



Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red

Cátedra UNESCO de comunicación



IV. COMUNICACIÓN, EDUCACIÓN, FORMACIÓN Y PROFESIONES

Videojuegos comerciales: comunicación y educación para la salud sexual de los adolescentes

Mónica Isabel Tamayo Acevedo

Magíster en Historia del Arte. Docente de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín.

Docente de la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia. Miembro de los grupos de investigación Comunicación, Organización y Política (COP) y Holográfico de la Universidad de Medellín; y Salud Sexual y Cáncer de la Escuela de Microbiología de la Universidad de Antioquia.

motamayo@udem.edu.co

Lucía Stella Tamayo Acevedo

PhD. en Ciencias Médicas. Docente de la Escuela de Microbiología de la Universidad de Antioquia. Miembro del grupo de investigación Salud Sexual y Cáncer.

lucia.tamayo@udea.edu.co

Resumen

Las políticas en salud sexual y reproductiva recomiendan el uso de TIC; sin embargo, prevalecen estrategias comunicativas y didácticas tradicionales, con bajo impacto en problemáticas de salud sexual de adolescentes. Esto nos obliga a pensar nuevas lógicas, como las narrativas audiovisuales interactivas, de gran valor en procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes ámbitos educativos. Objetivo: analizar las narrativas audiovisuales de los videojuegos comerciales más utilizados por adolescentes, con el fin de evidenciar

su potencial comunicativo y pedagógico. Metodología: estudio cualitativo, basado en la observación y análisis de narrativas audiovisuales de treinta videojuegos comerciales, de géneros de acción y aventura. Hallazgos y conclusiones: se evidenció alto contenido sexual implícito, independiente de su clasificación, que perpetúa estereotipos socioculturales de roles e identidad, y marca desigualdades de género, lo cual se busca contrarrestar con el uso de videojuegos comerciales en la educación sexual de adolescentes como medio de comunicación didáctica, con mayor impacto en la educación y la salud sexual.

Palabras clave: *juegos de video, educación sexual, comunicación en salud, adolescentes.*

Introducción

Este texto es producto de la investigación el videojuego como medio para desarrollar estrategias en comunicación para la salud: Una propuesta para fomentar cultura de prevención y autocuidado de la salud sexual en los jóvenes de Medellín-Colombia y Colima-México, que tiene por objetivo comparar la percepción y utilización de los videojuegos, comerciales y educativos, como estrategia comunicativa para la educación en salud sexual de los jóvenes de Medellín-Colombia y Colima-México, durante los años 2013 y 2014, con la participación de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, la Escuela de Microbiología de la Universidad de Antioquia, y la Facultad de Letras y Comunicación de la Universidad de Colima de México.

La innovación de las industrias culturales en relación con el entretenimiento y la tecnología definen nuevas formas de comunicar, producir conocimiento e impactar procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que conlleva la necesidad de educar y formar a los jóvenes teniendo en cuenta productos que se valen de la interactividad y la inmersión, como los videojuegos, para facilitar la adquisición de saberes y capacidades (Marqués, 2013).

Autores como Begoña Gros (1998), Paul Gee (2004); Matysiak y Valleur (2005) rescatan el potencial educativo del videojuego como estrategia de aprendizaje significativo, en la resolución de problemas y en la adquisición de valores, dada su incorporación en la cotidianidad de los niños y jóvenes, quienes tienen otras formas de jugar y aprender, comunicarse y relacionarse con los demás a través de una práctica. Lo que remite a la teoría del Aprendizaje Social (Bandura, 1973) que postula el aprender de los niños por imitación a los demás; forma de aprendizaje que cobra valor en los adolescentes por la influencia de pares y amigos. Este enfoque subraya la capacidad para aprender por medio de la observación de un prototipo o de instrucciones, sin que el individuo cuente necesariamente con experiencias previas, lo que significa que los sujetos adquieren conocimientos a través de la socialización e interacción con el medio y modifican su conducta por observación y modelación.

Pese a las posibilidades educativas y comunicativas de los videojuegos siguen existiendo posiciones que los dimensionan desde aspectos negativos. Para Jenkins (2009) esta reticencia puede explicarse en las diferencias generacionales que hacen que cualquier innovación sea vista con cierta desconfianza, por nostalgia de un mundo perdido o por el desconocimiento de la aplicabilidad de la tecnología en campos como la educación y la salud (Sandoval, 2006).

