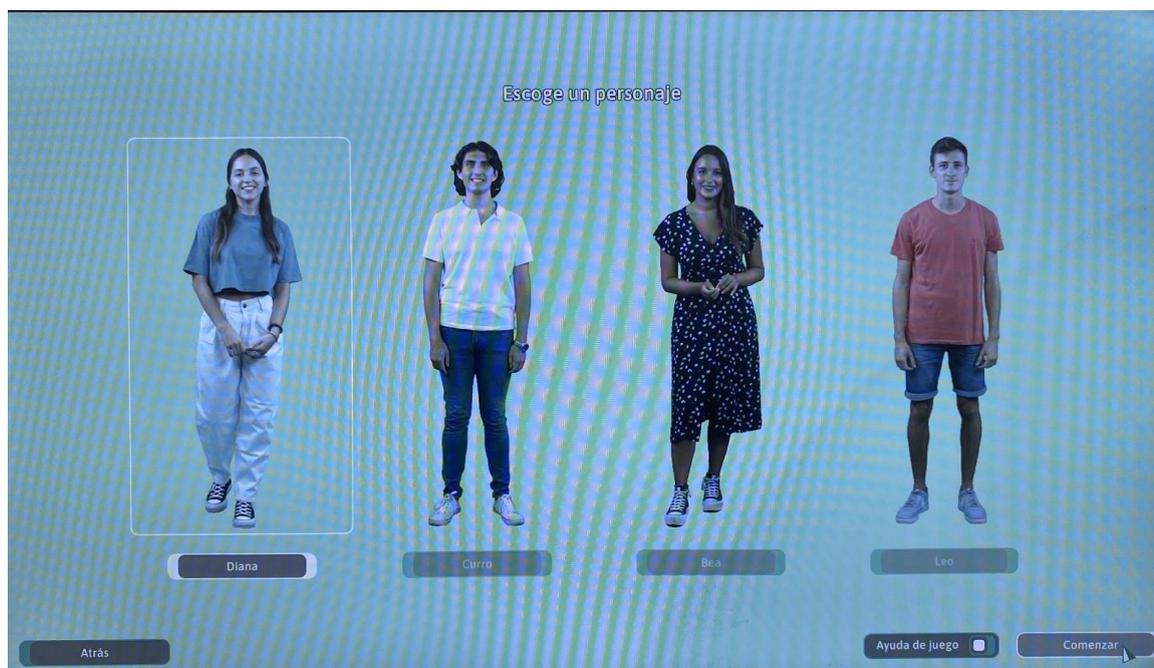


Fig. 2. Pantalla de inicio e interfaz del videojuego para la selección de personajes.

2.1. El guion del juego como elemento vertebrador del desarrollo del proyecto

La materialización de todo nuestro trabajo está recogida en el guion que vertebra todo el juego y que ha servido de plantilla para coordinar el trabajo desarrollado por creativos, diseñadores de contenido, arte, edición de video/audio, y programación. En él se recogen los retos de cada juego, los objetivos didácticos, y los consejos u orientaciones de los expertos, con los que se pretende ayudar al jugador a tomar sus decisiones; la trama, los diálogos de los personajes, las distintas opciones que puede escoger el jugador y la puntuación de cada una de esas opciones.

Debido a la novedad y complejidad que presenta este guion pero también, a la utilidad que ha supuesto su diseño para la buena marcha del proyecto, se reproduce un extracto del mismo en el que se aprecian los diálogos de los personajes, el narrador y las opciones que puede escoger el jugador. El guion sigue la estructura habitual de un guion cinematográfico pero incorpora las opciones del jugador, los retos a los que el jugador se enfrenta, objetivos didácticos y las orientaciones consensuadas con los expertos y agentes de igualdad.

```
JUEGO N° 1 - ROL DIANA - VÍCTIMA

Reto 1: Vencer la Sumisión / Frente a Dominio

Objetivo Didáctico 1: Conocer tus necesidades, expresarlas y marcar prioridades

Orientación: Si tu objetivo es eliminar el dominio en una relación de pareja debes trabajar el respeto mutuo en cada interacción. No grites nunca a tu pareja, ni permitas que él o ella te grite. 0,5 puntos
```

NIVEL DE JUEGO 1 "EL DESPERTAR DE DIANA"

SECUENCIA 1

INT. SALÓN/ MAÑANA (9:10)

ESCENA 1. DIANA EN EL SOFÁ (VIDEOLLAMADA CON BEA)

El juego se inicia con Diana sentada en el sofá y en la mano el móvil hablando con Bea por videollamada. Escuchamos a Leo hablarle desde otra habitación.

