

LA EDAD MEDIA JUGADA

MUJERES, GÉNERO
Y PODER



Cecilia Laura Verino
cecilialaura@gmail.com

Muchos elementos culturales que constituyen “imágenes del poder” es decir, que marcan visiones dominantes en la sociedad lo hegemónico discurren en nuestra sociedad y han surgido al calor del devenir del tiempo. Cabe aclarar que, en palabras de Edward Said: ninguna identidad cultural aparece de la nada; todas son construidas de modo colectivo sobre las bases de la experiencia, la memoria, la tradición (que también puede ser construida e inventada), y una enorme variedad de prácticas y expresiones culturales, políticas y sociales (...)¹

1 E. Said. “Cultura, identidad e historia”; en G. Schröder y H. Breuninger (Comps.), *Teoría de la cultura. Un mapa de la cuestión*, Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica, 2005, pp. 39.

Uno de los medios más consumidos por los adolescentes y que pone en circulación estas imágenes son los videojuegos. Muchos científicos sociales coinciden en considerarlos “espacios de relación y de creación identitaria” además de vehículos para la “transmisión intergeneracional de conocimientos y valores”. Además, inciden en las poderosas herramientas de socialización que son los videojuegos, principalmente a través de los valores que difunden². Además, los videojuegos están fantásticamente realizados, los diseños son de altísima calidad, la recreación de entornos reales o ficticios es maravillosa, sus guiones son de gran originalidad, y en muchas ocasiones suelen estar vinculados a películas de cine o personajes míticos. Las posibilidades de estudios estéticos sobre videojuegos son viables en la actualidad por su contenido artístico no efímero, que los acercan más al objeto ideal de las humanidades, la obra de arte, haciéndolos visibles y comprensibles desde un punto de vista textual para el “observador estético”.³ Por todo ello, generan una cultura propia, un tema de intercam-

2 T. Bueno Doral y N. García Castillo “Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Sevilla. 5, 6 y 7 de mayo de 2012, pp. 1492-1493.

3 M. Tamayo Acevedo. “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIX, 38 (2013), pp. 29-46.

bio y de relación a partir de los símbolos, los personajes o las marcas. Entonces, podemos que poseen un gran atractivo para niños y jóvenes. Por último, la temática de los videojuegos suele promover una serie de valores y actitudes coincidentes con los que imperan en la sociedad que nos ha tocado vivir. Nos estamos refiriendo al consumismo, la competitividad, la velocidad, el erotismo y el sexo, la agresividad o incluso la violencia.⁴

Una de las autoras de referencia es Megan Condis⁵. Su trabajo *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, tiene como eje las identidades de género y las relaciones que se entrama a partir del videojuego. El punto de partida es la muerte de una imagen particular del jugador: el estereotipo de adolescente nerd blanco y heterosexual que se burla de cualquier entretenimiento digital que no sea hardcore. Pero aquello ya no representa a la comunidad gamer debido a la presencia cada vez mayor de mujeres y miembros del colectivo LGT-

4 F. Garcia Fernández. “Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo” Civertice.com, pp. 9 (PDF electrónico) URL: http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf. Consultado el: 1 de abril de 2022.

5 M. Condis. *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa, University of Iowa Press, 2018, pp. 15.

BQ+ dentro de la comunidad gamer. Es por ello que la autora invita a pensar como pueden ser entendidos género, sexualidad y raza, y la manera en la cual estos conceptos son reformulados.

En conclusión, creemos que plantear estas problemáticas abordadas desde uno de los pasatiempos más frecuentes de nuestros alumnos puede ser de gran ayuda en este proceso de cuestionamiento de los lugares comunes que los mismos transmiten. Consideramos una propuesta pedagógica adecuada poner en diálogo estos postulados teóricos con lineamientos de la ESI (Educación Sexual Integral, de Argentina) para abordar estos títulos lúdicos.

PROPUESTA PEDAGÓGICA

Uso de los siguientes lineamientos ESI:

- La reflexión y análisis crítico referido a las tecnologías de la reproducción y de intervención sobre el cuerpo. (Filosofía)
- La reflexión y análisis crítico en torno a la valoración de patrones hegemónicos de belleza y la relación con el consumo. (Filosofía)
- La indagación y análisis crítico sobre la construcción social e histórica del ideal de la belleza y del cuerpo para varones y mujeres. (Educación Artística)
- El abordaje y análisis crítico de la femineidad. La reflexión sobre las representaciones

dominantes: fragilidad y pasividad. La identificación de estereotipos en la construcción de la femineidad en las mujeres. (Formación Ética y Ciudadana)

PROPUESTA PEDAGÓGICA: ANÁLISIS DE IMÁGENES.

Presentación fotografías a alumnos para disparador de ideas y opiniones, a través de las siguientes preguntas:

¿Qué características corporales tienen las mujeres que se observan en las imágenes?

¿Qué actitudes crees que inspiran?

¿Cómo están vestidas?

¿Qué funciones piensan que cumplirían en la historia narrada en el videojuego?

¿Estarían cómoda cumpliendo sus objetivos con esas vestimentas o solo obedecen a una cuestión estética?

LA MUJER BAJOMEDIEVAL EN LOS VIDEOJUEGOS: ROLES.

Los siguientes personajes nombradas a continuación serán analizadas con las preguntas anteriormente formuladas:

Gobernantes. Isabel de Castilla, Civilization V.