En relación con la educación sexual, la web 2.0 ofrece gran cantidad de información sobre contenidos sexuales desde diversas ópticas, y los adolescentes tienen la habilidad de manejo para acceder a ésta, pero no están preparados para hacer una escogencia y lectura acertada. En contravía están las estrategias comunicativas tradicionales utilizadas en las campañas de promoción y prevención y los procesos de

enseñanza de la educación sexual, que para el caso de los adolescentes de Medellín, han tenido poco impacto, lo que se evidencia en las altas tasas de embarazo, enfermedades de transmisión sexual (ITS) y comportamientos de riesgo para la salud sexual (Perandones, 2010; Sandoval, 2006). Estos modos habituales de informar, comunicar y enseñar están alejados de las nuevas formas de crear y apropiarse el conocimiento en una sociedad vinculada con la producción y el consumo mediático en el entorno digital.

Al reflexionar sobre el impacto que tienen los videojuegos en la educación sexual de los jóvenes, es necesario recabar sus narrativas audiovisuales a fin de conocer los mensajes que envían, los cuales serán decodificados en conocimientos actitudes y prácticas, incorporadas o no en la cotidianidad. Pensar en el jugador como co-creador de los mismos, en constructor de historias, en solucionador de situaciones, es lo que potencializa el valor comunicativo y educativo del videojuego cuando se trata de implementar estrategias participativas. De igual forma se debe tener en consideración que los diversos elementos que presentan los videojuegos, particularmente en relación con sus imágenes, se construyen no como copias de la apariencia visual de las cosas, sino con propiedades y/o capacidades del mundo real, superando el nivel de sombras de lo representado para ganar vida propia, y de esta forma posibilitar su apropiación.

Desde la perspectiva de Roberto Balaguer (2005), la diversión debe acompañarse de una sensación de situarse en otro espacio. Sensación conocida en los videojuegos como inmersión, que permite no sólo visitar el mundo ficcional sino habitarlo, sentirlo, vivirlo; el sujeto-jugador y el objeto-videojuego se mezclan formando una unión entre lo humano y lo tecnológico, en la que no existe distancia entre el jugador-personaje-máquina, en una sincronía fuera de la conciencia del mundo real y de la vida cotidiana. El personaje no está *“en lugar del”* jugador, no lo representa, sino que es. No es una representación sino una simulación, se actúa como el propio personaje, y se apropian los relatos y modelos propuestos por el videojuego. De lo que se deriva la importancia de reflexionar y analizar sobre el impacto que tienen los videojuegos en la educación sexual de los jóvenes, recabando en las tramas, discursos, personajes, escenarios, en fin, en todas aquellas situaciones que de manera sutil, están enviando mensajes que serán decodificados en conocimientos actitudes y prácticas, social y culturalmente, incorporadas o no en la cotidianidad.

Es importante resaltar que la clasificación de los videojuegos atiende a los sistemas usados para la clasificación en grupos idóneos relacionados; sin embargo, esta no necesariamente cumple con su objetivo, dado que muchos niños, adolescentes y jóvenes manifiestan que en el momento de la compra o alquiler de los videojuegos, sus padres o adultos responsables no verifican dichas clasificaciones. Entre las clasificaciones más comunes está la establecida por la Computer Entertainment Rating Organization (CERO) de Japón, que informa al consumidor sobre la naturaleza del producto y el grupo de edades al que va dirigido, asignando una letra según la edad; el sistema norteamericano Entertainment Software Rating Board (ESRB) clasifica los videojuegos según su contenido de violencia física o verbal y otros elementos entre ellos, el contenido sexual. Y el sistema europeo Pan European Game Information (PEGI) que establece dos formas de clasificación: por edades y por contenido.

Metodología

Estudio cualitativo, basado en la observación y análisis argumentativo de las narrativas audiovisuales de treinta videojuegos comerciales con contenido sexual implícito, de los géneros acción y aventura, de mayor consumo por parte de los jóvenes. Se diseñó una ficha técnica como instrumento para la recolección de la información video-gráfica de las diferentes categorías de análisis. La ficha constaba de dos secciones, la primera con información general del videojuego: nombre, empresa desarrolladora, año de creación,

clasificación acorde a normativas internacionales, género, plataforma de uso, sistema de juego, enlace web con información sobre el juego, fecha de acceso y sinopsis de la historia que se desarrolla en el videojuego.

