

Videojuegos, una Realidad Vivida en la Pantalla



Presentado por:

Luis Miguel Mina, Lina Marcela Mera & Daniela Valencia

Dirigido por:

Silvio Erwin D'vries Arturo

Docente Universidad del Valle Sede Norte del Cauca

Universidad del Valle, Sede Norte del Cauca

Facultad de Humanidades

Escuela de Trabajo Social y Desarrollo Humano

Santander de Quilichao, Cauca

2021

Videojuegos, una Realidad Vivida en la Pantalla



Luis Miguel Mina, Lina Marcela Mera & Daniela Valencia

Dirigido por:

Silvio Erwin D'vries Arturo

Docente Universidad del Valle Sede Norte del Cauca

Universidad del Valle, Sede Norte del Cauca

Facultad de Humanidades

Escuela de Trabajo Social y Desarrollo Humano

Santander de Quilichao, Cauca

2021

Notas del jurado

Firma jurado

Firma jurado

*Dios concédeme la serenidad para aceptar las cosas que no puedo cambiar,
valor para cambiar las que puedo y
sabiduría para reconocer la diferencia entre ambas.*

Agradecimientos:

Damos gracias a Dios por permitirnos alcanzar esta meta tan importante para nuestras vidas.

Gracias a nuestros familiares porque siempre han estado en los buenos y en los malos momentos, porque sin el apoyo y ayuda de ustedes no hubiese sido posible nuestro trasegar por este duro y maravilloso camino, gracia por su voz de aliento ante tiempos oscuros y por su radiante sonrisa en el momento de gozo.

A nuestros profesores por habernos acompañado en el camino universitario y por contribuir a nuestra formación profesional y personal; a nuestros acompañantes y guías en los centros de practica por compartirnos sus conocimientos y experiencias; gracias a todos los que de manera desinteresada nos brindaron su colaboración para que la culminación este trabajo de grado fuese posible.

A mis amigos y seres queridos, infinitas gracias.

Videojuegos, una Realidad Vivida en la Pantalla

Tabla de contenido

	PP
Resumen.....	10
Introducción.....	12
CAPÍTULO 1	14
Planteamiento del Problema	14
Justificación.....	20
Estado del Arte.....	24
Objetivos.....	34
Objetivo general.....	34
Objetivos específicos.....	34
Marco Teórico Conceptual.....	35
Estrategia Metodológica.....	42
Unidad de Análisis	46
Muestra.....	50
Técnicas.....	55
CAPÍTULO 2	
Pantalla realidad y juego, indagando la incidencia de GTA V en la percepción de roles de género de los y las adolescentes.....	60
La realidad plasmada en el videojuego.....	60
De la sociedad a la pantalla, el rol de género dentro de GTA V.....	64
Me divierto y luego pienso, los adolescentes frente al rol de género expuesto en GTA V.....	68
CAPÍTULO 3	
Desde la voz del sujeto, caracterizando lo femenino y lo masculino a partir de la experiencia de los jóvenes en su rol de videojugadores.....	85
Asumirse más allá de lo dado, masculinidad y feminidad en una sociedad que presiona.....	86
De lo impuesto a lo construido, masculinidad en tiempos modernos.....	90
CAPÍTULO 4	

La vida en el juego y el juego en la vida, explicando como los adolescentes construyen representaciones sociales de lo femenino y lo masculino.....	103
En la pantalla y en la casa, representaciones sociales de lo femenino y lo masculino como producto cultural.....	104
con ellos si con ellas no, relación entre pares bajo una lógica social.....	112
Conclusiones.....	118
Recomendaciones.....	122
Referencias.....	124
Anexos.....	142

Lista de Tablas

Tabla 1. Clasificación de los videojuegos.....	15
Tabla 2. Características básicas de los informantes.....	51
Tabla 3. Composición grupo focal.....	54
Tabla 4. Participación del género femenino en la industria de los videojuegos.....	65

Lista de Figuras

Figura 1. Personajes principales gta V.....	47
Figura 2. Hija de Tracey.....	49
Figura 3. Calculo muestra.....	51
Figura 4. Logo gta V.....	67
Figura 5. ¿Estas de acuerdo con el hecho que el videojuego gta V solo permita escoger a hombres para realizar las misiones.....	72
Figura 6. ¿Si el juego te diera la oportunidad de realizar las misiones con el personaje femenino lo escogerías.....	79
Figura 7. Cual es tu opinión sobre los hechos de maltrato, violación y asesinato que sufren las mujeres por parte de los hombres en el videojuego.....	95
Figura 8. Genero de los encuestados.....	100
Figura 9. ¿Desde tu opinión cual es la razón para que solo puedas elegir hombres para completar misiones?.....	101

Resumen

El presente trabajo de grado recibe por nombre Videojuegos, una realidad vivida en la pantalla. La investigación se planteó como objetivo develar la influencia que puede tener el videojuego Grand Theft Auto V (GTA V de aquí en adelante) en la construcción de la identidad de género y su rol en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes del grado décimo de la Institución Educativa Instituto Técnico, Santander de Quilichao.

La metodología empleada comprendió un enfoque mixto, que integró de manera sistemática los métodos cuantitativo y cualitativo, con el propósito de propiciar el análisis del fenómeno estudiado. Los enfoques cuantitativo y cualitativo permitieron un acercamiento a la realidad de los sujetos investigados, permitiendo conocerla e interpretarla de diferentes maneras.

Se empleó la herramienta de Google Formulario para aplicar una total de 41 encuestas a 41 estudiantes del grado décimo del colegio Instituto Técnico.

Adicionalmente se recabaron datos a través de un grupo focal mediante la plataforma virtual Zoom y Meet. Mediante la metodología utilizada se logró cumplir con el objetivo propuesto, logrando establecer que el videojuego Grand Theft Auto V funciona como practica social cargada de construcciones socio-culturales alusivas a roles prejuicios y estereotipos propios de la cultura machista.

En tal sentido se debe anotar que este videojuego influye de forma directa sobre la construcción identidad de género de los y las adolescentes, sin embargo, esta influencia se desarrolla bajo una relación de continuidades y rupturas con el patriarcado y su modelo de masculinidad tradicional. Pues bien, por un lado, los y las adolescentes señalan que las

capacidades de la mujer no son nada inferiores a las del hombre y que ambos deberían contar con las mismas posibilidades tanto en el juego como en la sociedad, por otra parte, reafirman la “naturaleza” afectiva y bondadosa de la mujer, como condición que le hace estar ligada a funciones de cuidado.

Palabras clave: videojuegos, identidad de género, representaciones sociales, Grand Theft Auto.

Introducción

El presente trabajo de grado es una iniciativa denominada Videojuegos, una realidad vivida en la pantalla, que nació del interés por conocer la posible influencia ejercida por el videojuego GTA V en la construcción de identidad de género de los adolescentes de la Institución Educativa Instituto Técnico del municipio de Santander de Quilichao, Cauca.

Cabe destacar que, a lo largo de la carrera de Trabajo Social, el grupo de investigación pudo acercarse a temas referidos al género y a las distintas formas de relación e interacción que culturalmente son establecidos para hombres y mujeres. Por otro lado, se reconoce que los videojuegos constituyen un fenómeno de gran acogida para los y las adolescentes, quienes encuentran en ellos un medio de entretenimiento.

No obstante, al considerar este asunto con un enfoque social, se reconoce que los y las adolescentes se encuentran en un periodo de desequilibrio emocional marcado por la inminente necesidad de autoafirmación y construcción del YO¹, en el cual se encuentran ávidos de referentes comportamentales que pueden llegar a ser ofrecidos por los videojuegos, dado que estos llegan a contener un alto grado de similitud con la realidad.

Por todo lo anterior, este estudio se centró en el análisis de las posibles concepciones de género elaboradas por los y las adolescentes videojugadores en su

¹ El yo es la parte de la personalidad que se organiza como consecuencia de la influencia del ambiente. Por su capacidad para evaluar y comprender la realidad, el yo le permite al sujeto superar las amenazas externas e internas, desarrollando una percepción y conciencia de sí mismos. Ives, E. (2014). La identidad del Adolescente. Como se construye. Revista de Formación Continuada de la Sociedad Española de Medicina de la adolescencia, 2(2), 14-18.

interacción con el videojuego GTA V, y en reconocer si estas tienen alguna repercusión sobre la configuración de identidad de género de los videojugadores. Por tanto, en el primer capítulo, los lectores encontrarán todo lo referido al problema de investigación: planteamiento del problema, justificación, estado del arte, objetivos, marco teórico-conceptual y la estrategia metodológica seleccionada.

En el segundo capítulo se indaga la posible incidencia del videojuego GTA V sobre la percepción de los roles de género en los adolescentes de la Institución Educativa Instituto Técnico Santander de Quilichao. Por su parte, el tercer capítulo se busca caracterizar la forma en que se representa lo femenino y lo masculino, a partir de la experiencia de los jóvenes en su rol de videojugadores. Finalmente, el cuarto capítulo presenta un intento por explicar la forma en que se construyen las representaciones sociales en torno a los géneros masculino y femenino por parte de los adolescentes jugadores del video juego GTA V.

Para finalizar, se presentan conclusiones y reflexiones, producto del análisis de los datos obtenidos a través de las encuestas y el grupo focal realizados a los jóvenes. Además de la revisión de material bibliográfico afín al tema, llegando a dar respuesta a los objetivos planteados, también se presenta una reflexión sobre la importancia de haber estudiado este tema desde la profesión de Trabajo Social.

Capítulo 1

1.1 Planteamiento del problema

En la década del 50 se dio el surgimiento de los videojuegos, que en su momento eran principalmente usados por estudiantes de ingeniería. Sin embargo, con el paso de los años, y de la mano de los diferentes avances tecnológicos, esta herramienta que en sus inicios era de uso casi privado, en la actualidad es de uso cotidiano para las personas, ya sea en una consola diseñada para soportar los diferentes tipos de gráficos e interfaces de videojuegos, o en ordenadores y celulares (Belli & Raventós, 2008).

Los videojuegos han avanzado rápidamente como industria, ya que son bastante atractivos para generaciones jóvenes en su mayoría, siendo que la mayor proporción de afición (hora de dedicación) se encuentra entre los 6 y 14 años, con más del 70 %. La presencia creciente de este medio tiene su reflejo en el impacto económico que supone respecto a otras industrias. “En 2017, en Estados Unidos, potencia de referencia en producción de entretenimiento, el consumo llegó a los treinta y seis mil millones según datos de Entertainment Software Association, superando en beneficios a la industria del cine” (Vela, 2018, p.75).

En este sentido, se evidencia que los videojuegos cobran cada vez mayor popularidad, toda vez que se encuentran en diferentes plataformas como Facebook, aplicaciones gratuitas para dispositivos móviles, tabletas, navegadores web, consolas y laptop, presentando variedad en estilos y temática (ver tabla 1) donde cada persona puede consumir el género que más se adapte a sus gustos particulares.

Es así que, en un país como Colombia, en donde la industria de los videojuegos no es muy prominente ni desarrollada dado que no se dispone de los recursos suficientes para el desarrollo de tecnologías relacionadas con la computación (software y hardware) se ha podido visualizar en la última década el surgimiento de pequeñas compañías denominadas como “compañías desarrolladores independientes”, dedicadas a la programación y diseño de videojuegos, en su mayoría para las plataformas móviles que ahora hacen parte de la vida cotidiana de la mayoría de los habitantes del globo (Gómez & d'Auria, 2017).

Tabla 1

Clasificación de los videojuegos

Arcade	En ellos el jugador a través de un personaje debe superar una serie de obstáculos de creciente dificultad, matar a los enemigos que le atacarán y coger una serie de objetos que le serán útiles en el transcurso del juego.
Aventura	Parten de la idea de conseguir un objetivo determinado en un ambiente de aventura y peligro en el que el jugador deberá superar dificultades, resolver problemas o enigmas, o derrotar a sus enemigos.
Estrategia	En este tipo de videojuegos se suele reproducir una situación compleja en la que el jugador debe controlar una serie de variables para lograr una meta concreta.

Juegos de rol.	Son una simulación de los juegos de mesa que llevan el mismo nombre, donde el ordenador juega el papel de director del juego y contiene las reglas del mismo.
Simuladores	Reproducciones muy sofisticadas de aparatos o actividades complejas como, por ejemplo, los simuladores de vuelo, de conducción de vehículos o de realización de deportes concretos.
Educativos.	Juegos en los que prima una finalidad más educativa que de puro entretenimiento.
Juegos de mesa.	Reproducciones de gran parte de los juegos de mesa tradicionales.

Fuente: Micó, 2017

No obstante, los planteamientos desarrollados hasta este punto, se debe destacar que los videojuegos son el reflejo de la sociedad en la que están presente. Por tanto, utilizan como recursos la imagen, el texto, la música y las características específicas del propio medio, evidenciando el conjunto de valores y actitudes presentes en una sociedad, por lo cual, frecuentemente, reproducen estereotipos y prejuicios que persisten en el imaginario colectivo (Sauquillo, Ros & Bellver, 2008).

Por tanto, en la representación que se hace de las relaciones entre géneros, se muestra una notable diferencia en el protagonismo otorgado entre uno y otro género, ubicando al masculino en un nivel de superioridad. Antequera y Domínguez (2014) afirman: “Los personajes masculinos ostentan protagonismo basado en su poder, ya sea,

aventajado por su construcción psicológica más compleja o por sus armas, superiores ambos factores a los de los personajes femeninos” (pág. 2).

De este modo, los videojuegos contribuyen a perpetuar las relaciones de género basadas en la diferenciación y en la dominación/subordinación de unos sobre otros, reproduciendo el modelo de masculinidad hegemónica tradicional, en donde los varones se benefician de la subordinación de las mujeres y se organizan para mantener esta situación, haciendo uso de la violencia de género como seguro de permanencia (Vela, 2018).

En ese orden de ideas, los videojuegos aparecen como un dispositivo de poder el cual está directamente ligado al control social buscando la homogeneidad en un sistema social (Godínez, 2014), en cuanto se reproducen los modelos establecidos por el momento, con respecto a las funciones de lo femenino y lo masculino. Llevando a la asunción por parte de hombres y mujeres de una serie de roles, valores y conductas que orientan su comportamiento en la sociedad.

En línea con lo anterior Montalvo (2018) manifiesta que varios estudios coinciden en que el número de personajes femeninos en los videojuegos es bastante menor que los masculinos. Además, suelen aparecer en situación de subordinación. Sin embargo, cuando se invierten los papeles, el personaje femenino no cuenta con las mismas cualidades que el masculino.

Ejemplo de ello fue Super Princess Peach para Nintendo DS puesto a la venta en 2006. Esta vez era la princesa quien debía rescatar a Mario. Pero sus habilidades especiales tienen que ver con sus sentimientos o emociones, y para activarlas tiene que recoger una cierta cantidad de diamantes, los cuales activan una de sus cuatro emociones, por ejemplo, el azul la pondrá triste y llorará para regar las plantas y poder

obtener mayor velocidad. En definitiva, el autor concluye que este videojuego representa uno de los estereotipos más comunes, la mujer debe ser sentimental, emocional, mientras que al hombre se lo vincula con la fuerza física.

No hay duda de que lo descrito anteriormente puede ser entendido como una situación problemática, más aún en los países occidentales, en donde se busca alcanzar la igualdad en los distintos escenarios (social, familiar, laboral, etc.), evidenciando que una de las principales vías que existe para la perpetuación de la desigualdad, como son los estereotipos de género, se encuentran presentes en la cotidianidad de niños(as) y adolescentes que utilizan videojuegos. Estos reproducen una visión mayoritariamente patriarcal del género, donde la imagen de la mujer se asocia únicamente a expresiones eróticas y sexistas.