Isabel la Católica (1451-1505) fue una de las

monarcas más célebres y memorables de la Historia de la Península Ibérica. Considerada como uno de los símbolos de la hispanidad y el catolicismo, es representada bajo ese cariz en Civilization V, un juego de estrategia por turnos. En dicho título, Castilla liderado por Isabel es un mod personalizado que requiere Brave New World y el DLC de España e Inca. En este mod, la reina es representada como una reina impulsora de la fe cristiana, con su cruz colgada al pecho y su estancia en la Alhambra, ocupada por los cristianos tras la entrega de Granada por parte de los musulmanes el 2 de enero de 1492. La habilidad principal de Isabel en el juego se denomina Reconquista y consiste en que las ciudades conquistadas comienzan con su religión principal y no pueden perder esta religión mientras estén bajo su control.

En cuanto a su religiosidad, la reina ha procurado demostrar este aspecto como parte de la construcción de su figura real. Por ejemplo, en su testamento, como parte de su reinado quiso dejar en claro su profunda fe como parte de su gobierno. Lo mismo en cuanto su sepultura, en la Alhambra, exequias realizadas con sencillez.⁶

6 M. Ladero Quesada. "Isabel La Católica Vista por sus contemporáneos". *En la España medieval*, 29, 2006, págs. 225-286



Religiosas: Hildegarda de Bingen, Inkulinati.

Inkulinati es un juego de batallas por turnos inspirado en las marginalia medievales, las cuales datan de hace 700 años. Se denomina marginalia a las notas y comentarios hechos en el margen de un libro. El término también se usa para describir las ilustraciones de los manuscritos medievales. Muchas de las criaturas convocadas, así como sus jocosas actitudes, están basadas en la cómica iconografía que es habitual encontrar en los códices de este período.

Uno de los personajes jugables es Hildegarde, en clara referencia Hildegarda de Bingen (1098-1179). Escritora, filósofa, médica, científica, compositora musical, naturalista. Confeccionó sus obras inspirada –según ella- en visiones y epifanías que le en-

viaba Dios. Abadesa del Monasterio de Disibodenberg, bajo la regla benedictina. Encabezó la salida de las monjas de dicho claustro, para dos abadías exclusivas para monjas: Rupertsberg, en 1150 y en Eibingen, en 1165. Fue canonizada el 10 de mayo de 2012, por el Papa Benedicto XVI. Como gran conocedora de la medicina, Hildegard posee poderes curativos, los cuales puede usar para ella misma y sus criaturas.

La Sibila del Rin escribió varias obras, muchas enciclopédicas, muchas sobre Ciencia y Medicina. Por lo que puede apreciarse en sus obras, como explicaron Romani y Romani, Hildegarda hacía uso de técnicas curativas que eran comunes en la época (como cauterizar o la sangría) aunque también desarrolla procedimientos novedosos. Además, su acervo teórico remite a la teoría sobre los humores y la patología clásica heredada de los clásicos griegos y en boga en su tiempo. Aunque también es necesario agregar que introduce conceptos novedosos y variantes inspiradas en la medicina oriental.⁷

Más allá de la seguridad que la religiosa manifiesta en el juego, en sus testimonios escritos podemos ver que se enfoca en su ignorancia, como era común en las escritoras de su tiempo.

7 J. Romani y M. Romani M. Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr.* 108 (6) 2017, pp. 538- 543



Nobles: Lady Stephanie, Kingdom Come Deliverance.

Lady Stephanie: Stephanie se casó con Lord Divish cuando tenía 18 años, organizado por su padre. Aunque fue amable con ella, solo se habían casado poco antes de que fuera capturado por Havel Medek de Valdek, quien encarceló a Divish y ocupó

Talmberg. Stephanie apeló al rey, pero él no interfió. Stephanie tardó siete años en cobrar el rescate y reunirse con su marido. Stephanie, que ahora tiene treinta años y que Divish es aún mayor, está preocupada porque nunca podrá darle un heredero, lo que le causa mucho dolor.



Brujas y hechiceras: Zula, Apocalipsis, Harry at the End of the World.

La amada perdida del protagonista es ejecutada al inicio del juego por ser considerada una bruja, razón por la cual Harry comienza un periplo para rescatar el alma de la doncella en un viaje plagado de criaturas inspiradas de los grabados de principios del siglo XV en esta aventura gráfica point and click. Este hecho se produce en un clima de angus-

tia, miedo y desazón como el representado en esta historia y el cual está basado en el contexto social de la Europa Occidental en los inicios de dicha centuria. La pobre muchacha es ejecutada al manifestar curiosidad por una estrella fugaz que cae a la tierra en medio de la noche.



BIBLIOGRAFÍA

T. Bueno Doral y N. García Castillo “Estereotipos de género y videojuegos: análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas” *I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. Sevilla. 5, 6 y 7 de mayo de 2012, pp. 1492-1493.

M. Condis. *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa, University of Iowa Press, 2018, pp. 15.

F. Garcia Fernández. “Videojuegos: Un análisis desde el punto de vista educativo” Civertice.com, pp. 9 (PDF electrónico) URL:http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf, 1 de abril de 2022.

M. Ladero Quesada. “Isabel La Católica Vista por sus contemporáneos”. *En la España medieval*, 29, 2006, págs. 225-286.

J. Romani y M. Romani M. Causas y curas de las dermatosis en la obra de Hildegarda de Bingen. *Actas Dermosifiliogr.* 108 (6) 2017, pp. 538- 543.

E. Said. “Cultura, identidad e historia”; en G. Schröder y H. Breuninger (Comps.), *Teoría de la cultura. Un mapa de la cuestión*, Buenos Aires; Fondo de Cultura Económica, 2005, pp. 39.

M. Tamayo Acevedo. “La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética” *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, vol. XIX, 38 (2013), pp. 29-46.