En la segunda sección, se consignó la información de las categorías de análisis: 1.) personajes y relaciones; 2.) Entorno; 3.) Relatos y narraciones; 4.) Valores y antivalores. En la primera categoría se tuvo en cuenta a los personajes que aparecen a lo largo del videojuego, sus roles, personajes principales, prototipos establecidos de hombre y de mujer, las relaciones que se dan entre los personajes: de amistad, sexuales, conquista, colaboración, antagonismo; las acciones y comportamientos con carácter sexual, el tipo de lenguaje utilizado, la manifestación de actitudes machistas en los personajes y los estereotipos machistas que se reflejaron en la configuración de los personajes femeninos.

En la segunda categoría, el entorno, se consignó información relacionada con la espacialidad, entendida esta como los lugares de desarrollo del videojuego; la temporalidad, en cuanto a fechas o períodos históricos implícitos en el videojuego; la escenografía y la música. En la tercera, relatos y narraciones se incluyeron los textos explícitos (verbales y escritos) sobre sexo que aparecen en la trama del videojuego. En la cuarta, valores y antivalores que se exaltarán en el videojuego, en los valores se abarcaron la amistad, el respeto, la amabilidad, el amor, la solidaridad, la bondad, la autosuficiencia, la humildad, la justicia, la libertad, la honestidad y la paz; y en los antivalores: la envidia, el irrespeto, el maltrato físico y verbal, el egoísmo, la esclavitud, la manipulación, la intolerancia, la deshonestidad, la infidelidad, el odio, la injusticia y la violencia.

Entre los videojuegos analizados de mayor uso se encontraban: Assassins`s Creed II, Ninja Gaiden 2, Uncharted Drake`s Fortune, Mass Effect, The Witcher 2: Assassins of Kings, DMC – Devil May Cry, Fahrenheit, Resident Evil 6, y Far Cry 3, todos ellos aptos para jóvenes a partir de los 17 años, según el sistema de clasificación ESRB.

El proceso de recolección de la información se hizo con estudiantes videojugadores de los diferentes programas de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, en compañía de investigadoras expertas en salud sexual. Mientras el estudiante jugaba un videojuego específico, la investigadora registraba la información en la ficha. Luego en reunión plenaria se discutía la información consignada a fin de llegar a un consenso sobre su contenido. De igual forma se cotejó con la información registrada en los sistemas de clasificación de los videojuegos analizados, y con páginas comerciales que publicitan el juego y blogs de videojugadores.

Hallazgos

La mayoría de los videojuegos analizados correspondían al género aventura, donde se espera que el jugador encarne a un protagonista y resuelva los enigmas que se le plantean.

En las acciones que se ejecutan y en los comportamientos que asumen los personajes en el videojuego, no fueron frecuentes las escenas de sexo explícito, sin embargo, en la caracterización física de los personajes, tanto masculinos como femeninos, esta atiende a patrones culturales asociados con lo erótico, sensual y provocativo. Es así como los hombres se representan fuertes y guapos y las mujeres atractivas, sugerentes, voluptuosas, y con poca ropa. En las escenas que aparecen mujeres desnudas, son encubiertas por el juego de cámaras, es así como los senos y la cadera se convierten en el foco de atención al momento de hacer este juego de cámaras, lo cual conduce al movimiento sensual y provocador de las mujeres. En esta

perspectiva la mujer es concebida como un objeto de excitación, y en muchos casos sin un rol protagónico, convertida en un objeto de uso.

En los videojuegos que exhiben escenas de sexo explícito se encuentran: *The Witcher 2*, *Assassin's of Kings* y *DMC –Devil May Cry–*, además ponen en evidencia y resaltan la promiscuidad masculina y la prostitución femenina. En cierta medida convierten el sexo en el premio por alcanzar ciertas metas dentro del juego. En estos videojuegos se registra igualmente un prototipo de mujer voluptuosa, sensual, y ante todo dispuesta sexualmente para el hombre.