Así, este estudio nace de la necesidad de reconocer las repercusiones de la práctica del videojuego en el proceso de construcción de identidad de género en los y las adolescentes, pues se entiende la adolescencia como etapa en la cual los individuos se enfrentan a un proceso de construcción de identidad personal y de género, en donde a la vez que buscan la afirmación de su propio YO, también buscan relacionarse con su grupo de pares, para así alcanzar un lugar dentro de la estructura social. En ese orden de ideas, el videojuego puede representar un medio de identificación para interpretar o dar significado a los hechos sociales, pues su contenido gráfico, al presentar grandes visos de realidad, puede llegar a influir en pensamientos o acciones de quienes lo practican.

En este punto Sauquillo, Ros & Bellver (2008) hacen un gran aporte al sostener que, desde temprana edad, los y las adolescentes conocen los modelos agresivos a través de los medios, viendo como personajes (cada vez más realistas) logran lo que desean, haciendo uso de la violencia, de modo que ésta parece no sólo funcional sino también la

clave del éxito en la vida adulta. Es así, como los y las adolescentes encuentran en la pequeña pantalla, en este caso en los videojuegos, modelos con los que parcial o totalmente tienden a identificarse, y que tienen una incidencia específica en los estereotipos sexistas y modos de conducta que adoptan por pertenecer a segmentos de población acríticos por naturaleza.

Lo anterior pone de manifiesto el papel desempeñado por los videojuegos en la transmisión de modelos y estilos de vida para los y las adolescentes, ofreciéndoles comportamientos que pueden ser vistos como eventos anticipatorios, para ser adaptados en la propia experiencia. Así pues, la inquietud que pretende ser resuelta en este trabajo es reconocer si el videojuego GTA V, tiene una posible influencia en la construcción de la identidad de género de los y las adolescentes que lo practican.

Debe considerarse que el videojuego GTA V pone de manifiesto elementos sexistas en su historia, narración, gameplay (reproducción de juego) y componentes artísticos. Dentro de estos últimos, destacan referencias a vehículos, armas y una mujer que mira sugerentemente al espectador. Es decir, factores valorados por la masculinidad tradicional hegemónica, referida a la velocidad, vehículos deportivos, violencia, armas y mujeres sexualizadas (Vela 2018).

Asimismo, su diseño propone protagonistas masculinos jóvenes y fuertes. La historia trata sobre el progreso y acumulación de poder en el mundo del crimen, apartando los sentimientos y lazos afectivos. La narración se centra en los hombres y sus fantasías de poder. En cuanto a las mecánicas, el gameplay permite conducir por la ciudad, disparar, asaltar, asesinar a la población y, lo más polémico, buscar prostitutas, para realizar un acto sexual (de manera no explícita), asesinarlas y recuperar el dinero.

Por todo lo anterior, este estudio intentará dar respuesta a la siguiente pregunta:
¿cómo influye el videojuego GTA V en la construcción de identidad de género y su rol en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes del grado décimo de la Institución Educativa Instituto Técnico, Santander de Quilichao?

1.2 Justificación

Cuando se plantearon los inicios de esta investigación, se tuvo como base los contenidos alusivos al género que se vieron en algunas asignaturas cursadas en la carrera de Trabajo Social. Por tanto, hubo un recorrido teórico previo que permitió reconocer la estructura asimétrica sobre la cual se construyen las relaciones de género, surgiendo de ello la inquietud por reconocer las condiciones que permiten que estas se sigan reproduciendo.

En este orden de ideas, se comprende el género como aquel conjunto de comportamientos que se transmiten culturalmente, a través de los cuales los sujetos son divididos en dos grupos: masculino y femenino. Lo anterior quiere decir que la feminidad y la masculinidad no son condiciones definidas por el orden biológico, sino construcciones culturales y, por lo tanto, pueden variar de acuerdo a la cultura misma, al individuo y la época histórica. Por consiguiente, no existe una manera universal de ser hombre o mujer, sino una gran variedad cuya manifestación depende de otros factores como son la clase social, la orientación sexual, la ideología, instrucción cultural, de raza y de etnia (Lomas, 2005).

Así pues, siendo el género resultado de una construcción social, se debe considerar la participación que en ello tienen los medios de comunicación,

específicamente los videojuegos, pues cumplen un papel importante en la transmisión de valores culturales. De esta forma, ofrecen modelos de vida y de comportamiento, que los adolescentes pueden conectar con su propia experiencia, teniendo mucho peso esto en la conformación de las expectativas y aspiraciones de los propios (Sauquillo, Ros & Bellver, 2008)

El papel de los videojuegos es destacable no sólo por su actual facilidad en el acceso, sino principalmente porque ejercen efectos sustantivos en la formación de los ciudadanos, en la configuración y transmisión de valores y actitudes (Sauquillo, Ros & Bellver, 2008, pág.133). Por tal motivo, surge el interés de indagar la posible influencia de los videojuegos en la construcción de identidad de género de los y las adolescentes.

Es así cómo, mediante aplicación de una encuesta de preguntas cerradas, diligenciada vía *Formularios de Google* por estudiantes de decimo grado de la Institución Educativa Instituto Técnico que son reconocidos como videojugadores activos, se identificó a Free Fire y GTA V como los videojuegos que ocupan los primeros lugares de preferencia.

Partiendo de lo anterior y teniendo en cuenta los fines de este trabajo, se decide emplear como objeto de estudio el videojuego GTA V, toda vez que este presenta contenido que hace alusión a relaciones y violencia de género, dado que, durante el desarrollo del juego, los personajes masculinos tienen la libertad de agredir y maltratar a los personajes femeninos, a quienes se les puede disparar, atropellar, pegar una paliza y eso es lo normal en el videojuego (Micó, 2017, p.26).

En línea con lo anterior, el presente trabajo de grado apunta a reconocer la posible influencia de esas normas sobre el proceso de adquisición de identidad de género de los estudiantes del grado décimo de la Institución Educativa Instituto

Técnico. Así pues, busca identificar hasta qué punto el contenido sexista del videojuego GTA V puede tener injerencia en esa construcción de identidad de los adolescentes.

Por otra parte, los puntos mencionados líneas atrás merecen ser considerados desde el Trabajo Social, ya que es una profesión que enfrenta diversos campos de intervención con la innegable necesidad de interpretar la realidad de los sujetos para el accionar. Además, está en la constante búsqueda de desempeñar más que una simple función social, sino construir reflexiones pensadas desde las situaciones problemáticas, los contextos en que se desenvuelven y los sujetos que las protagonizan.

Es por ello que la profesión no debe perder de vista los significados otorgados por los sujetos de intervención a elementos de su cotidianidad, como lo son los videojuegos, pues esto permitirá la ampliación de sus posibilidades de comprensión ante diversas situaciones problemáticas, además de favorecer la apropiación de habilidades para el tratamiento de las mismas. También se debe reconocer que los videojuegos son de gran atractivo para los y las adolescentes, debido a su alta relación con la tecnología, por lo que se deja abierta la posibilidad de que estos puedan ser implementados como herramientas de intervención en Trabajo Social en particular y en las ciencias sociales en general. Se le puede dar un enfoque educativo en el que se muestren formas de interacción más equitativas, que promuevan la reflexión en cuanto a roles y relaciones de género, con el fin de introducir cambios en las dinámicas sociales sobre las que los adolescentes interactúan.

Desde esta perspectiva se plantea la importancia de los videojuegos como agencia socializadora, siendo un medio con capacidad de presentar diferentes posibilidades educativas, ya que se puede convertir en una escuela complementaria del aprendizaje de los y las adolescentes; presentando función socializadora positiva, en

donde se presenten relaciones de género más igualitarias que favorezcan un aprendizaje constructivo, necesario para el buen desarrollo de los y las adolescentes.

Bajo esta línea discursiva se puede señalar que la educación se extiende más allá del recinto de la escuela, puesto que existe todo un abanico de posibilidades para la transmisión de conocimientos y dentro del cual, los videojuegos son un buen medio para desarrollar habilidades y difundir un conocimiento explícito. Por tanto, la utilización del videojuego en el mundo educativo demanda plasticidad para comprender las mecánicas de juego y los procesos de aprendizaje que cada videojuego propone para poder adaptarlo a las necesidades formativas. Puesto, que uno de los inconvenientes que ha planteado la introducción de los videojuegos en procesos de aprendizaje ha sido conservar su elemento lúdico, su diversión. Toda vez, que se ha priorizado la transmisión de conocimiento y contenido curricular, más que el aprendizaje producido por la experiencia de juego (López, 2016).

A partir de lo anterior, se entiende que uno de los principales desafíos a los que debe hacer frente la profesión de Trabajo Social, en su intención de apropiarse los videojuegos como herramienta educativa o de intervención, radica en conocer las simbologías y significados que los sujetos de intervención construyen a partir de su contenido y de ahí en más tener la capacidad desarrollar las estrategias necesarias para articularlos con los fines de intervención. Es así como se considera que este intento por reconocer el papel desempeñado por el contenido de videojuego GTA V, en la construcción de identidad de género de los y las adolescentes puede marcar el camino hacia una nueva forma de intervenir sobre uno de los temas más álgidos para la profesión, como lo es la desigualdad de género.

1.3 Estado del arte

En el presente apartado se trae a colación una serie de estudios en los que de alguna manera se ha abordado el tema de la influencia del videojuego en el desarrollo de las personas y de su identidad. Dichos estudios hacen posible el reconocimiento de diversas percepciones del videojuego y sus dimensiones culturales, dado que el videojuego se halla inmerso en la sociedad como elemento simbólico que guarda estrecha relación con su entorno social de origen.

En ese orden de ideas, se pretendió un rastreo teórico que ofreciera, en primera media, la posibilidad de vislumbrar el abordaje que se la ha dado a la representación del género y las relaciones de género dentro de los videojuegos, dado que esto podría dar pistas en cuanto la definición del problema, la construcción del marco teórico y el diseño de la estrategia metodológica; en segundo lugar se indagaron estudios referentes a la forma en que son percibidas las realidades presentadas en los videojuegos, por parte de sus consumidores.

De acuerdo a los apuntes anteriores uno de los estudios abordados lleva por ***título, la diferencia sexual en el análisis de los videojuegos Díez E, Terrón E, García M, Rojo J, Cano R, Blanco D, Bandiera, B. (2004).*** Tuvo como objetivo principal analizar los estereotipos de género mostrados en los videojuegos más usados, empleando una metodología mixta combinando técnicas cualitativas como la revisión documental (jugar los videojuegos), la observación participante y no participante, y entrevistas con técnicas cuantitativas como el cuestionario. Todo esto con la finalidad de combinar las dos visiones (investigadores y adolescentes) respecto al objeto de estudio. Los resultados registran estereotipos de género machista y sexista expresados

fundamentalmente en los roles asignados a los personajes (femeninos y masculinos) como en el tipo de vestuario insinuante y seductor asignado a personajes femeninos. Por otro lado, se evidencia que los videojugadores no son críticos ante la realidad presentada en los videojuegos.

Para efectos de la presente investigación resultan relevantes elementos como el tomar en cuenta las opiniones que despierta en los y las adolescentes el contenido de los videojuegos, así como también las técnicas que fueron empleadas, resaltando la revisión documental y el cuestionario. Estas técnicas brindan la posibilidad de contrastar de forma directa los datos que se recolectarán, además de ampliar el campo de comprensión al combinar técnicas de corte cualitativo y cuantitativo.

De igual forma, estos estudios ponen de relieve que dentro de los videojuegos hay presencia de elementos corte machista y sexista que en su mayoría se ven representados en la asunción de roles, aparte de que reflejan la tendencia acrítica que asumen los videojugadores ante tal contenido.

Por esta misma línea, el estudio ***La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos de Gutiérrez, Bañuelos, Gordón, Fernández, González, Fonseca & (2014).*** Es una investigación realizada durante los años 2003 y 2004 por las universidades de León y Valladolid, con el objetivo de analizar los estereotipos de género que aparecen en los videojuegos más distribuidos en España, para esto se valieron de un método de trabajo basado en la experimentación, reflexión y actuación. Donde se descubrió que los videojuegos tienden a promover una cultura sexista a la que los investigadores denominaron como “cultura del macho”.

Para esto se analizó el contenido de los 250 videojuegos más consumidos por los adolescentes y jóvenes españoles, aplicando 5.000 cuestionarios y 44 estudios de caso,

que permitieron concluir que: los videojuegos más exitosos en el mercado español se caracterizan por reproducir estereotipos sexistas que además suelen fomentar el racismo, y la violencia en formas cada vez más crueles; el 90% de los personajes de videojuegos de género femenino, son inspirados en el comic y el séptimo arte, donde su vestuario suele no corresponder al contexto de la historia del videojuego, mostrándose siempre insinuantes y seductoras ante los personajes masculinos, aunque la situación no lo amerite.

De igual manera concluyeron que los videojuegos, contribuyen a que los adolescentes y jóvenes asuman conceptos frente al rol masculino y al rol femenino, basados en estereotipos sexistas, donde por ley “las chicas asumen conductas de dependencia y los chicos de dominación”. En cuanto a los mensajes que transmiten el 72% exalta la competitividad, el 98% Vale el que gana, el 30% venganza por encima de la justicia, 81% Fuerza para conseguir objetivos, 84% violencia como estrategia, 98% estereotipo de los roles de mujer, y el 98% Exaltación de la dureza del hombre y de la belleza de la mujer. Para finalizar, destacan la importancia de analizar los contenidos sexistas de los videojuegos en la particularidad de cada contexto, con el fin de identificar los valores que promueven y conocer las “creencias” que construyen los usuarios de videojuegos entorno a los estereotipos sexistas que transmite este medio.

Del mismo modo se obtuvo aportes del artículo *¿Vestuario o agencia?*

Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación de Corona (2019) en cuyo desarrollo se adelantó un estudio de corte cuantitativo que indaga la representación que se hace de cada uno de los géneros en cinco videojuegos de acción multiplataforma (Call of Duty, Grand Theft Auto, Assassin’s Creed, Red Dead Redemption, Resident Evil) líderes en ventas de la séptima generación. Para ello se utilizó la técnica de análisis de contenido, analizando la totalidad de la narrativa de

cada uno de los títulos, y tomando a la los personajes como unidad de análisis para medir la sexualización a partir de categorías como la apariencia física, comportamiento, lenguaje y vestimenta de personajes.

Dentro de los resultados de este estudio se evidencia la subrepresentación del género femenino con un diferencial de 4,1 personajes masculinos por cada personaje femenino, así mismo se encontraron diferencias significativas tanto de representación física como de comportamiento entre personajes masculinos y femeninos. Es así como se resalta que los atuendos de los personajes femeninos son notablemente más reveladores, además que presentan una mayor tendencia a conductas sexualizadas y una menor seguridad y actitud de liderazgo que los personajes masculinos.

Entre tanto el estudio ***La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones de paz (2019)*** tuvo el objetivo principal desarrollar un análisis de la percepción de los jugadores y jugadoras hacia el papel de la mujer en los videojuegos. Para dicho fin se apoyó de un enfoque mixto de investigación, combinando técnicas de investigación cuantitativas (encuestas) y cualitativas (grupo focal), como estrategia para obtener distintos resultados que pueden complementarse y brindar mayor riqueza a la investigación. Los resultados de este estudio permiten observar que en la mayoría de los juegos hay representaciones poco realistas de la mujer, predominando la exuberancia de los cuerpos y los vestuarios insinuantes, además de que mayoritariamente son ligadas con roles orientados a la pasividad y el servicio.

Estas investigaciones aportaron para visibilizar la forma en qué son representados los géneros masculino y femenino dentro de los videojuegos, así pues, el rol de género puede ser entendido como aspecto representativo de la cultura misma, en tanto, a través de este se definen pautas de comportamiento y relación entre personas, las cuales son

dinámicas y dan cuenta del momento histórico en que son producidos, sin embargo, estas designaciones son cuestionadas por parte de sus consumidores, principalmente del género femenino, quienes critican el mensaje que emiten al presentar a la mujer como sexo débil y por mostrar sus cuerpos como objeto sexualizado.