Narrador: Diana y Leo están en casa, son las 9:10 de la mañana. Leo recién levantado le pide a Diana que le prepare un café. Ella está sentada en el sofá hablando con Bea cuando Leo le grita.

EN CÁMARA. BEA Y DIANA YA ESTABAN HABLANDO. 2"

LEO VOZ OFF: Nenaaa hazme un café.

- DIANA:

Opción 1 -0,5 puntos	Opción 2 1 punto								
Oye Bea te dejo, luego hablamos. BEA: Está bien, luego hablamos. (molesta) <u>EN EL MÓVIL APARECE LA PANTALLA DE INICIO, O SALVAPANTALLAS...)</u> <u>INDICAMOS AL JUGADOR QUE VAYA HACIA LEO. - ENTRADA DE LA CASA (ESPEJO) -</u> <u>CONTINÚA EN ESCENA 2 OPCIÓN 1</u>	Perdona Bea me está hablando Leo y no me entero. BEA: Escúchame tía, estamos hablando. LEO voz off: Cariño anda... Orientación: El respeto se puede ganar y se puede perder en la convivencia diaria. Si quieres vencer al "dominador" no cedas fácilmente y expresa tus necesidades respetuosamente. 0,5 puntos DIANA: <table border="1"><thead><tr><th>Opción 1 -0,5 puntos</th><th>Opción 2 1 punto</th></tr></thead><tbody><tr><td>Siii, ya vooy.</td><td>No puedo. Estoy hablando con Bea.</td></tr></tbody></table> BEA: Qué pesado. LEO VOZ OFF: Estás enganchada al móvil desde que te levantas. DIANA: <table border="1"><thead><tr><th>Opción 1 -0,5 puntos</th><th>Opción 2 1 punto</th></tr></thead><tbody><tr><td>Venga no te pongas</td><td>Necesitamos</td></tr></tbody></table>	Opción 1 -0,5 puntos	Opción 2 1 punto	Siii, ya vooy.	No puedo. Estoy hablando con Bea.	Opción 1 -0,5 puntos	Opción 2 1 punto	Venga no te pongas	Necesitamos
Opción 1 -0,5 puntos	Opción 2 1 punto								
Siii, ya vooy.	No puedo. Estoy hablando con Bea.								
Opción 1 -0,5 puntos	Opción 2 1 punto								
Venga no te pongas	Necesitamos								

	así ya cuelgo. LEO VOZ OFF: Así me gusta, gracias cariño.	hablar, ahora no puedo. LEO VOZ OFF: No veas..., ya hago yo el café.
VEMOS EN TODA LA ESCENA A BEA EN LA PANTALLA DEL MÓVIL.		

Fig. 3. Extracto del guion del rol de la víctima del videojuego “Diana frente la espejo”

Cada rol de los que puede adoptar el jugador ha precisado de un guión específico que traslada al jugador a nuevas situaciones de la vida de los personajes. El jugador conoce la trama y la historia de los personajes desde cada uno de los roles adoptados, con lo que se abre la posibilidad de ampliar el desarrollo del juego en proyectos futuros ampliando el número de personajes que se deseen integrar en la historia. Se pretende con ello, convertir cada rol del juego en una especie de capítulo de serie cinematográfica, que es uno de los contenidos audiovisuales de mayor consumo por parte del público juvenil.

Cada uno de los roles que puede adoptar el jugador se ha dividido en distintos niveles de juego que aparecen subtítulos para adelantar lo que sucederá en esa parte de la trama. La dinámica del juego en niveles, permite al jugador adentrarse en la trama y la intensidad de la experiencia de forma gradual, interrumpir la partida cuando lo desee y retomar el juego en el punto (nivel) en el que se quedó.