En el tipo de lenguaje utilizado por los personajes, no se encontraron textos explícitos, verbales o escritos, sobre sexo a medida que transcurren las historias; sin embargo, fue recurrente el uso de dobles sentidos en los diálogos entre los diferentes personajes. Diálogos que son creados inteligentemente, cargados de insinuaciones sexuales. Algunas de las conversaciones entre los personajes masculinos y femeninos incluyen frases como *te deseo*, *bésame*, *llévame a la cama*, *más vale que hagas contar cada minuto*. Como texto verbal se tuvo en cuenta los sonidos onomatopéyicos emitidos por los personajes, encontrándose que en buena parte de los videojuegos se escuchan gemidos y alaridos al momento de las relaciones sexuales.

Las relaciones que se dan entre los personajes fueron principalmente de amistad, conquista y sexuales. Por lo general, entre los hombres se dan más las relaciones antagónicas, mientras que en las mujeres son más frecuentes las de colaboración.

Los hombres manifiestan actitudes machistas y agresivas con las mujeres, que son menospreciadas, consideradas débiles, tratadas como objetos sexuales, y utilizadas para lograr objetivos masculinos, propios del juego.

Conclusiones

En las narrativas de los videojuegos comerciales analizados se encontró alto contenido sexual implícito manifiesto en los diálogos, en el lenguaje no verbal, en las imágenes visuales utilizadas en el diseño de los personajes y escenografías que ratifican los estereotipos que perpetúan las desigualdades de género en la cultura, con afectación en la sexualidad y en particular en la salud sexual. En consecuencia, las nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje sobre sexualidad y salud sexual en la escuela deben tener asiento en las Tics, particularmente en nuevos productos culturales como los videojuegos, que hacen parte de la cotidianidad de los niños y jóvenes de nuestra contemporaneidad.

No se puede desconocer el hecho de que los videojuegos se valen de una tecnología interactiva que convierte al jugador en co-creador de los mismos, en constructor de historias y tramas, en solucionador de situaciones, lo que potencializa su valor comunicativo y educativo cuando se trata de implementar estrategias participativas que faciliten la adquisición de conocimientos y actitudes positivas respecto a la sexualidad y la salud sexual de los jóvenes. Los videojuegos reúnen todas las cualidades para el aprendizaje participativo y significativo, su carácter de inmersión los hace en sí mismos medios de transmisión por excelencia de mensajes explícitos o no referentes a la sexualidad que serán asimilados, por parte de los jóvenes, en conocimientos, actitudes y prácticas a favor o no de la salud sexual, de allí la importancia de su inclusión en los procesos de alfabetización digital en las instituciones de educación media.

Referencias

- Balaguer, R. La migración de la recreación juvenil al sedentario mundo de la pantalla. Observatorio para la cibernsiedad [Internet]. Recuperado de: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=207>
- Bandura, A. (1973). Teoría del aprendizaje social. Nueva York: Prentice Hall.
- CERO (Computer Entertainment Rating Organization) [Internet]. Tokio. (s. f.) Recuperado de www.cero.gr.jp/e/e/
- ESRB (Entertainment Software rating board) [Internet]. Recuperado de: <http://www.esrb.org/>
- Gallo, N., Molina, A. (2009). Evaluación de impacto del proyecto salud sexual y reproductiva de adolescentes en Medellín. “Sol y Luna” componente cualitativo, 2008. *Revista Salud Pública de Medellín*, 4(1),19-32.
- Gee, J. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Coleccion Aulae.
- Gros, B. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer, S. A.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blougeros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.
- Marqués, P. (2013). *Los videojuegos: las claves del éxito*. Universitat de Barcelona: Departamento de pedagogía aplicada, Facultad de educación. Recuperado de <http://www.peremarques.net/videojue.htm>
- Matysiak, J. C., Valleur, M. (2005). *Las nuevas adicciones del Siglo XXI: sexo, pasión y videojuegos*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- PEGI (Pan European Game Information). (s. f.). *Pan European Game Information*. Recuperado de: <http://www.pegi.info/es/index/>
- Perandones, E. (2010). *Videojuegos para la salud*. Madrid: Eprints Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://eprints.ucm.es/13410/1/comunicacionysalud.pdf>
- Sandoval, J., Rodríguez, M., García, G., y NE, G. (2008). Salud sexual y reproductiva en adolescentes de Medellín, 2006. *Revista Salud Pública de Medellin*, 2(1),7-25.