Otra investigación que se tomó como un acercamiento preliminar al tema abordado por el presente estudio fue ***En gendering videogame development: A feminist approach to gender, education, and game studies* Negin D, Jenson J & Fong K (2017)**, cuyo objetivo fue intervenir en el sistema sociopolítico existente, para así ampliar el alcance del desarrollo de los videojuegos a los participantes. Se analizaron condiciones que incluyen la discriminación continua y abierta contra las niñas, y abarcan las expectativas sobre lo que pueden y deben hacer, los estereotipos y la amenaza del estereotipo, así como sesgos implícitos en relación con las creencias sobre quién puede tener éxito en los campos de STEM (culturales y educativos en muchas ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas). Se consideraron los cambios en las normas y prácticas culturales relacionadas con la toma de videojuegos en los entornos educativos entre los investigadores, educadores y participantes, argumentando la necesidad de incluir la producción y la creación del uso, la crítica y el análisis de los medios digitales en la educación.

Este estudio se realizó con 87 niños y niñas de grado 6 y grado 9, implementando una metodología mixta con técnicas cualitativas como la observación participante y técnicas cuantitativas a través de encuestas. Se encontró que las normas y prácticas culturales asociadas con el desarrollo de los videojuegos se pueden cambiar a través de diversas formas de representación, el diálogo y la intervención crítica, con el propósito de construir relaciones significativas, diversas y a veces divergentes entre los

jóvenes y mentores. Se resalta que la exclusión de las niñas en el dominio tecnológico tiene fundamentos inherentes relacionados con el sexo.

Siguiendo esta misma línea, el estudio ***La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria de Vara (2014)*** plantea un análisis sobre cómo se presentan y perciben los videojuegos en términos de género, enunciando que la representación de la figura femenina dentro de los videojuegos se presenta problemática, primeramente, por la ausencia de protagonistas femeninas con las que el jugador se pueda identificar, así como por la tendencia a mostrar el cuerpo femenino con proporciones exageradas y abiertamente sexualizadas.

Al mismo tiempo se señala que una de las posibles causas de estas ausencias y representaciones problemáticas es la escasez de mujeres en la industria de los videojuegos, dando lugar a un círculo vicioso en donde las jóvenes no se ven representadas adecuadamente en los juegos, así estos no les resultan atractivos, y por tanto no piensan en el sector de los videojuegos como una opción profesional. Pues al no haber suficientes mujeres representándose a sí mismas en los videojuegos, no se crean imágenes con las que las jóvenes puedan identificarse.

Por su parte en el estudio ***Representaciones Sociales de la Masculinidad en la Narrativa de Grand Theft Auto V Gómez M (2020)***. El objetivo de la investigación fue analizar las representaciones sociales de la masculinidad en la narrativa del videojuego GTA V a través de los tres personajes principales de la historia: Trevor Phillips, Michael de Santa y Franklin Clinton, teniendo en cuenta las relaciones existentes con otros sujetos, en donde se evidenciaron las problemáticas del género. En este sentido, se utilizó como herramienta metodológica la observación, lo que permitió conocer la estructura narrativa y los elementos formales e informales del objeto de estudio,

llevando así a una amplia comprensión de la obra y su relación directa con las representaciones sociales, las cuales son evidentes en escenas y diálogos en su modo historia.

En este orden de ideas, la investigación de Gómez (2020) sigue la línea de los estudios del género a partir de los contrastes presentes en las representaciones sociales de la masculinidad, ejemplificadas en la realidad virtual en la región de Los Santos, siendo esta un espejo de la realidad vivida en zonas fronterizas de EE.UU. y México. Para finalizar, el estudio de las representaciones sociales de la masculinidad permite entender cómo las problemáticas presentes en una sociedad influyen directamente en las relaciones del género, conduciendo a los personajes a manifestar y enfrentar la producción y reproducción de aquello que significa ser hombre.

Ahora bien, en lo que se refiere a la percepción de las realidades presentadas en los videojuegos se encontró el artículo *Sexismo y violencia de género en videojuegos de Gutiérrez y Bañuelos (2014)* en donde se expone que buena parte de los videojuegos más vendidos en todo el mundo tienden a potenciar valores contrarios a los promovidos desde el campo educativo: la violencia como estrategia de afrontamiento de conflictos, la competitividad y el triunfo como metas incuestionables o el menosprecio hacia las personas débiles o diferentes. Afianzándose de esta forma una socialización en la cultura patriarcal, clave de género explicativa de gran parte de la violencia cultural y estructural de nuestras sociedades, en donde la violencia de género destaca como aquella que tiene que ver con la violencia que se ejerce hacia las mujeres por el hecho de serlo, e incluye tanto malos tratos de la pareja, como agresiones físicas o sexuales de extraños.

En tal sentido, el objetivo de esta investigación fue indagar si este tipo de violencia aparece representada en el mundo de los videojuegos y si está contribuyendo a

una socialización de los jóvenes en este sentido. La metodología aplicada, se basó en el análisis de los propios videojuegos, examinando sus contenidos, su dinámica y desarrollo, las posibilidades que ofrecen, etc., mediante un “análisis videográfico”. Los resultados muestran que son frecuentes en la red videojuegos que incitan de forma explícita a la violencia de género, desde los "anime", con distintos subgéneros como eroge y hentai, hasta el famoso GTA, uno de los más vendidos comercialmente, donde aparece una manifiesta incitación a la violencia de género.

En adelante, *An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism Steven M (2006)* es un estudio que busco analizar la percepción de realismo del videojuego que tienen los adolescentes entre los 16 y 19 años, esto entendiendo que algunos videojuegos muestran contenidos agresivos, sexistas y racistas, los cuales son presentados de forma tan realista que se hace difícil para los adolescentes hacer la distinción entre juego y realidad. El estudio se llevó a cabo con una metodología cualitativa exploratoria, mediante la técnica de entrevista semi-estructurada. Los resultados arrojaron que existe gran escepticismo a la capacidad del videojuego de mostrar información verídica, por el hecho de que la mayoría de los encuestados se encontraban bien informados sobre la tecnología y el conocimiento de que eran ilusiones mediadas. Por otro lado, se encontraron características consideradas como realistas, como el modelamiento de armamento y los roles asumidos por los personajes.

Así mismo la tesis *Videojuegos, sexismo y educación: la percepción de las personas videojugadores de valdes (2019)* se planteó como objetivo conocer si las personas que practican los videojuegos poseen la capacidad de detectar el sexismo existente en sus videojuegos favoritos, más allá de que es muy explícito. Para el logro de este objetivo se aplicó la técnica del cuestionario, contando con una muestra de la población gamer española compuesta de un total de 124 personas: 70 mujeres, 52

hombres y 2 no binarios de diversos ámbitos, edades, formación y con distinto conocimiento sobre videojuegos, que fueron seleccionadas a través del muestro no probabilístico de bola de nieve.

Dentro de sus conclusiones destaca que los videojugadores son capaces de detectar el sexismo en los videojuegos de forma general y en la industria de los videojuegos como tal, sin embargo, cuando son preguntadas específicamente si existe el sexismo en un videojuego determinado los resultados varían y no son muy concluyentes, además muchos se escudan tras el argumento de que un determinado videojuego puede ser sexista debido a su contenido histórico. En este sentido el hecho que unos detecten sexismo en un videojuego depende en gran medida de la formación recibida, de la subjetividad de esa persona, de sus creencia y valores.

Estas investigaciones brindaron orientación metodológica a la investigación del presente informe, en tanto evidenciaron la pertinencia de técnicas como el cuestionario y el análisis de los propios videojuegos, en este tipo de procesos. Además, aportó elementos que permitieron comprender que la percepción que elabora cada sujeto a cerca de las realidades planteadas por los videojuegos, surge a partir de factores individuales como la formación, valores y creencias, es decir, la subjetividad de cada persona.

Finalmente, indagando cómo los videojuegos pueden llegar a permear las relaciones interpersonales, se encuentra la investigación de ***El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y Adolescentes (Moncada & Chacón, 2012)***. En este estudio se tenía como objetivo mostrar evidencia científica sobre los efectos generados por el uso de videojuegos en niños y adolescentes. Para dicho fin se implementó una revisión de literatura correspondiente al tema. Los

resultados de dicha revisión señalan influencias tanto negativas como positivas del videojuego, en algunos casos el exceso de videojuego es asociado con efectos sociales y psicológicos negativos como aislamiento y agresividad, mientras en otros se asocian al aprendizaje.

Para cerrar este apartado, es importante señalar que a través de este recorrido bibliográfico se pudo identificar como el mundo de los videojuegos se nutre de la cotidianidad vivida en entornos en los cuales son desarrollados. En general, el videojuego propicia la ligereza, el consumo y la inmediatez, que son algunas de las características que describen el mundo actual. En una continua modernización de las experiencias más extremas que conforman la vida, esta forma de entretenimiento emprende una escalada hacia singularidades y acontecimientos desordenados que van exactamente más allá de lo ordinario. El consumo de estas prácticas es, en este sentido, una invitación a experimentar sensaciones y vivencias que no son apropiadas y acordes con el comportamiento y la manera correcta de vivir la vida.

1.4 Objetivos:

General:

Develar la influencia que puede tener el videojuego GTA V en la construcción de la identidad de género y su rol en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes del grado décimo de la Institución Educativa Instituto Técnico, Santander de Quilichao.

Específicos:

-Indagar la incidencia del videojuego GTA V en la percepción de los roles de género de los y las adolescentes del grado décimo de la Institución Educativa Instituto Técnico Santander de Quilichao.

-Caracterizar la representación lo femenino y lo masculino a partir de la experiencia de los jóvenes en su rol de videojugadores.

-Explicar la forma en que se construyen las representaciones sociales en torno a los géneros masculino y femenino por parte de los adolescentes jugadores del video juego GTA V.

1.5 Marco teórico conceptual

El presente apartado busca ilustrar al lector sobre las bases teórico-conceptuales que orientaron el desarrollo analítico de la presente investigación, estos fueron fundamentales para comprender la función del videojuego como práctica social y para poder dar una respuesta objetiva al interrogante planteado en esta investigación. Los referentes teórico-conceptuales desarrollados a continuación hicieron posible el abordaje y la comprensión del eje central del presente estudio, en este sentido se tomó en cuenta la teoría de la sociedad a escala del individuo de Martuccelli, a su vez se recurrió a conceptos como: identidad, identidad de género, roles de género, representaciones sociales y relaciones interpersonales, para ampliar el espectro de comprensión.

La consolidación identitaria del individuo en la modernidad.

Teniendo en cuenta que la teoría de *“la sociedad a escala del individuo”* es el principal referente teórico de esta investigación, vale la pena resaltar que dentro de esta se expone que en la medida que el modelo de sociedad integrada se deshace, se impone una sociedad contemporánea, marcada por la incertidumbre y la contingencia, por una toma de conciencia creciente de la distancia entre lo subjetivo y lo objetivo. En este sentido, según Martuccelli (2007), los individuos atraviesan por un movimiento singularizante e independizante de las posiciones sociales, cortándolas transversalmente, arrojando como resultados actores que se conciben y actúan como siendo “más” y “otra cosa” que aquello que les dicta su posición social.

Es así como la identidad de las personas no puede entenderse como un objeto dado, sino más bien, como el resultado de un proceso de construcción complejo, multidimensional e inacabado, que se realiza siempre en relación con los otros. Así la

identidad es a la vez unidad y unicidad, es unidad cuando se trata de lo que nos distingue de otros y unicidad cuando se relaciona con la pertenencia a un grupo que comparte valores y características comunes (Martínez, 2008).

A la luz de estos planteamientos se reconoce al individuo, y no a las estructuras sociales, como responsables de guiar su destino, toda vez que ya no se hallan claramente delimitadas las líneas de acción y de comportamientos que deben ser asumidas por cada sujeto. En ese orden de ideas, la identidad puede ser entendida como resultado de un proceso dialógico entre sujeto y sociedad, en el cual los primeros aparecen cada vez más singularizados y desligados de los dictámenes de la sociedad.

Como todo proceso la construcción de identidad se compone de una serie de etapas a las que Martuccelli (2007) denomina como socialización, subjetivación e individuación. La primera se refiere al proceso mediante el cual los individuos se integran a una sociedad al adquirir las competencias necesarias, y la manera como la sociedad se dota de un cierto tipo de individuo. Por su parte, la subjetivación es un término indisociable de la concepción de modernidad y su proceso de racionalización, siendo aquí imperiosa la existencia de figuras sociales del sujeto susceptible de ser encarnadas por los diferentes individuos. En breve la subjetivación el individuo se convierte en actor para fabricarse como sujeto.

Entre tanto, la individuación estudia a los individuos a través de las consecuencias que induce para ellos el despliegue de la modernidad, su intención es establecer una relación *sui generis* entre la dinámica social y la biografía del actor, entendiendo al individuo como una de las mayores consecuencias de una sociedad profundamente diferenciada, en donde las instituciones no pueden ya transmitir de manera armoniosa normas de acción, correspondiendo a los individuos darle un sentido

a sus trayectorias. “En ese orden de ideas, el principal desafío del hombre moderno es construir su propia existencia, su propia identidad, pues constituirse como individuo exige una soberanía sobre sí y una gestión de la separación de los otros”(Martuccelli, 2007).

Los videojuegos como agentes socializadores.

No obstante, a los planteamientos anteriores y según palabras del mismo Martuccelli, más allá de que progresivamente se impone la necesidad de reconocer la singularización de las trayectorias personales, y el hecho de que los actores tengan acceso a experiencias diversas que tienden a singularizarlos, aun cuando ocupen posiciones sociales similares. La toma de esta situación no debe traducirse necesariamente en la aceptación de una sociedad sin estructura, incierta, fragmentada o líquida, en donde las normas y reglas que ayer eran transmitidas de una manera más o menos homogénea por la sociedad, deben ahora ser engendradas en cada situación y de manera puramente reflexiva por los actores individuales.

Lo anterior supone la pugna entre el sujeto que busca singularizarse y la sociedad que procura moldear los comportamientos del individuo mediante el uso de dispositivos o soportes, gracias a los cuales los individuos logran asumir el peso de su existencia, al ser éstos un conjunto de relaciones, actividades u objetos que dotan al individuo de una “solidez” que no percibe más en sí mismo (Martuccelli, 2007). Se entiende por dispositivo todo elemento que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. Por lo tanto, no solamente las prisiones, los manicomios, etc., cuya conexión con el poder son en cierto sentido evidente, sino también la lapicera, la escritura, la literatura, la filosofía, la

agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los celulares y el lenguaje mismo, pueden ser un medio para ejercer control (Agamben, 2015).

Así, teniendo en cuenta que según Moncada & Chacón (2012) los videojuegos son “programas informáticos en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño”, pueden entenderse como un soporte o dispositivo para modelar la identidad de género de los adolescentes. Los videojuegos son el reflejo de la sociedad en la que están presentes, valiéndose de recursos como la imagen, la música y demás características específicas del propio medio, dejando en evidencia el conjunto de valores y actitudes presentes en una sociedad (Sauquillo, Ros & Bellver, 2008).

Bajo esta lógica es imposible desconocer que desde sus inicios los videojuegos han promovido estereotipos sexistas, presentando personajes femeninos hipersexualizados, con mediadas perfectas y vestuarios sugestivos, como estrategia para asegurar el delite de su público masculino. Y que a día de hoy se presentan como una industria con gran poder mediático, pues se han dejado de ser una simple distracción o “un simple pasatiempo”, para convertirse en la actividad predilecta de algunos niños y jóvenes (salcedo,2014).Hecho que se torna problemático si se considera los postulados de García (2008), quien manifiesta que la construcción de identidad, para este caso específico la identidad de género, es un proceso que se desarrolla y evoluciona en el tiempo por medio de una sucesión de etapas. En donde la adolescencia es uno de los periodos de mayor impacto, debido a que esta es una etapa dominada por los cambios anímicos, tensiones y crisis en búsqueda de estatus de independencia en la sociedad. Ardila (1998) refiere que la adolescencia es la lucha entre el niño y el hombre, como el esfuerzo del individuo por formarse automáticamente y comprender el sentido de la propia existencia.