Tabla 2. Distribución de la dinámica de juego por niveles

Nivel	Título	Secuencias
1	<i>El despertar de Diana</i>	1 y 2
2	<i>Una foto inesperada</i>	3, 4 y 5
3	<i>El diario de Diana</i>	6, 7, 8 y 9
4	<i>Leo pierde el control</i>	10 y 11
5	<i>Una salida problemática</i>	12 y 13
6	<i>En la diana</i>	14 y 15

El objetivo del proyecto es que el jugador tome las decisiones correctas que permitan a Diana y a los demás personajes manejar las situaciones de riesgo de violencia mediante el diálogo, la comunicación de sus necesidades y de sus problemas, poniendo límites a los celos, al control y la manipulación del agresor, pidiendo ayuda, etc.



Fig.4. Dinámica de juego basada en la selección de opciones y respuestas por parte del jugador

El juego contiene la opción de jugar con o sin subtítulos que facilitan la accesibilidad y comprensión de los diálogos y la opción de jugar con o sin sonido. Un menú en el lateral superior izquierdo permite detener la partida, conocer el nivel de juego completado hasta el momento, y escoger cualquiera de las opciones de juego ya referidas en este párrafo.

El sistema de puntuación del videojuego premia las decisiones correctas del jugador con un punto positivo cada vez que escoge la mejor opción posible y resta otro punto cada vez que se equivoca y con su respuesta cede ante las faltas de respeto, justifica los celos, consiente la manipulación, los insultos, los abusos etc. de su pareja.

A diferencia de otros juegos, la consulta del sistema de ayuda no sólo facilita al jugador optar por la opción adecuada sino que su uso no resta puntos sino que los da permitiendo al jugador obtener puntos extra. la razón es que se considera que el jugador debe aprender desde el mismo juego a pedir ayuda ante cualquier situación de riesgo de violencia, duda o desconocimiento. No obstante, el jugador no es informado previamente de esa posibilidad de conseguir puntos extra con el sistema de ayuda, ya que se pretende que acuda a ella libremente y cuando considere que lo necesita.

En caso de que el jugador decida jugar sin el uso del sistema de ayuda, está previsto que todos los jugadores al terminar la partida conozcan las ideas principales de ese sistema de ayuda. Dichas ideas las transmitirá el personaje con el que haya jugado al final de la partida, mediante el testimonio personal del actor sobre lo aprendido durante su experiencia como personaje del juego. Creemos que una vez que el jugador ha empatizado con el personaje elegido y con su historia, estará en condiciones de escuchar los consejos que este le pueda dar. Serán consejos en primera persona que resumen los que se ofrecían en el sistema de ayuda durante el juego.

Al final de cada partida se muestra la barra de progreso del juego, una vez completada al 100% se ve coloreada en verde, amarillo, naranja o rojo; colores que representan el nivel de riesgo de sufrir violencia que el jugador ha demostrado tener con las decisiones adoptadas durante el juego. Al igual que las banderas de peligro en las playas, estos colores pretenden advertirnos del peligro de sufrir violencia, si se ha jugado el rol de Diana, o del peligro de no saber detectarla, o no saber ayudar a las víctimas de violencia cuando se ha jugado como alguno de los amigos de la protagonista.

El juego contempla 4 posibles finales que respetan las elecciones realizadas por el jugador, para cada uno de ellos se ha previsto una descripción que explica el motivo del color asignado. Estos descriptores son:

Verde: “Hoy has ganado esta partida a la violencia de género pero no te confíes, evita cualquier intento de manipulación o control por parte de tu pareja”.

Amarillo: “Justificas la violencia y por eso Leo te ha ganado la partida. Pide ayuda para ganar tú la próxima vez”

Naranja: “Has cedido a la manipulación emocional y Leo te ha ganado la partida. Pide ayuda para que tu relación no acabe contigo”

Rojo: “Has perdido tu libertad por miedo a perder tu pareja, pide ayuda para salvar tu vida y ganar la partida”

El jugador que adopta el rol de Diana debe aprender a ganar la partida, si no lo hace será Leo quien lo haga. El final puede ser triste, pero igualmente triste es la realidad a la que se enfrentan las víctimas de violencia cuando no piden ayuda o no cortan a tiempo sus relaciones tóxicas.