En ese orden de ideas, se entiende que, en medio de su incansable lucha por la afirmación identitaria y la consolidación del YO, los y las adolescentes se encuentran ávidos de referentes comportamentales que guíen y den sentido a su estadía dentro de la sociedad. Por lo tanto, se hacen más susceptibles a ser permeados por los modelos ofrecidos a través de los medios de comunicación, entre ellos los videojuegos, llegando a asumir los comportamientos que estos promueven.

Del género a la identidad de género.

La categoría de género lleva consigo una gran carga cultural, ya que esta es tomada como un indicador que determina capacidades, condiciones, lugares y posiciones que pueden o no ocupar los sujetos en función de sus rasgos biológicos. Dichas características son decisivas al momento de fijar los roles, expectativas y disposiciones (ser, estar, pensar, sentir, etc.) que deben cumplir hombres y mujeres como miembros de una sociedad. “En definitiva, el género suele definir el conjunto de significados que una sociedad particular otorga a los rasgos físicos o biológicos que diferencian a hombres y mujeres. Estos significados proporcionan a los miembros de una sociedad las ideas sobre cómo actuar, que creer y como hacer significativas sus experiencias” (Enguix, 2018, p.11).

Así, la categoría género es la que permite revisar los elementos simbólicos que constituyen el carácter construido y social de los roles, personalidades, de lo considerado socialmente como propio para mujeres y hombres: lo femenino y lo masculino. Sin embargo, una de las inquietudes es saber si por sus características biológicas corresponde lo femenino a las mujeres y lo masculino a los hombres. A lo cual Meja (2015) responde que no necesariamente, pues el género es una construcción social que solo en principio se halla asociada con disposición biológica de las personas.

Lo anterior se traduce en que el hecho de pertenecer a uno u otro sexo no determina la adscripción de género, La adopción de la identidad de sujetos femeninos o masculinos se define por lo que la sociedad construye, no solamente por lo que la constitución biológica determina. El género viene definido por la sociedad y no por la biología. La manera de comportarse, las expectativas que el individuo posea, la personalidad que desarrolle, los papeles sociales que juegue y las expectativas sociales que satisfaga es lo que hace a los individuos mujeres y hombres, no lo natural. La cultura simboliza a los hombres y mujeres en actos, expectativas, comportamientos, dividiéndolos en masculinos y femeninos (Meja, 2015).

En un escenario tal, se debe considerar que dentro de la identidad se engloban diferentes dimensiones y categorías, siendo una de ellas la identidad de género (Olguín, 2012). Por ello es importante tener en cuenta que, desde el momento del nacimiento, los individuos se ubican de acuerdo a la dicotomía social de sexos en dos grandes grupos: hombre y mujer. Al crecer van desarrollando la conciencia de ser un individuo distinto de los demás, el denominado self² existencial, junto con éste se adquiere el self sexual o la autocategorización como hombre o como mujer, y junto con éste, el self o identidad de género, es decir, la auto clasificación como hombre o mujer sobre la base de lo que culturalmente se entiende por hombre o mujer. Por tanto, la identidad de género define el conjunto de sentimientos y pensamientos que tiene una persona en cuanto a los miembros de una categoría de género (García, 2005).

La identidad de género surge como resultado de un proceso que acontece a nivel intraindividual, pero se desarrolla en interacción con los roles de género y las conductas

² El self define la consciencia de sí mismo se refiere al grado de consciencia que tenemos sobre nosotros mismos y de la integración de nuestros diferentes procesos cognitivos.
Crisanto, C. A. (2007). El concepto Self en psicoanálisis. *Revista Psicoanálisis*, 5, 77-86.

estereotipadas que se imparten dentro de una determinada sociedad. Dichos roles pueden ser entendidos desde la perspectiva de Fernández (1993) como “aquel conjunto de comportamientos previstos y asignados a uno u otro sexo desde la cultura, en una sociedad y momento histórico específico. A través del rol de género, se prescribe cómo debe comportarse un hombre y una mujer en la sociedad, en la familia, con respecto a su propio sexo, al sexo contrario” (p.6).

Los roles de género son una construcción social, y como tal son transmitidos mediante el proceso de socialización, que hace posible a los individuos conocer e interiorizar elementos propios de su medio social, que luego son adaptados a su personalidad y estructura de comportamiento (Rocher, 1980). Este aprendizaje inicia desde el nacimiento y va nutriéndose con distintos sucesos de la cotidianidad: la forma como se le habla a un niño o una niña, las actividades que se le proponen o los comportamientos que les son reprochados. En otras palabras, los roles de género están marcados por todo aquello que rodea al individuo: la familia, los amigos, el colegio, el barrio y los medios de comunicación que consume.

Sin embargo, lo anterior no implica que estas actitudes sean replicadas por los sujetos tal cual como se le presentan, puesto que cada persona desarrolla su propio sentido de masculinidad y feminidad. Dicho sentido hace necesario la puesta en juego del concepto de representaciones sociales, estas constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal (Lacolla, 2005).

En otras palabras, las representaciones sociales comprenden el conocimiento, ideas o creencias que posee una persona frente a un hecho social determinado. Estas son etiquetas construidas socialmente que sirven al individuo para descifrar, adaptar sus

conductas y comunicarse en su entorno. Lo social interviene por intermedio de los esquemas comunicacionales y cognoscitivos proporcionados por la cultura, así como de los sistemas de valores e ideologías relacionados con determinadas posiciones sociales (Villarroel, 2007).

Debido a esto, las representaciones sociales nacen de la encrucijada entre lo psicológico y lo social (Herner, 2010), es psicológica en tanto el individuo es participe activo en el proceso de elaboración de si mismo, interpretando o reinterpretando la realidad en acuerdo a su visión personal y es social en la medida en que esta interpretación de la realidad se construye a partir del conocimiento socialmente compartido en la interacción con los demás sujetos de su entorno.

En consecuencia, se debe anotar que las representaciones sociales no corresponden a etiquetas previamente elaboradas, que se replican objetivamente por los individuos para orientar su desenvolvimiento cotidiano. sino que, por el contrario, las representaciones sociales son tanto producto, como proceso de una construcción psicosocial desarrolla por los individuos dentro de sus relaciones interpersonales, es decir, en el conjunto de vínculos e interacciones establecidas entre seres humanos, determinadas por factores como la etapa de vida y el rol desempeñados en un ámbito social específico (Ibarguen, 2014), que es en donde se plasman todas las nociones de género que van siendo asumidas por los y las adolescente en sus procesos de construcción de identidad de género y que a su vez determinan su comportamiento hacia los otros actores de su entorno social.

1.6 Estrategia metodológica

Para el desarrollo de este estudio, se utilizó un método mixto, que según Sampieri (2018) consiste en la integración sistemática de los métodos cuantitativo y

cualitativo, con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno estudiado. Este tipo de investigación combina procedimientos de recolección de datos cuantitativos y cualitativos, por ejemplo, una entrevista y encuesta, que con frecuencia se llevan a cabo de forma simultánea.

Los enfoques cuantitativo y cualitativo hacen posible tener acercamiento a la realidad de los sujetos investigados, permitiendo conocerla e interpretarla de diferentes maneras. La escogencia de uno u otro depende de aquello que se quiera conocer, pues cada enfoque cumple su papel, por lo tanto, su selección depende de la pregunta de investigación y de los intereses que mueven al investigador. No obstante, hay que tener en cuenta que los dos paradigmas se complementan en el conocimiento, explicación y comprensión de la realidad social.

En este sentido, García, García, González, Carvalho & Catarreira (2016) sostienen que cada metodología permite conocer, a través de diferentes dimensiones de observación, el comportamiento de los diversos factores políticos, económicos, sociales, culturales y personales que ayudan a explicar en profundidad una realidad social concreta. Por ello, se hizo uso de la combinación como estrategia investigativa, toda vez que esta es una estrategia de integración multimétodo en la cual, la información obtenida por un procedimiento proveniente de un enfoque se integra de forma complementaria o secundaria con la información alcanzada por medio del enfoque considerado como principal dentro de la investigación, con el objetivo de que el primero contribuya a solventar las debilidades e inconsistencias del segundo, otorgándole mayor validez y legitimidad (Blanco & Pirela, 2016)

Dentro de esta estrategia, se da el predominio de un enfoque sobre el otro, de hecho, la investigación se desarrolla desde un enfoque dominante y los resultados

obtenidos se fortalecen anexándole un componente de otro enfoque, bien sea en el momento del diseño, la recolección de datos o el análisis. Es así como para fines de esta investigación se priorizo el enfoque cualitativo a fin de poder explorar las percepciones, pensamientos, construcciones y opiniones de los y las adolescentes sobre la representación de relaciones y roles de género evidenciadas en el videojuego GTA V. Contando con el apoyo del enfoque cuantitativo para la obtención de datos numéricos que permiten dar mayor consistencia y profundidad a los análisis obtenidos.

Bajo esta línea discursiva, el método cualitativo se reconoce como aquel que permite descripciones detalladas y completas acerca del fenómeno estudiado. Es así, como el investigador tiene la posibilidad de tener un mayor acercamiento a los sujetos investigados y sus entornos, buscando que el investigado no se perciba como un facilitador de información, sino como un participante activo en la construcción de la investigación (Arizaldo, 2008).

Según Hernández R, Fernández C. & Batista P (2004): El método cualitativo

Se basa en métodos de recolección de datos sin medición numérica, como las descripciones y las observaciones. Por lo regular, las preguntas e hipótesis surgen como parte del proceso de investigación y este es flexible, y se mueve entre los eventos y su interpretación, entre las respuestas y el desarrollo de la teoría su propósito consiste en reconstruir la realidad tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido. (Pp.3)

En otras palabras, el método cualitativo hace posible una descripción de la realidad de los actores como ellos la viven, toda vez que esta es estudiada en su

contexto natural, tal cual como suceden, interpretando los fenómenos desde la voz de los sujetos protagonista

Por su parte, la investigación cuantitativa se inspira en el positivismo, realizando una invitación a los científicos sociales, para buscar explicación a los fenómenos estableciendo regularidades en los mismos, esto es, hallar leyes generales que explican el comportamiento social. Con esta finalidad la ciencia debe valerse exclusivamente de la observación directa, de la comprobación y la experiencia. El conocimiento debe fundarse en el análisis de los hechos reales, de los cuales debe realizar una descripción lo más neutra, objetiva y completa posible. Monje, C. (2011).

De lo anterior se puede comprender que la investigación debe desarrollarse como proceso sistemático y lineal, sin espacio a la flexibilidad, sino que, por el contrario, opera bajo una lógica estricta y rigurosa, que en ningún momento permite hacer reformulaciones en los procesos ya acabados. Por su corte positivista, la finalidad de la investigación cuantitativa es hacer generalizaciones de un aspecto de la realidad social, a partir de datos obtenidos de una muestra de dicha realidad. Esto implica que el investigador sea lo más objetivo posible y se mantenga alejado del proceso investigativo.

En este sentido, la combinación de métodos se constituyó como un valor significativo para el desarrollo del presente proceso, pues por el hecho de ser llevado a cabo en una etapa en que la humanidad se enfrentaba a una situación atípica ocasionada por la calamidad sanitaria originada por el virus Covid - 19 y las correspondientes medidas de distanciamiento físico y social decretadas por la OMS y acatadas por el gobierno nacional, se generaron nuevas dinámicas para el desarrollo de los procesos

académicos y laborales, los cuales estuvieron mediados por herramientas tecnológicas tales como Google Meet, Zoom y Microsoft Teams, entre otros.

Unidad de análisis

Tomando como referencia los postulados de Hernández, Fernández & Baptista (2014), la unidad de análisis constituye el “qué o quiénes”, de toda investigación, esto es los participantes, objetos, sucesos o comunidades de estudio que son objetivo de la misma. Así pues, siguiendo la guía de los objetivos propuestos en esta investigación, se definió que la unidad de análisis se encuentra constituida en primera medida por adolescentes videojugadores del grado décimo del colegio Instituto Técnico de Santander de Quilichao.

En segundo lugar, se encuentra el videojuego GTA V, tomando como documento para la revisión de su contenido gráfico y visual, en tanto Vallés (1999) propone que el término documento sea entendido en sentido amplio, como material escrito, visual o audiovisual. Los documentos son cosas que refieren a algún aspecto del mundo social, que dicen algo acerca de los valores e intereses de quienes lo produjeron.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario enfatizar un poco en el videojuego mencionado líneas atrás. Este hace parte de una saga de videojuego donde se realiza una carrera delictiva especializada en el robo de vehículos para hacer negocios, entre otros actos delictivos como robar bancos, extorsionar, vender drogas.

GTA V transporta a los videojugadores a la ciudad de Los Santos, metrópolis que deja entrever la similitud geográfica con la ciudad de Los Ángeles que, entre otras cuestiones, exhibe un ambiente de incertidumbre económica que sume a sus ciudadanos en múltiples problemáticas sociales, llevando a los protagonistas a prácticas criminales

y un estilo de vida marcado por actos como la violencia, el narcotráfico y el machismo (Gómez, 2020).

En GTA V, en el modo historia³ (no se analizó la versión online), se dan tres personajes para utilizar en todo momento, Michael, Franklin y Trevor, quienes en medio de la confusión, barajan sus probabilidades de supervivencia y de éxito: Franklin, un estafador callejero en busca de oportunidades de verdad y dinero serio; Michael, profesional ex convicto, cuyo retiro no es tan prometedor como él hubiera esperado; y Trevor, un maníaco violento motivado por la posibilidad de encontrar drogas baratas y el próximo atraco importante. Agotadas las opciones, esta banda lo arriesgará todo en una serie de atrevidos y peligrosos atracos que marcarán sus vidas.

Figura 1

Personajes principales de gta V



Tomada de: <https://kyao00.net/p/personajes-gta-v-46>

³ GTA V modo historia: se refiere al videojuego que se encuentra para las consolas como Nintendo, Play Station, Xbox 360... Viéndose este desactualizado desde que la empresa Rockstar decidió convertirlo online, pues no se pueden realizar o utilizar algunos elementos del modo online.

GTA online: se refiere al cambio que tuvo el videojuego en el año 2015 en dónde la empresa Rockstar encargada de su distribución decidió cambiar su forma de presentación de plataforma en dónde ahora se puede descargar y jugar desde la internet, además de que el jugador puede crear su propio personaje, que también puede ser femenino.

Incluso con este sistema innovador en la saga, al poner tres protagonistas seleccionables simultáneamente, no se consideró la idea de incluir una mujer como personaje elegible. Por el contrario, sus protagonistas son hombres instintivos, violentos y sin moral. Su único fin es la obtención de fortuna a través de planes y estrategias violentas, matando y destrozando a casi cualquier persona o cosa (Prunell, 2017).

En esa línea, el número de mujeres en este videojuego es muy inferior al de los hombres, ya que la mayoría de papeles: Michael de Santa, Trevor Philips, Franklin Clinton, son de mafiosos, jefes de negocios ilegales, jefes de patrullas callejeras, jefes de mafias, entre otros. Además, son muy secundarios, casi que sin importancia y sólo se enseña a la mujer por lazos de parentesco, como esposa, novia o hija de algún protagonista, y únicamente aparecen como complemento en algunas cinemáticas.

Se puede ver, por ejemplo, a la esposa y la hija de Michael, así como la tía de Franklin. La primera, llamada Amanda, es una mujer que gasta una fortuna en llevar una vida de millonaria, derrochando dinero y operándose, y que le es infiel a su marido con varios hombres. Este acto se justifica ya que su marido le puso los cuernos con prostitutas, y no se pueden divorciar ya que son testigos protegidos del FBI, por lo que la separación complicaría más las cosas. En cuanto a la vestimenta, usa ropa deportiva principalmente, también traje de baño y una ropa informal, vestido negro con americana. Como dato o elemento a destacar, en el juego aparece en su cama utilizando un complemento sexual (dildo). Se entiende que estos elementos son el añadido sexual que se incorporan en el juego para atraer y mantener aún más al jugador masculino, puesto que no se presentan elementos tales como relaciones homosexuales o el uso de complementos sexuales para hombres.