2.2 La cinemática, los escenarios virtuales y en 360 grados

Con el fin de lograr la máxima inmersión en la experiencia de juego por parte del jugador, el proyecto se ha desarrollado a partir de un escenario realista en 360° y con objetos en 3D interactivos que representa el apartamento de verano de los padres de Leo en Málaga. El escenario de juego permite al jugador desplazarse e interactuar con los objetos (ordenador, móvil, TV, radio, diario...), verse reflejado como el personaje elegido en los espejos, pantallas de móvil y otros objetos con lo que se logra un alto grado de inmersión y que se refuerza aún más con el uso innovador de personajes reales (no modelados en 3D) que aportan una gran dosis de realismo a la experiencia.

El arte final del escenario de juego y su gran calidad gráfica favorecen que los videos se inserten e integren como un elemento más dentro del decorado. El proyecto apuesta por todas las tecnologías disponibles para la representación de la realidad en formato digital convencidos de su necesidad para conectar con los jóvenes y mostrarles la parte de realidad que desconocen sobre el tipo de violencia de género que se da entre sus iguales.



Fig. 5 y 6. Grabación de escenas para insertar en los objetos 3D del videojuego y reparto de actores

Precisamente, una de las mayores originalidades que incorpora este trabajo y que han supuesto un reto considerable para el equipo de producción y desarrollo es la apuesta decidida por el uso de la cinemática y los actores reales en lugar de personajes modelados en 3D. Como resultado se ha obtenido un realismo mayor en las escenas del juego. La complejidad y las dificultades técnicas que plantea este reto se han podido resolver con la ayuda de la creatividad del equipo de trabajo y la adaptación del guión y la trama a las posibilidades que la tecnología nos iba proporcionando.

El resultado final de este ambicioso proyecto es un videojuego innovador en cuanto a la tecnología empleada, sus contenidos y objetivos, que sin duda, atraerá al público adolescente y joven, al que se pretende llegar desde las aulas o los hogares. Para ello sólo hace falta un PC sin necesidad de otros componentes en el que se pueda descargar el videojuego, cuya versión beta está disponible al público de forma gratuita en la plataforma Itch.io desde septiembre de 2020.

La simplificación de acceso al juego por la que se ha optado para este proyecto no está reñida con la calidad de imagen e inmersión que se pretende en el videojuego, y que se ha mantenido con el escenario virtual en 360 grados, las interacciones con los elementos en 3D y con las imágenes de vídeo introducidas en el escenario mediante su inserción en los dispositivos electrónicos de los personajes, espejos y otras pantallas.



Fig. 7. Imagen de bienvenida al jugador cuando inicia el juego

3. Conclusiones y trabajo futuro

La violencia de pareja entre jóvenes y adolescentes ha adquirido nuevas dimensiones como consecuencia de múltiples factores que obligan a un esfuerzo renovado por diseñar campañas de prevención y ayuda frente a las situaciones de riesgo de violencia en edades tempranas.

El uso de los videojuegos como herramienta didáctica y preventiva, en el caso concreto de la violencia de pareja en jóvenes o las relaciones de noviazgo entre adolescentes, se concibe como un método eficaz a la hora de conectar con los nativos digitales, altamente familiarizados con las nuevas tecnologías y el mundo digital.

La ludificación se emplea en este caso para retar al jugador, quien inmerso en un escenario conflictivo podrá interactuar entrenándose en la toma de decisiones que modificarán el curso de la trama. El juego de rol permite al jugador familiarizarse con los escenarios habituales en los que se produce la violencia de pareja entre sus iguales, identificar conductas abusivas, de control, celos y dominación en las relaciones de pareja.

El uso del móvil y las redes sociales son un medio de comunicación y expresión entre los jóvenes que puede llegar a convertirse tanto en un riesgo añadido en sus relaciones, como en un medio de ayuda en situaciones de peligro. Los dispositivos tecnológicos con los que interactúan los jóvenes en el día a día se han incorporado al escenario de juego como elementos de comunicación e interacción con los personajes con el fin de dotar de mayor realismo a las escenas y situaciones que se dan en la vida real de los adolescentes.