En cuanto a la hija, Tracey, es uno de los pocos personajes del juego que tiene muchos atuendos. La ropa informal es la que más utiliza en sus previas apariciones, su traje formal consiste en un sombrero amarillo, una blusa rosa a rayas violeta, un short vaquero azul y zapatillas negras. Su segunda vestimenta es un chándal morado con un suéter gris y una camiseta naranjey con tenis blanco y negro. En el *Fame or Shame* (programa de TV ficticio del juego) usa una blusa que está atada a su pecho y una falda roja a cuadros. Lo curioso es que, en esta misión del juego, ella va al programa y realiza un baile erótico y el padre, que está presente, manda a parar el baile y amenaza al presentador persiguiéndolo.

Figura 2

Hija de Tracey



Tomada de: <https://i.ytimg.com/vi/rk3w8tEPN-M/maxresdefault.jpg>

En cuanto a la tía de Franklin, es una mujer afrodescendiente que vive en los suburbios. En el juego, aunque no profundizan ni desarrollan mucho más la historia de este personaje, ella se define feminista, hace reuniones con mujeres en su casa para hablar de feminismo y realiza caminatas en las cuales hace cantos feministas a la vez que practica este ejercicio cardiovascular.

En general, eliminando la trama, las mujeres aparecen mayormente como viandantes en las carreteras, strippers en los clubs y prostitutas. También se da la opción de practicar sexo sin ir a locales de prostitución, consiguiendo el número de teléfono de la stripper para llevarla al salir de su trabajo a su casa y mantener relaciones. En este juego se trata a la mujer siempre en un segundo plano, con un protagonismo que supone la reproducción de roles como un objeto y reclamo sexual, excepto el caso de la tía, en un movimiento que parece querer romper con el verdadero contenido sexista, al incluir a una mujer que se supone cuestiona (aunque no explícitamente) la hipersexualización femenina (Prunell, 2017).

Muestra

Para el proceso de selección de la muestra de adolescentes encuestados fueron tenidos en cuenta los postulados de Padua (2008), para quien se debe partir del reconocimiento del universo o población, que refiere al conjunto total de elementos que constituyen un área de interés analítico, al presentar una característica susceptible de ser estudiada. Por su parte, la muestra corresponde a un subconjunto del conjunto total que es el universo o población, esta se escoge mediante la aplicación de la técnica del muestreo, que establece los pasos o procedimientos a través de los cuales es posible hacer generalizaciones sobre la población a partir de un subconjunto (muestra) de la misma, con un grado mínimo de error.

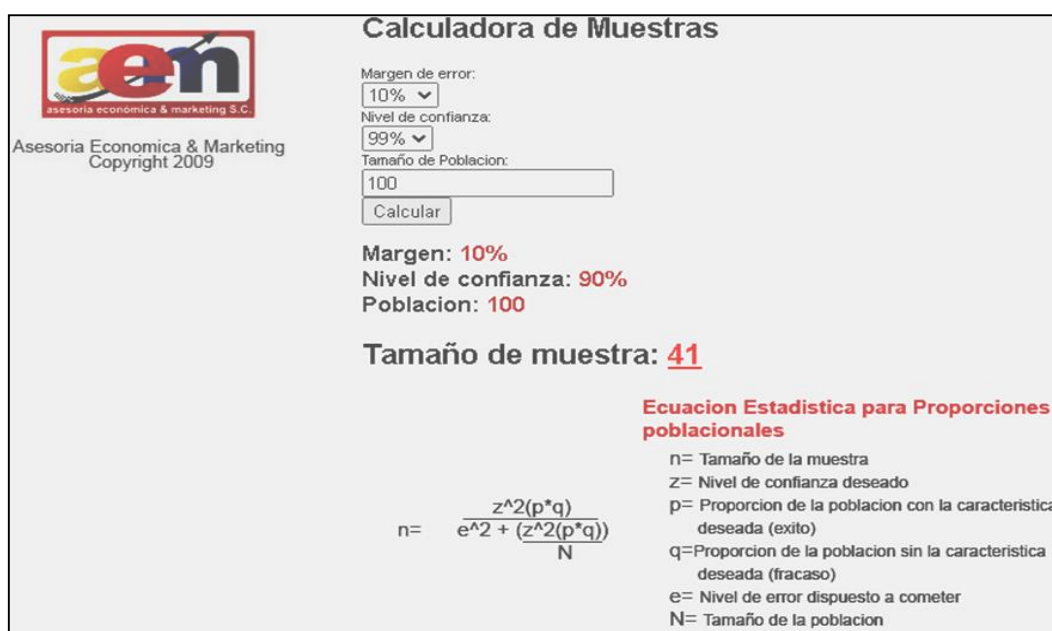
En este caso la población se hallaba compuesta por los estudiantes del grado décimo (3 cursos) del colegio Instituto Técnico de Santander de Quilichao, que en su conjunto sumaron un total de 100 estudiantes, a quienes se les solicitó diligenciar el formulario de forma voluntaria, a lo cual solo se recibió respuesta de 41 estudiantes. En ese orden de ideas, y siguiendo los lineamientos del muestro probabilístico simple, cuya

condición primordial es que todos los miembros de la población tengan la misma posibilidad de ser elegidos, se consideró que esta cantidad era una muestra representativa de la población, contando con un nivel de confianza de 90%.

A la continuación se presenta el procedimiento que fue llevado a cabo para la definición de la mencionada muestra y la tabla de caracterización de la muestra.

Figura 3

Calculo de Muestras



Calculadora de Muestras

Margen de error: 10%
 Nivel de confianza: 99%
 Tamaño de Poblacion: 100
 Calcular

Margen: 10%
 Nivel de confianza: 90%
 Poblacion: 100

Tamaño de muestra: 41

Ecuacion Estadística para Proporciones poblacionales

n= Tamaño de la muestra
 Z= Nivel de confianza deseado
 p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
 q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
 e= Nivel de error dispuesto a cometer
 N= Tamaño de la población

$$n = \frac{Z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{Z^2(p \cdot q)}{N}}$$

Fuente: Uso de Calculadora de Muestras de la Aplicación aem S.C.

https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Tabla 2

Características básicas de los informantes

Entrevistado	Género	Grado	Estrato	Lugar de residencia	Con que frecuencia practica el video juego
Encuesta 1	Masculino	Decimo	3	Urbano	De 4 a 6 veces por semana
Encuesta 2	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes

Encuesta 3	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez por semana
Encuesta 4	Masculino	Decimo	3	Urbano	De 4 a 6 veces por semana
Encuesta 5	Femenino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 6	Femenino	Decimo	3	Urbano	1 vez al mes
Encuesta 7	Masculino	Decimo	1	Rural	1 vez por semana
Encuesta 8	Femenino	Decimo	3	Urbano	De 1 a 3 veces por semana
Encuesta 9	Femenino	Decimo	3	Urbano	De 1 a 3 veces por semana
Encuesta 10	Femenino	Decimo	2	Rural	Cada 2 meses o mas
Encuesta 11	Masculino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 12	Masculino	Decimo	3	Urbano	De 4 a 6 veces por semana
Encuesta 13	Femenino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 14	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 15	Masculino	Decimo		Urbano	1 vez por semana
Encuesta 16	Femenino	Decimo	1	Rural	Cada 2 meses o mas
Encuesta 17	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 18	Masculino	Decimo	2	Urbano	1 vez por semana
Encuesta 19	Femenino	Decimo	2	Rural	De 1 a 3 veces por semana
Encuesta 20	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez por semana
Encuesta 21	Femenino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 22	Masculino	Decimo	3	Urbano	1 vez al mes
Encuesta 23	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 24	Femenino	Decimo	2	Rural	1 vez por semana
Encuesta 25	Femenino	Decimo	2	Urbano	De 1 a 3 veces por semana

Encuesta 26	Femenino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 27	Masculino	Decimo	3	Urbano	1 vez por semana
Encuesta 28	Femenino	Decimo	1	Rural	2 o 3 veces al mes
Encuesta 29	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 30	Femenino	Decimo	3	Urbano	Cada 2 meses o mas
Encuesta 31	Masculino	Decimo	3	Urbano	De 4 a 6 veces por semana
Encuesta 32	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez por semana
Encuesta 33	Femenino	Decimo	3	Urbano	2 o 3 veces al mes
Encuesta 34	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 35	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez por semana
Encuesta 36	Masculino	Decimo	2	Urbano	1 vez por semana
Encuesta 37	Femenino	Decimo	1	Rural	Cada 2 meses o mas
Encuesta 38	Femenino	Decimo	3	Urbano	Cada 2 meses o mas
Encuesta 39	Masculino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 40	Femenino	Decimo	1	Rural	1 vez al mes
Encuesta 41	Masculino	Decimo	3	Urbano	1 vez por semana

Por otro lado, la selección de la muestra que compuso el grupo focal fue guiado con base en los planteamientos de Prieto& Cerdá (2002) donde se manifiesta que, desde el enfoque cualitativo, la muestra no debe ser entendida como un concepto estadístico. Lo que se trata aquí es de seleccionar a un grupo específico de personas que comparten ciertas características, que les posibilita hablar sobre algún tema o experiencia común. Lo que se busca es generar un ambiente de interacción en donde puedan expresar sus opiniones y donde libremente puedan discutirlos en función de sus visiones y perspectivas.

En los estudios cualitativos casi siempre se emplean muestras pequeñas no aleatorias, se suele evitar las muestras probabilísticas, puesto que lo se pretende es lograr cierto grado de profundidad en aspectos particulares de la subjetividad de los informantes, por tanto, se recurre a personas informadas, lúcidas, reflexivas y dispuestas a hablar ampliamente con el investigador (Blanco & Castro, 2007). En este sentido, se seleccionó una muestra de 8 adolescentes, compuestas por 4 hombres y 4 mujeres del grado décimo del colegio Instituto Técnico de Santander de Quilichao.

Según estos mismos autores, existen diversos diseños de muestreo no probabilístico utilizados en los estudios cualitativos, sin embargo para este caso específico se optó por el muestro teórico o intencionado, donde se busca avanzar hacia una estrategia de muestreo deliberado a lo largo del estudio, basado en las necesidades de información detectadas en los primeros resultados. En consecuencia, la muestra del grupo focal se definió a partir del análisis de las respuestas ofrecidas por los y las adolescentes en la encuesta, siendo elegidos quienes ofrecieron mayor profundidad en sus respuestas y quienes señalaron tener mayor tiempo de dedicación a la práctica del videojuego.

Tabla 3

Composición grupo focal

Sujeto #	Encuesta #	Género	Frecuencia de juego
1	1	Masculino	De 4 a 6 veces por semana
2	12	Masculino	De 4 a 6 veces por semana
3	9	Femenino	De 1 a 3 veces por semana
4	25	Femenino	De 1 a 3 veces por semana
5	8	Femenino	De 1 a 3 veces por semana

6	19	Femenino	De 1 a 3 veces por semana
7	31	Masculino	De 4 a 6 veces por semana
8	4	Masculino	De 4 a 6 veces por semana

Técnicas

Para la selección de las técnicas a emplear durante la recogida de información se tuvo en cuenta las características del enfoque metodológico propuesto, así como también las condiciones de salud pública generadas por la pandemia del COVID-19. Por ello no se contó con la posibilidad de llevar a cabo encuentros presenciales con los sujetos de investigación, además de generar la necesidad de obtener cantidad y calidad de información en un único encuentro, pues dado a las condiciones especiales no era factible acceder a los informantes en repetidas ocasiones.

Es por esto que se hizo uso de la encuesta como instrumento para la recogida de información, esta permite la recolección sistemática de datos en la medida que se pregunta a los investigados sobre los datos precisos que se desea obtener. Con la encuesta se alcanza información sistemática y ordenada sobre la vida de los investigados, con datos relevantes para los fines de la investigación. Esta información hace referencia a lo que las personas son, hacen, piensan, opinan, sienten, esperan, desean, quieren u odian, aprueban o desaprueban, o los motivos de sus actos, opiniones y actitudes (Díaz, 2017).

En este caso se hizo uso de la encuesta cualitativa, que según Jansen (2013) es un tipo de encuesta que no tiene como objetivo establecer frecuencias, promedios u otros parámetros, sino determinar la diversidad de algún tema de interés dentro de una población dada. La encuesta cualitativa no tiene en cuenta el número de personas con las mismas características (el valor de la variable) sino que establece la variación

significativa (las dimensiones y valores relevantes) dentro de esa población. En otras palabras, la encuesta cualitativa se centra más en captar opiniones, puntos de vista e impresiones que se suscitan en el población sujeto de estudio, con respecto al tema de investigación que en la obtención de datos numéricos.

En la investigación mediante encuesta, el instrumento básico para la recogida de información lo constituye el cuestionario, este consiste en un listado de preguntas estandarizadas las cuales se leen en forma literal e idéntica para cada encuestado (Cea D'Ancona, 2001). Por su parte, García (2002) define el cuestionario como un sistema de preguntas ordenadas coherentemente, con sentido lógico y psicológico, expresado con lenguaje sencillo y claro, que permite la recolección de datos a partir de las fuentes primarias. Está definido por los temas que aborda la encuesta y logra coincidencia en la calidad y cantidad de la información recabada.

En esta ocasión, dadas las condiciones que se han mencionado, se empleó la herramienta de Google Formulario para diseñar un cuestionario que consto de un total de veinte cinco preguntas (25) preguntas distribuidas de la siguiente manera: siete (7) preguntas se enfocaron a recoger datos de caracterización de los informantes; dos (2) preguntas dicotómicas cerradas (de si o no) a las cuales se dio la opción de argumentar la respuesta; tres (3) preguntas cerradas que proporcionaron varias opciones de respuesta de las cuales el encuestado puede escoger una y trece (13) preguntas abiertas que aportaron información de carácter textual; opiniones, explicaciones, puntos de vista. Este tipo de pregunta no obliga a escoger entre un conjunto fijo de alternativas, es de respuesta libre y sus repuestas varían mucho en cuanto a su extensión y profundidad siendo una fuente de enriquecimiento del informe (Gómez, 2014).

Es importante resaltar también que la herramienta de Google Formulario permite la creación de cuestionarios de fácil acceso que posibilitan la recopilación de datos, ya sea de forma personalizada o anónima. La empleabilidad del formulario de Google representa una disminución de tiempo y esfuerzo, en lo que respecta a la organización, procesamiento y análisis de datos, dado que la información obtenida es procesada de forma automática por la aplicación.

Otra facilidad que proporciona esta herramienta es la posibilidad de ser divulgada por otras plataformas virtuales como lo son: WhatsApp, Instagram, Telegram y Messenger. Esto permite tener una mejor acogida por parte de los sujetos a investigar, entendiendo que los adolescentes tienen mayor interacción con dichos medios. En definitiva, son muchas las bondades ofrecidas por el cuestionario, sin embargo, encuentra una gran limitante en el hecho de que la información obtenida no puede extenderse más allá de la establecida en las preguntas previamente diseñadas. Por ello, no permite indagar casos específicos e individuales de una forma más detallada, limitándose únicamente a los datos y temas que el investigador consideró relevantes al momento de elaborar el cuestionario.

En este sentido, cobró importancia el componente cualitativo de esta investigación, ya que cuenta con los elementos pertinentes para poder reconocer las concepciones de género que están siendo elaboradas por los y las adolescentes a partir de su interacción con el videojuego GTA V. Por otro lado, la perspectiva interpretativa permitió realizar un acercamiento más profundo al problema y los hallazgos de investigación, pues la profundización en el discurso de los y las adolescentes permitió ir un paso más allá, en el intento de reconocer si el videojuego GTA V tiene injerencia en la construcción de su identidad de género.