La tecnología desempeña un papel importante en este proyecto como medio de conexión con los jóvenes. Ésta permite captar su atención para presentarles a través de la trama representada por actores, las situaciones que han llegado a normalizar en su entorno y que les cuesta reconocer como abusivas o de riesgo de violencia.

El videojuego “Diana frente al espejo” es un proyecto altamente innovador que pretende ayudar a los adolescentes y jóvenes a prevenir en su entorno las conductas que llevan a la violencia de pareja. La dinámica de juego en forma de juego de rol, incorpora escenarios diseñados desde la realidad virtual para su visión en 360 grados e interacción con objetos en 3D que permiten al jugador disfrutar de la inmersión en la experiencia durante el juego. Para un mayor realismo de la trama del juego se recurre a la cinemática con actores que representan a los personajes e interpretan sus papeles de forma visible a través de vídeos que se reproducen en el escenario bien desde los espejos, bien en los dispositivos electrónicos con los que interactúa el jugador. Se prescinde así de personajes modelados en 3D que restarían realismo y credibilidad a las escenas y se apuesta por la imagen real los actores y su interpretación como herramienta para conectar con el público joven al que pretende atraer el juego.

El videojuego tal y como está planteado puede dar lugar a múltiples versiones y nuevos desarrollos de personajes y roles que hagan avanzar la trama y la historia de los protagonistas. Además, su uso para la educación de jóvenes y adolescentes favorece la investigación y el análisis de la eficacia del juego como herramienta y método de sensibilización, educación y prevención de la violencia de género en edades tempranas. Con este fin, el videojuego está presente en las redes sociales con perfiles oficiales en Instagram y Twitter. También tiene prevista una página web (www.dianafrentealespejo.com) que pretende conectar con sus usuarios, publicar información del videojuego, y facilitar encuestas de valoración y otros materiales de ayuda para los jóvenes.

Agradecimientos

Proyecto financiado con cargo a los créditos recibidos del Ministerio de Igualdad, Secretaría de Estado de Igualdad y contra la violencia de género.

Área de Igualdad de Oportunidades del Ayuntamiento de Málaga, Vicerrectorado de Igualdad de la Universidad de Málaga, Cátedra Estratégica de Interactividad y Diseño de Experiencias, Red de Cátedras Estratégicas, Universidad de Málaga.

Referencias

- [1] Busquet-Duran, J.; Medina-Cambrón, A.; Ballano-Macías, S. “El uso de las TRIC y el choque cultural en la escuela. Encuentros y desencuentros entre maestros y alumnos”, *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol.4, no.2, pp.115-135, 2013.
- [2] Cerrato y Jiménez . “La percepción de la Violencia de género en la adolescencia”. Obtenido de Universidad de Laguna: <https://bit.ly/32dICQ8>. 2017. Accedido el 13 de julio de 2020.
- [3] Rubio-Garay, F., Carrasco, M.A.; Amor, P.J.; López-González, M.A. “Factores asociados a la violencia en el noviazgo entre adolescentes: una revisión crítica”. *Anuario de Psicología Jurídica*, vol. 25, pp. 47–56, 2015
- [4] Muñoz Rivas, M.J.; Graña, J.L.; González, P. “Abuso Psicológico en parejas jóvenes”, *Behavioral Psychology/ Psicología Conductual*, Vol.19, no. 1, pp.117-131, 2011.
- [5] Naciones Unidas, “Informe de la Cuarta Conferencia Mundial de la Mujer”, 1995. [Online]. Available: <https://bit.ly/32evUNg>
- [6] Organización Mundial de la Salud, “Género y Salud”, 2018. [Online]. Available: <https://bit.ly/3i4kTYq>
- [7] Pérez, N.; Fontalvo, R.; Acosta-López, J.; Sánchez, M. “Una mirada integrativa de intervención de la violencia en el noviazgo”, *www.revistaavfi.com*. 2018. Accedido el 13 de marzo de 2020
- [8] Price, E.L. & Byers, S.E.”The attitudes towards dating violence scales: development and initial validation”, *Journal of Family Violence*, vol, 14, pp. 351-375, 1999.
- [9] Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. De Miguel, V. "Percepción social de la violencia de género en la adolescencia y la juventud", 2015 [Online]. Available: <https://bit.ly/32fVzJ3>