En función de lo planteado, se aplicó la técnica de grupo focal con la finalidad de ampliar la información que se obtuvo mediante las encuestas individuales, buscando alentar la discusión colectiva para captar con mayor profundidad las nociones de género elaboradas en su interacción con el videojuego. En este orden de ideas, Kitziinger (1995) define el grupo focal como una forma de entrevista grupal que utiliza la comunicación entre investigador y participantes con el propósito de obtener información. Esta permite un espacio de opinión para develar el sentir, pensar y actuar de los individuos por medio de la comunicación verbal, para así alcanzar la expresión de subjetividades respecto al fenómeno estudiado.

El grupo focal es un modo de entrevista colectivista y centrada en la pluralidad y variedad de las actitudes, experiencias y creencias de los sujetos investigados. Esta técnica facilita un ambiente de interacción que permite examinar lo que la persona piensa, cómo piensa y por qué piensa de esa manera. Se permite así una discusión activa donde los participantes pueden comentar y opinar sobre un determinado tema, generando una gran riqueza de testimonios.

Por consiguiente, se realizó un grupo focal con un total de 8 estudiantes (4 hombres y 4 mujeres), de grado decimo del colegio Instituto Técnico de Santander de Quilichao. Esta actividad fue ejecutada mediante la plataforma virtual (Zoom y Meet), quedando grabada en audio y video, con previa notificación a los participantes, que autorizaron el trámite de datos. En el desarrollo de la actividad, además con una serie de preguntas abiertas, orientadoras de la actividad, se proyectaron e imágenes del videojuego GTA V, alusivas a la representación de género, así como también, de imágenes y videos referidos a la división sexual del trabajo y a los roles de género tradicionales.

La técnica de grupo focal, desde los fines de este estudio, se consolidó como una herramienta que facilitó el intercambio participativo de información, toda vez que permitió que se generara un espacio de discusión abierta, que hizo posible profundizar y reforzar la información alcanzada por medio de la encuesta. En otras palabras, el grupo focal permitió, en cierta medida, identificar las subjetividades de los y las adolescentes, haciendo posible el reconocimiento de valores, ideas y prácticas de este grupo, con referencia al videojuego, a los roles y a las relaciones de género.

Resulta oportuno señalar que, tanto la encuesta, como el grupo focal, fueron aplicadas a través de los medios virtuales, por lo cual se tuvo dificultades para establecer comunicación con los y las adolescentes, debido a que hubo que ajustarse a los lineamientos de la institución, además de contar con retrasos de parte de los docentes encargados en la difusión de los enlaces requeridos a los estudiantes y por consiguiente retrasando los tiempos de la investigación.

Por otro lado, en la aplicación del grupo focal no se pudo tener acceso a la comunicación no verbal de los y las adolescentes, puesto que los participantes se negaron a abrir las cámaras durante el desarrollo de la actividad. Así pues, entendiendo esto desde la teoría de los axiomas de la comunicación se puede hablar de una recepción incompleta de información, toda vez que en el axioma de lo digital y lo analógico se pone de manifiesto el carácter complementario en lo que se dice (la palabra expresada o escrita) y la expresión corporal o no verbal que acompañan el mensaje (movimientos, posturas, expresión gestual, tono de voz). En definitiva “el lenguaje digital cuenta con una sintaxis lógica sumamente compleja y poderosa, pero carece de una semántica adecuada en el campo de la relación mientras que el analógico posee la semántica, pero

no una sintaxis adecuada para la definición inequívoca de la naturaleza de las relaciones”. (Watzlawick, Beavin & Jackson, 2002).

Además de las dificultades descritas hasta el momento, también hubo dificultades con la convocatoria de la población de los y las adolescentes, a participar en el grupo focal, principalmente por su poca disponibilidad de tiempo, por procesos académicos y por periodos vacacionales, por ende, el proceso de investigación se hizo más extenso. Otra dificultad dentro del trabajo del campo, tuvo que ver con las fallas e interferencias de conexión, que a largo del grupo focal provoco la desconexión de algunos de los participantes, así mismo género perdidas de información ya que en repetidas ocasiones el audio se entrecortaba, haciéndose muy difícil o casi imposible su comprensión.

Capítulo 2. Pantalla, realidad y juego indagando la incidencia de gta v en la percepción de roles de género de los y las adolescentes

En el presente capítulo se indaga sobre la percepción de roles de género que tienen los estudiantes del grado décimo del colegio Instituto Técnico Santander de Quilichao, partiendo de sus apreciaciones del contenido gráfico y visual del videojuego GTA V. En el discurso de los y las adolescentes se ponen de manifiesto las conductas y actitudes que consideran apropiadas o inapropiadas para uno u otro género. Dichas conductas y actitudes configuran los denominados roles de género, categoría que fue vital para la estructuración de este apartado del informe, siendo entendida a la luz de los procesos de socialización y subjetivación.

2.1 La realidad plasmada en el videojuego

El discurso y opiniones de los y las adolescentes estuvo relacionado con la forma de ver y entender las conductas de género evidenciadas en los videojuegos, donde las acciones de los personajes de GTA V, en especial, ocupan un lugar central para valorar

la posible injerencia de la práctica del videojuego en la asunción de roles de género en los adolescentes.

Se parte de la idea que los videojuegos son un claro reflejo de la sociedad de la cual son producto, por ende, su contenido se nutre de los preceptos culturales que se hallan arraigados en el imaginario colectivo. Al respecto, Sauquillo, Ros & Bellver (2010) manifiestan que los videojuegos incorporan recursos propios de su contexto, como la imagen, el texto y la música, por lo cual frecuentemente reproducen conductas prejuiciosas y estereotipadas, tal como ocurre en el caso del tratamiento que se le da al rol de las figuras femeninas y masculinas.

La representación de la figura y de roles de género que se transmite a través de los videojuegos como práctica social, se hallan relacionados con construcciones e imaginarios socioculturales, por medio de las cuales se dota a los géneros con una serie de características específicas, que se le imponen al individuo a manera de patrones comportamentales, posturas y formas determinadas de ser y de estar. Por tanto, sus narrativas presentan a los hombres como guerreros y a las mujeres como cuidadoras. Los personajes femeninos son movidos por el instinto de la maternidad, el amor romántico y los cuidados. Por su parte, los personajes masculinos se mueven tras el éxito, el poder, la superioridad y el sometimiento del enemigo. En definitiva, se busca enaltecer las cualidades masculinas, por ello cuando el personaje principal pertenece al género opuesto, dicho personaje compartirá características y motivaciones masculinas (Vela, 2018).

Es así como en el siguiente fragmento se pone de manifiesto el hecho de que el papel protagónico de los videojuegos es reservado para personajes del género

masculino, mientras que a los personajes femeninos les son asignados los papeles secundarios.

“En el videojuego las mujeres están por aparte, pues no hay una mujer en toda la saga que sea protagonista”

Sujeto 1, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

En efecto los videojuegos como viva representación de la sociedad que los produce cumplen la función de transmitir los ideales presentes en el medio social, por tanto, su contenido presenta lo que podría llamarse una gran carga de machismo, pues dentro de estos se puede evidenciar con toda claridad la tendencia por representar la superioridad de las cualidades masculinas sobre las femeninas, siendo así que los papeles protagónicos son otorgados a personajes de género masculinos, mientras que los femeninos son siempre relegados a un segundo plano.

En este orden de ideas Vela (2018) manifiesta que lo femenino en el mundo digital se reduce al sexo y los cuidados, sin embargo, los hallazgos dieron cuenta de que los y las adolescentes muy poco comparte esta designación, siendo así el siguiente fragmento permite inferir que, dentro de esta población, parece no haber una identificación muy fuerte con este tipo de roles.

“Cambiaría totalmente el papel empleando otros trabajos ya que esto hace parte de la discriminación hacia la mujer y no está bien el mensaje que emite, yo le daría un personaje principal por así decirlo, pues, aunque sea un videojuego, las mujeres no sólo somos "prostitutas o amas de casa”.

Encuesta 8, comunicación personal, abril 2021.

Como se puede ver a través de las ideas precedentes, la representación que se realiza de cada uno de los géneros dentro del videojuego, se encuentra asociada a

constructos e imaginarios determinados por la estructura ideológica de la sociedad machista. A lo cual, más allá de reconocer que solo se trata de un juego, el discurso de los y las adolescentes ponen de manifiesto su descontento con el papel y las funciones otorgadas a la mujer en la trama GTA V.

Al mismo tiempo se puede señalar que los roles de género, por ser producto de construcciones sociales, son transmitidos y aprendidos por medio de la socialización, es decir, aquel proceso donde el individuo aprende e interioriza elementos socioculturales de su medio ambiente, mismos que bajo la influencia de agentes sociales significativos son integrados a la estructura de personalidad como mecanismo de adaptación a su entorno social (Rocher 1980). Los elementos socioculturales antes mencionados hacen alusión a conocimientos, modelos, valores y símbolos, que describen las maneras de ser, de comportarse, de sentir y de pensar que tienen los grupos y toda la sociedad en general en el entorno en el cual vive cada una de las personas.

La socialización comprende procesos de educación y aprendizaje, a través de los cuales los individuos desarrollan un sentido de pertenencia muy sólido hacia un contexto social determinado. En dicho contexto los individuos comparten características que son comunes y que les permiten crear un sentimiento de nosotros a la vez que construyen sus propias identidades individuales y sociales. En otras palabras, con la socialización se espera que los individuos identifiquen lo que es aceptable y lo inaceptable en su comportamiento, por ejemplo, que la violencia, el robo y el engaño sean vistos como lo negativo, mientras la cooperación y la honestidad conforman lo positivo.

2.2 De la sociedad a la pantalla, el rol de género dentro de GTA V

En función de los planteamientos desarrollados hasta este punto, resulta importante en términos de esta investigación, el adentrarse en el reconocimiento de roles femeninos y masculinos presentados GTA V y del tipo de relación entre géneros alentado por dichos roles. Para ello, como primera medida, se ponen en consideración los supuestos de Sauquillo, Ros & Bellver (2008), quienes sostienen que los videojuegos reproducen roles de una cultura machista, estereotipos físicos (chicas blancas y guapas, hombres fuertes y blancos) con proporciones poco reales, presentan a la mujer como modelo de fantasías eróticas de sumisión. Ensalzan valores como la competitividad, la fuerza, ser valiente, las guerras, el “menosprecio a los débiles”, la violencia, destacando que esta última puede que sea más perjudicial que la vista en el cine o series, ya que en los videojuegos se interactúa de forma activa y se toman decisiones.

Todo lo anterior resulta del hecho que los videojuegos son creados en forma casi universal por hombres para otros hombres, pues el mayor número de programadores y desarrolladores son hombres y programan con la idea de que un similar jugará el juego (ver tabla 4). De ahí que se planteen universos e historias ancladas a sociedades con relaciones de género desiguales, reproducidas sin crítica alguna, como forma de legitimar la dominación. Por lo tanto, la narración se establece a través de códigos compartidos entre varones y celebrados por estos. Y desde estas lógicas incluyen una mirada del género centrada en la cosificación del cuerpo femenino y la segregación de espacios por cada género (Vela, 2018).

Tabla 4*Participación del género femenino en la industria de los videojuegos*

Industria de los videojuegos en general		Industria de los videojuegos en España	
Programadoras	4%	Programadoras	6.84%
Artistas y animadores	16%	Artistas y animadoras	38.35%
Diseñadoras	11%	Diseñadoras	5.47%
Productoras	23%	Marketing / legal	10.95%
Sonido	4%	Productoras	9.58%
Testeo y proceso de calidad	7%	Sonido	1.36%
Administración y legal	18%	Testeo y proceso de calidad	12.32%
		Otras colaboraciones	12,32%

Fuente: Vara, 2014.

La consecuencia directa del machismo en los videojuegos lleva a la masculinización, o lo que es lo mismo, a la expulsión de las mujeres de lo que no se considera su espacio, hasta naturalizar la segregación de espacios en masculinos y femeninos. Por lo tanto, “los modelos de relación con el género femenino implican exclusivamente dos salidas: su cosificación como objeto sexual o la dependencia de sus cuidados. Por supuesto, esta doble forma de enfrentarse con el género femenino tiene su

correlación en los juegos de vídeo al construir personajes estereotipados en torno a la figura sexual o a la figura materna” (Vela, 2018, p.81).

Los planteamientos anteriores denotan que la configuración de los personajes masculinos y femeninos en el mundo de los videojuegos se halla anclada en las lógicas de la cultura machista y patriarcal, y como tal promueven el ideal de superioridad de género masculino sobre el femenino, último sobre el cual, como se enfatizó líneas atrás, se le designa exclusivamente la provisión de cuidados y placer. Sin embargo, en la opinión expresada por los y las adolescentes, se puede denotar que esta población no comparte esta designación de roles, por el contrario, manifiestan la intención de equilibrar este diferencial de poder entre los géneros, otorgando a la mujer la posibilidad de desenvolverse en otros espacios sociales.

“Le otorgaría toda la libertad que tiene un personaje masculino porque creo que tiene que existir la igualdad, así sea solo un videojuego. La posibilidad de que puedan conseguir empleos buenos y no las muestran siempre así”.

Encuesta 35, comunicación personal, abril 2021.

Ahora bien, tomando como referencia al videojuego GTA V, objeto de estudio en esta investigación, se encuentra gran presencia del machismo, pues desde su portada presenta referencias a vehículos, armas y una mujer que mira sugerentemente al espectador. Es decir, elementos valorados para la masculinidad tradicional hegemónica, predominando la velocidad, vehículos deportivos, violencia, armas y mujeres sexualizadas.

De acuerdo a lo anterior, los y las adolescentes se manifestaron en desacuerdo con la representación del género femenino dentro de GTA V, señalando que esto puede ser una incitación a la violencia contra la mujer.

“Opino que está mal pues de por si es un juego violento, pero no deberían ser así con las mujeres, deberían dejar de ser tan explícitos Es demasiado machista incita a la violencia contra la mujer”.

Encuesta 18, comunicación personal, abril 2021.

Es importante mencionar, que más allá de hecho de que GTA V sea un juego que promueve la imagen sexualizada de la mujer, se debe poner el acento en que dicha representación se encuentra dentro de los estándares sociales “permitidos” por la cultura patriarcal y por tanto estas ideas se encuentran permeadas por un contexto social, cultural y político.

Figura 4

Logo de gta V



Fuente:<https://www.marca.com/tiramillas/videojuegos/2020/05/15/5ebe5c6346163f91828b462c.html>

En definitiva, dentro de toda la trama GTA V predomina “la cultura de él más fuerte” siendo el hombre quien posee el monopolio del poder, respecto a lo anterior Diez & Terrón (2014) manifiestan que a la mujer en el juego se le otorga un segundo plano, mostrándola como un objeto de reclamo sexual. Por lo anterior, en GTA V se evidencia la invisibilización y subordinación femenina, donde se dan a elegir tres personajes protagonistas centrales, pero todos ellos resultan ser varones.

Además de la invisibilización femenina, en este juego se realiza una exaltación del poder masculino que reduce a la mujer a los lazos de parentescos que tengan con los protagonistas. Y las demás mujeres que no tienen esta vinculación son representadas de forma sexualizada en el tipo de trabajo que desempeñan como stripper y prostitutas, dando uso de la mujer en el juego como elemento de satisfacción sexual de los hombres.

2.3 Me divierto y luego pienso, los adolescentes frente al rol de género expuesto en GTA V

Retomando a Martuccelli, la socialización puede entenderse como el medio por el cual los individuos se integran a una sociedad, al adquirir las competencias necesarias, así como la manera como la sociedad se dota de un cierto tipo de individuo. Por tanto, esta puede ser analizada desde dos perspectivas: una objetiva, partiendo del influjo que se ejerce desde la sociedad al individuo, moldeando y adaptando al sujeto a unas condiciones determinadas, y subjetiva, a partir de la respuesta o reacción del individuo a la sociedad (Silva, 2006).

Desde esta postura se denota que los y las los adolescentes reciben de parte de las estructuras societales, toda una serie de elementos culturales que les vez sirven como guía sobre la cual estructuran sus esquemas de comportamiento en la sociedad, ya sea que los referencien como patrones a seguir o tomen distancia de ellos al identificarlos

como negativos. Esta información es absorbida mediante las interacciones que desarrolla el individuo con su medio, y pueden darse persona a persona o a través de los medios de comunicación.

En ese orden de ideas, se debe considerar como a través de su interacción con el videojuego GTA V los y las adolescentes son relacionados con modelos de comportamiento y de roles de género donde como ya se dijo existe un marcado predominio de la cultura machista. Tanto así que la representación que en él se hace de la mujer no va más allá del papel de "*prostitutas o amas de casa*" con lo cual se favorece el ideal de la que la mujer esta predestinada al espacio doméstico, las funciones de cuidado y a ser objeto de disfrute sexual masculino.

“Es algo muy estúpido la verdad, puede ser un videojuego o lo que sea, pero fomenta el maltrato hacia la mujer”

Encuesta 14, comunicación personal, abril 2021.

“Pues la verdad yo si considero que ese es uno de los grandes problemas que tienes pues es muy agresivo hacia la mujer, o sea permite que el hombre maltrate a la mujer y no pase nada, abusan de ella se ve muy atacada la mujer”.

Sujeto 4, Grupo focal, 06 de mayo del 2021

“A las mujeres las ven como objeto sexual y no estoy de acuerdo con eso porque las mujeres tienen el mismo derecho de los hombres”

Encuesta 16, comunicación personal, abril 2021.

La postura expresada en el discurso de los y las adolescentes da cuenta de lo que podría ser llamado como un cambio de paradigma⁴ en lo que a distribución de espacios

⁴Conjunto de ideas, valores, percepciones y prácticas compartidas por una comunidad a partir de la cual consolidan su comprensión de la realidad, y se determina la manera como esta sociedad se auto-organiza.

y funciones entre géneros refiere, toda vez que se manifiestan en desacuerdo los papeles que se la asignan a cada uno de los géneros dentro del videojuego, pero sobre todo con el diferencial de poder que manifiestan los hombres con respecto a las mujeres.

Bajo esta línea discursiva se hace pertinente traer a colación los planteamientos de García (2008), desde los cuales se puede considerar que la construcción identitaria y de la imagen de sí mismo se da en relación con los otros y con el entorno. El YO se forma como una estructura social y cultural que se forja en el trayecto de socialización del individuo, y como tal se nutre de las interacciones que el sujeto desarrolla en su medio.

El ser humano es un ser social que se permea por las influencias de su entorno, si bien es cierto que los individuos poseen condicionantes naturales, tampoco se debe de olvidar que el hombre toma participación de su propia naturaleza, en otras palabras, que el hombre se produce a sí mismo. (Berger y Luckmann, 2003)

Como afirman estos autores, la identidad individual es un elemento subjetivo que se crea y recrea a partir de procesos sociales, desde su origen mantiene una relación dialéctica con la sociedad, toda vez que nace de ella a partir de la interacción, logrando mantenerla, modificarla o reformarla a lo largo de la vida. La construcción de identidad, más allá de ser un proceso individual, se fortalece de las interacciones sociales con el entorno inmediato, ya que los esquemas cognoscitivos de cada individuo son permeados positiva o negativamente, por estereotipos, conductas, valores y reglas socioculturales que dan significado a los hechos sociales, dando paso a la construcción de identidad.

Desde esta perspectiva y teniendo en cuenta la lectura realizada por los y las adolescentes respecto a la representación de género ofrecida en GTA V, se puede decir que estos ven aquella referencia como punto de partida y no de llegada. Pues si bien a través del juego se pone de manifiesto la clara intención que desde el medio social se tiene por dar continuidad a la histórica segregación de espacios entre los géneros, presentando el área domestica como lugar predilecto de la mujer mientras al hombre se le asigna todo lo referido a la vida pública.

En contraposición se puede evidenciar en el discurso de los y las adolescentes la intención de ser “algo más” de lo que socialmente se espera. Por tanto, su reclamo no se limita tan solo a la representación de la mujer en el videojuego, sino que además hacen referencia al hecho de que este también es practicado por el público femenino y que como tal sería bueno contar con la posibilidad de desarrollar las misiones del juego con un personaje femenino.

“Porque las mujeres también podemos, y me parecería muy agradable poder hacer misiones con una chica, siento que nos están diciendo que las mujeres no somos capaces de enfrentarnos a ambientes difíciles o a hacerle frente a los momentos adversos, y sacar adelante dichas funciones”.

Encuesta 25, comunicación personal, abril 2021.

“Porque tanto hombres como mujeres deberían de aparecer en todos los videojuegos para que cada persona que se identifique con el personaje si es hombre o mujer lo haga”

Encuesta 22, comunicación personal, abril 2021.

“Aunque no son muchas las mujeres que lo juegan no quieren decir que ninguna mujer lo juegue y si hubiera un personaje femenino nos sentiríamos un

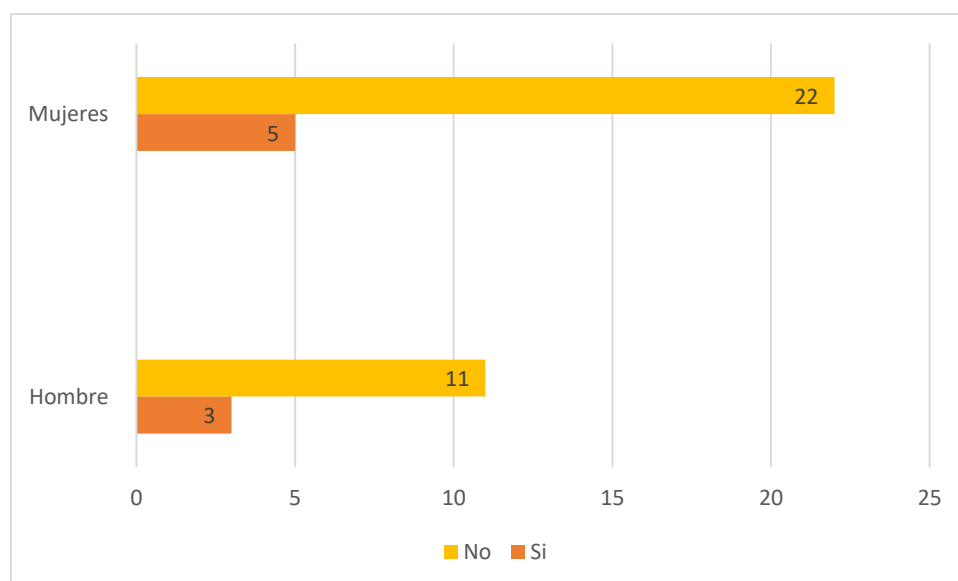
poco más identificadas con el juego, y el hecho de que no haya una mujer se me hace un poco machista.

Encuesta 9, comunicación personal, abril 2021.

Las anteriores manifestaciones de inconformidad se pueden evidenciar a través del siguiente grafico (número 1) donde un alto porcentaje de la muestra, 81% se declara en desacuerdo con el hecho de que en el videojuego no se pueda realizar las misiones con un personaje de género femenino, así mismo resulta relevante resaltar que dentro del discurso de las mujeres se evidencia inconformidad por la poca importancia que se le otorga a la mujer dentro del juego, lo que se ve representado en que el 54% de la población inconforme pertenezca a este género.

Figura 5

¿Estás de acuerdo con el hecho de que el videojuego gta- v solo permita escoger un hombre para realizar las misiones?



(Encuesta Videojuegos una realidad vivida en la pantalla, 2021)

En este punto se impone la necesidad de retomar a Olguín (2012) y García (2005) para entender que la identidad se compone de distintas dimensiones y categorías, dentro de las cuales se encuentra la identidad de género. Así pues, al nacer los sujetos son clasificados en dos grandes grupos: niños y niñas. Con el pasar del tiempo van adquiriendo la conciencia de individuos diferentes a los demás, esto es, el self existencial. A la par se va formando el self sexual, o la autocategorización como hombre o como mujer, y junto con éste el self o identidad de género.

Al respecto Páramo (2010) manifiesta que el self se compone de las transacciones entre el sujeto y las contingencias impuestas por la sociedad a través de sus lenguajes y discursos; por consiguiente, da lugar a un conjunto de creencias sobre el individuo mismo, las formas particulares de relacionarse, de hablar, y enfrentar los problemas. Es así como el sujeto va formando su autoconcepto haciéndose capaz de diferenciar su propia conducta en la misma forma como reconoce la conducta de otros.

En ese orden de ideas, la identidad de género define el conjunto de sentimientos y pensamientos que tiene una persona en cuanto a ser miembro de una categoría de género, dichos pensamientos crean una visión del género como aspecto individual, que a su vez puede ser influenciado por el entorno social. Por lo tanto, se puede considerar que el individuo se auto clasifica e identifica, en medio de esas construcciones socioculturales. En ese sentido, la identidad de género puede ser comprendida, desde la perspectiva de Fernández (1993), como la auto clasificación como hombre o mujer sobre la base de lo que culturalmente se entiende por hombre o mujer.

La definición precedente remite a la comprensión de la identidad de género desde una mirada biológica, donde la categorización de hombre o mujer se ve reducida al sexo que el individuo presente, estas diferencias no trascienden el campo biológico y

reproductivo. Por su parte, el género hace referencia no sólo a las cuestiones biológicas, sino que tiene en cuenta la conducta e identificación en cuanto a una construcción de ser hombre o mujer. Al respecto, Grassi (2017) manifiesta:

La vivencia interna e individual del género tal como cada persona la siente profundamente, la cual podría corresponder o no con el sexo asignado al momento del nacimiento, incluyendo la vivencia personal del cuerpo que podría involucrar la modificación de la apariencia o la función corporal a través de medios médicos, quirúrgicos o de otra índole, siempre que la misma sea libremente escogida y otras expresiones de género, incluyendo la vestimenta, el modo de hablar y los modales. (P.3)

La identidad de género es alcanzada por medio de un proceso que se desenvuelve a nivel intraindividual. No obstante, tiene participación en él los roles de género y las conductas estereotipadas que se imparten dentro de una determinada sociedad. Dichos roles son, según Fernández (1993), “aquel conjunto de comportamientos previstos y asignados a uno u otro sexo desde la cultura, en una sociedad y momento histórico específico. A través del rol de género, se prescribe cómo debe comportarse un hombre y una mujer en la sociedad, en la familia, con respecto a su propio sexo, al sexo contrario” (p.6).

“Se pude decir que los hombres, muestran más capacidad para ejercer cosas bruscas, los personajes se ven agresivos, dos caras totalmente distintas entre los hombres y las mujeres”.

Sujeto 3, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“Que el hombre es el que trabaja y la mujer labores en el hogar”

Sujeto 5, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Los roles de género son una construcción social y como tal son transmitidos mediante el proceso de socialización. Este aprendizaje inicia desde el nacimiento y va nutriéndose con distintos sucesos de la cotidianidad: la forma como se le habla a un niño o una niña, las actividades que se le proponen o los comportamientos que les son reprochados. En otras palabras, los roles de género están marcados por todo aquello que rodea al individuo: la familia, los amigos, el colegio, el barrio y los medios de comunicación que consume.

De acuerdo con lo anterior, es innegable el poder que ostentan los medios de comunicación en la actualidad, pues se constituyen como industrias de poder mediático en el mercado globalizado. Por ende, los medios de comunicación, más específicamente los videojuegos, tienen gran relevancia en la imagen formada por cada persona acerca del mundo. Se destaca el hecho de que son simultáneamente, productores y creadores de los modelos femeninos y masculinos, es decir, de lo que social y culturalmente es considerado adecuado sobre ser mujer y sobre ser hombre.

Por tanto, en los videojuegos la mujer sigue siendo representada bajo un rol de amas de casa, objeto del placer masculino, y como ser pasivo cuyo valor se mide por el aspecto físico. Mientras tanto, el hombre es asociado con la fuerza, la dominación, la acción y la incapacidad de ocuparse del cuidado familiar.

“Yo considero que nos vende una imagen errada sobre la mujer, en donde se ven con los cuerpos desnudos y se tiende a sexualizar a la mujer, con medidas 90, 60, 90, pero esto no se ve en la realidad, ya que todos los cuerpos son diferentes”.

Sujeto 7, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“la mujer siempre tiene que estar mostrando partes del cuerpo, como sexual. Siempre la muestran con ropa muy vulgar, como dándonos a entender que las mujeres somos ofrecida”.

Sujeto 4, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

De esta manera, las culturas implementan formas específicas para la organización y división sexual del trabajo, a partir de la cual le correspondió a la mujer el espacio del hogar por su capacidad para gestar y amamantar a los hijos debido al cuidado que estos requieren, se le asignó el tiempo en que era imprescindible su presencia. Por su proximidad espacial, se ocupó del resto de las funciones vinculadas al espacio de la casa. Por ello, las mujeres, hasta hoy, han sido educadas sobre todo para las labores domésticas y el cuidado y la educación de los hijos, en comparación con los hombres, que lo han sido para ser los proveedores y protectores del hogar (Aguilar, Valdez, Gonzales & Gonzales, 2013, p.209).

“Muestra que el hombre puede trabajar, y la mujer en la casa cuidando los hijos”.

Sujeto 5, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Esto no implica que estas actitudes sean replicadas por los sujetos tal cual como se le presentan, puesto que cada persona desarrolla su propio sentido de masculinidad y feminidad. Dicho sentido hace necesario la puesta en juego del concepto de representaciones sociales, estas constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal (Lacolla, 2005).

En este orden de ideas, se impone la necesidad de traer a colación el concepto de subjetivación, referido al desarrollo de ideas, criterios y gustos propios, por parte del sujeto que se emancipa de las normas y valores sociales dominantes. En otras palabras, la subjetivación corresponde a la posibilidad de todo miembro de una sociedad de constituirse como sujeto capaz de expresar su propio sentir. Esta categoría conflictúa el ideal de identidad como estado natural o dado, aludiendo a una subjetividad personal formada por gustos e intereses que conducen a los individuos a distanciarse de los dictámenes sociales (Weiss, 2009).

Al respecto Weiss, (2012) manifiesta que la subjetivación implica:

El desarrollo de los gustos, intereses y capacidades propios, alentado bajo el ideal de desarrollo de la singularidad de cada individuo. De la emancipación de las normas y valores dominantes para constituirse como actor con capacidad de tomar decisiones basadas en criterios morales propios, con capacidad de reflexionar sobre las distintas demandas y de rol, y con sentido de agencia del Yo para iniciar y llevar a cabo actividades por cuenta propia.

Ahora bien, desde la perspectiva de Venegas (2017) se plantea la complementariedad entre socialización y subjetividad, en lo que construcción de sujeto refiere. Pues la primera les ofrece la posibilidad de formarse como actores sociales al transmitirles el conjunto de normas y valores predominantes de su entorno, mientras que la segunda hace posible su autoafirmación como individuo autónomo, como sujeto con cierto grado de libertad para ser la persona que desea ser.

De esta manera, a partir de las respuestas de los y las adolescentes y demás puntos desarrollados en este apartado de la investigación, se hace posible se extraer

elementos del proceso socialización-subjetivación que esta población desarrolla en su interacción con el videojuego GTA V. En primera medida se reconoce gran afinidad del juego con roles de género de corte machista, alusivos a la figura de la mujer como ser con capacidades inferiores y cosificado como objeto de reclamo sexual, mientras al hombre se le asocia con rasgos como la fuerza, la valentía, el poder y el derecho de disponer del cuerpo femenino a su antojo.

El videojuego se presenta como medio de comunicación que transmite y refuerza ideas relacionadas con el género, la discriminación y las relaciones estereotipadas, que atestiguan los y las adolescentes que entran en interacción con él. para Materan (2008), “la información, las ideas que circulan en las comunicaciones interpersonales y mediante los medios de comunicación van moldeando y conformando nuestros modos de pensar y actuar” (p. 244)

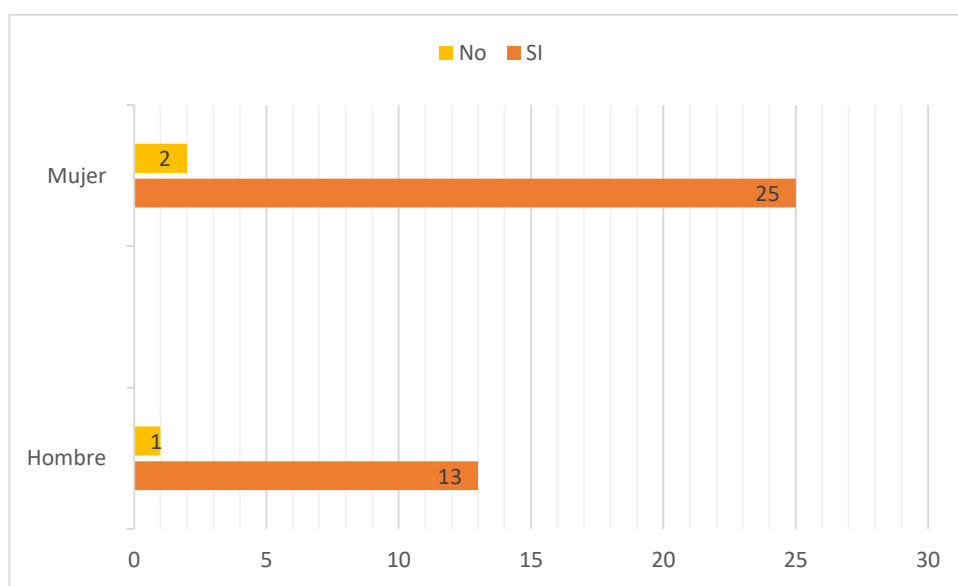
Sin embargo, las respuestas de los y las adolescentes de grado décimo del colegio Instituto Técnico, de Santander de Quilichao muestran un grado de distanciamiento y rechazo hacia el rol de género presentado por el videojuego. En definitiva, lo que está rechazando es el modelo hegemónico de la masculinidad tradicional. Tal es el caso, que se cuestiona la legitimidad de las distintas funciones que socialmente se le han asignado a cada uno de los géneros. Señalando que tantos hombres como mujeres están en igualdad de condiciones para realizar las diversas misiones del juego.

En tal sentido el siguiente gráfico (número 2) permite evidenciar que dentro del 93% de la muestra, de los cuales el 61% corresponde a mujeres y 32% a hombres, existe la intención de realizar las misiones del juego con un personaje de género femenino, por

lo tanto, teniendo en cuenta las cifras totales de la muestra estudiada, se puede decir que hay una paridad de opinión en los géneros con respecto a este tema.

Figura 6

Si el juego te diera la oportunidad de realizar las misiones con un personaje femenino ¿lo escogerías?



(Encuesta Videojuegos una realidad vivida en la pantalla, 2021).

Lo que se evidencio en el grafica también se halla reflejado en la narrativa de los y las adolescentes que manifiestan lo siguiente:

“Me sentiría más a gusto llevando a cabo con mi verdadero sexo las misiones y demostrar que las mujeres también podemos enfrentarnos a ello y salir victoriosas”

Encuesta 17, comunicación personal, abril 2021.

“Porque a mí encanta jugar con los personajes femeninos. Sería más diverso, diferente y tendríamos cosas nuevas, es decir, otras habilidades entre otras cosas”.

Encuesta 2, comunicación personal, abril 2021.

“El hecho de que sea un personaje femenino no cambia la capacidad. Por qué las mujeres somos tan fuertes y poderosas como los hombres y es hora de representarlo, aunque sea en los pequeños cambios como este”.

Encuesta 8, comunicación personal, abril 2021.

Con lo anterior no solo se manifiesta la inconformidad que se genera por la representación de las relaciones y roles de género en el videojuego, sino que más bien es una manifestación de rechazo a la cultura patriarcal y su modelo de masculinidad, pues como ya se mencionó los videojuegos son un claro reflejo de la sociedad de la cual son producto, y como tal desarrollan un importante papel en la socialización, transmisión y legitimación de construcciones e imaginarios socioculturales que otorga a cada uno de los géneros con características específicas, en donde la mujer es posicionada en una clara desventaja con respecto al hombre.

Al respecto Ceballos y García (2016) manifiestan que al iniciar su vida el ser humano es insertado en su cultura, siendo socializado con un proceso de aprendizaje que incluye el reforzamiento de comportamientos, actitudes, normas y valores prevalecientes en su sociedad. Desde una perspectiva de género, la socialización está determinada por el sexo biológico con el que se nace, por tanto, los aprendizajes para niñas y niños difieren en función de los roles que se espera asuman unos y otros.

Los roles de género corresponden entonces a las características comunes que cada sociedad atribuye a los sexos; llamados tradicionales, puesto se establecen lo que

es esperado y rechazado para hombres y mujeres. Por tanto, se espera que ellos puedan prever la conducta de los actores sociales de acuerdo a la posición social que estos ocupan, el rol establece un vínculo entre estructura social y actor (Bartolomé, 2009).

Teniendo en cuenta los planteamientos anteriores, se vislumbra un panorama marcado por la centralidad de instituciones como la iglesia, la familia y los medios de comunicación, que son los encargados de la transmisión y reproducción de roles de género. En este punto se hace énfasis en el papel desarrollado por los medios de comunicación, ya que es dentro de esta categoría donde se inscriben los videojuegos, por tanto, desde Sauquillo, Ros & Bellver (2008) se entiende que los medios de comunicación:

Constituyen agentes de socialización de gran importancia, contribuyendo a crear la percepción (...) de la realidad cultural en la que viven. A través de los medios no sólo se les transmiten contenidos puramente informativos, sino también (y, sobre todo) valores, actitudes, normas sociales, etc. que están a la base de la cultura en que niños y adolescentes se encuentran inmersos, generando así un efecto socializador. (pág. 137)

Como contrapartida a los postulados precedentes, se retoman los planteamientos de Martuccelli (2007), quien manifiesta al tiempo que el modelo de sociedad se deshace, surge una sociedad contemporánea que alienta a los individuos a tomar distancia entre lo objetivo y lo subjetivo. En ese orden de ideas emergen sujetos singulares e independientes de sus posiciones sociales que se conciben y actúan como siendo “más” y “otra cosa” que aquello que les dicta su posición social.

De ahí que las respuestas ofrecidas por los y las adolescentes reflejen cierta distancia con el rol de género evidenciado en GTA V, manifestado principalmente por la inconformidad ante el hecho de que el juego solo permita la escogencia de personajes

masculinos para llevar a cabo sus misiones, lo que de alguna manera da a entender que las mujeres no cuentan con las habilidades necesarias para desempeñarse en escenarios ajenos al hogar. Al respecto Vela (2018) expone que “la consecuencia directa del machismo en los videojuegos lleva a la masculinización, o lo que es lo mismo, a la expulsión de las mujeres de lo que no se considera su espacio” (p. 79).

“Las mujeres pueden, podemos hacer muchas más cosas, incluso podemos conducir o manejar un arma con mucha facilidad, y al ponerlas de primeras en un juego, tendríamos más diversidad”.

Encuesta 35, comunicación personal, abril 2021.

“Me gustaría experimentar que se siente al jugar con un personaje femenino Por qué me parece que puede tener habilidades para hacer lo que en el juego hacen y también la escogería por que tiene la oportunidad al igual que los hombres. Porque al igual que los hombres, las mujeres podrían realizar las misiones igual o hasta mejor que los hombres”.

Encuesta 40, comunicación personal, abril 2021.

Los videojuegos establecen las normas homosociales⁵ en su uso y fija las lógicas masculinas en sus contenidos, generando espacios amigables para la expresión de la masculinidad tradicional. La presencia femenina cuestiona esta conformación y será disuadida, pero se tolerará siempre y cuando no cuestionen la legitimidad del espacio masculino, mientras asuma su posición de «impostora». En el mundo de los videojuegos

⁵ La homosocialidad masculina define la preferencia de las personas de los hombres para establecer vínculos sociales con personas del mismo sexo, a su vez crea interdependencia y solidaridad entre los varones, elemento utilizado para mantener y reafirmar su dominación sobre las mujeres. Benítez, m. m., & Palacios, o. b. homosocialidad masculina como núcleo de resistencia a las posibles transformaciones de la masculinidad hegemónica.

estos procesos se sustentan en los discursos que califica a las jugadoras como «jugadoras casuales», nunca como verdaderas aficionadas. Están ahí porque buscan novio o porque juegan con su novio, nunca por ellas mismas (Vela, 2018, pág. 80)

Como conclusión resulta oportuno señalar que como producto cultural los videojuegos son una viva representación del medio social que los produce y como tal se nutre de los preceptos culturales que se hallan arraigados en dicho medio social. Siendo así se pueda afirmar que los videojuegos toman participación en el proceso de socialización ya que a través de su contenido se transmiten los roles de género con los que la sociedad dota a los individuos de características específicas, a partir de las cuales se busca que estos se integren a la estructura social asumiendo funciones y comportamientos esperados.

Es así como el videojuego GTA V exhibe poca intervención del género femenino, pues su participación no se extiende más allá de la figura de ama de casa u objeto de disfrute sexual masculino, con lo cual da cuenta de su afinidad con la cultura patriarcal. En ese orden de ideas se observa como a través de este juego se busca desarrollar un proceso de socialización cuyo principal objetivo es dar continuidad a la histórica segregación de espacios entre los géneros, presentando el área doméstica como lugar predilecto de la mujer mientras al hombre se le asigna todo lo referido a la vida pública.

Sin embargo, en el discurso de los adolescentes se reconoce el desacuerdo de esta población hacia los papeles que se le asignan a cada género dentro del videojuego y al diferencial de poder existente entre los mismos. Así entonces, puede decirse que esta población discrepa de los roles que el juego presenta para hombres y mujeres, siendo clara manifestación de que este tipo de realidad no es impuesta, sino que existe un

terreno en el cual el consumidor se puede resistir, en algunos casos hasta cierto punto, a la concepción que el videojuego propone.

Cabe decir que ese espacio de resistencia hace alusión al proceso de subjetivación desarrollada por los individuos que despliegan sus ideas, criterios y gustos propios, con independencia de las normas y valores sociales dominantes. En otras palabras, la subjetivación corresponde a la posibilidad de todo miembro de una sociedad de constituirse como sujeto capaz de expresar su propio sentir.

Por tanto, el discurso de los y las adolescentes frente al roles de género promovidos en GTA V, manifiesta la intención de ser “algo más” de lo que socialmente se espera. Así pues, su reclamo no se limita tan solo a la representación de la mujer en el videojuego, sino que además hacen referencia al hecho de que este también es practicado por el público femenino y que como tal sería bueno contar con la posibilidad de desarrollar las misiones del juego con un personaje femenino.

Al mismo tiempo se puede decir que la inconformidad manifestada no es solo por la representación de las relaciones y roles de género en el videojuego, sino que más bien es una manifestación de rechazo a la cultura patriarcal y su modelo de masculinidad, pues como ya se mencionó los videojuegos son un claro reflejo de la sociedad de la cual son producto, y como tal desarrollan un importante papel en la socialización.

Capítulo 3. Desde la voz del sujeto, caracterizando lo femenino y lo masculino a partir de la experiencia de los jóvenes en su rol de videojugadores

Como se ha visto hasta este punto, a partir de lo expuesto en el videojuego GTA V los y las adolescentes observan modelos que exhiben roles de género que no son apropiados para ser considerados como conductas adecuadas para las personas en la sociedad actual. Sin embargo, estos roles intervienen de una u otra manera en las percepciones que estos construyen de sí mismos, y de otras personas con las que se relacionan, pudiendo llegar a tomar partido en su identidad. Como elemento cultural, el videojuego transmite ideas del medio social que suelen condicionar sus comportamientos, actitudes, creencias, valores y percepciones sobre lo masculino y lo femenino.

Fue provechoso explorar la opinión de los y las adolescentes frente a la escenificación del rol de género en el videojuego y su posible influencia en la configuración de identidad de género, ya que el discurso estuvo atravesado por los roles y las jerarquías que socialmente se han definido para los géneros y de las expectativas en torno a su forma de relacionarse.

Por lo anterior, se debe tener en cuenta que la identidad personal no es ajena a la influencia sociocultural, pues gran parte de ésta es influenciada por los roles sociales, es decir, pautas comportamentales que se establecen desde el orden social con el fin de guiar el accionar de los sujetos. “El género tiene dos vertientes: una colectiva, implica que cada persona se adapta a las expectativas de la cultura en la que ha nacido; otra individual, se refiere a cómo vive cada persona su propio género. Esta última constituye

la identidad de género, que es una parte de la identidad personal” (Domínguez 2004, p. 3)

En este sentido, abordar la representación de lo femenino y lo masculino, elaboradas por los y las adolescente, implicó explorar las connotaciones culturales que giran en torno a estas categorías, así como las construcciones socio-familiares que albergan los y las adolescentes.

En este orden de ideas, para el desarrollo de este capítulo fue importante el abordaje de los conceptos de género, feminidad y masculinidad, ultimo sobre el cual se pone especial énfasis. Asimismo, se retomará el concepto de subjetivación y las ideas trabajadas respecto al mismo en el capítulo anterior. Pues a partir de esta se analizaron los significantes que los y las adolescentes han elaborado en cuanto a la vivencia de masculinidad y feminidad. En definitiva, se consideró que estos conceptos son los indicados para explorar e interpretar las ideas que han llegado a elaborar los y las adolescentes en su experiencia con el videojuego GTA V, y en su vida cotidiana y la posible relación de estas con la construcción y/o fortalecimiento de sus procesos identitarios de género.

3.1 Asumirse más allá de lo dado, masculinidad y feminidad en una sociedad que presiona

Hablar sobre masculinidad y feminidad implica necesariamente tocar la categoría de género pues esta última lleva consigo una gran carga cultural ya que a partir de ella se ha legitimado la desigualdad como forma de relación entre hombres y mujeres, otorgando un grado de superioridad a las características masculinas, además de ser un vehículo con el que se busca la homogeneización de la identidad de los sujetos,

según su conformación anatómica. La construcción social del género tiene elementos de índole subjetiva e intersubjetiva, pues tiene que ver con el mundo externo y también con el mundo interno, como sujetos individuales y como sujetos colectivos, que implica comportarse, pensar, relacionarse y sentir de cierta manera (Guzmán 2003).

El género suele definir el conjunto de significados que una sociedad particular otorga a los rasgos físicos o biológicos que diferencian a hombres y mujeres. Estos significados proporcionan a los miembros de una sociedad las ideas sobre cómo actuar, qué creer y cómo hacer significativas sus experiencias. (Enguix, 2018, P. 11).

Como ya se mencionó la configuración de identidad género es resultado de un proceso desarrollado a nivel individual, pero que también recibe la influencia del medio social que cuenta con el videojuego como vehículo trasmisor de roles de género predominantes. Es así como los y las adolescentes en su interacción con los videojuegos se relacionan con modelos femeninos y masculinos que pueden, de una u otra forma condicionar su percepción sobre el hecho de ser hombre o mujer y por ende afectar su configuración identitaria.

“Al hombre lo hacen ver que tiene que ser fuerte y duro, que nada le intimida, mientras que a la mujer la hacen ver como un ser débil que sólo puede estar en la casa y no estoy de acuerdo con esto”.

Encuesta 18, comunicación personal, abril 2021.

“Pues me parece que debería cambiar el concepto que tiene de los hombres que tiene que ser fuertes, rudos, músculos y que no pueden llorar porque pues todos somos seres humanos que sentimos y tenemos nuestros sueños y del

concepto de las mujeres que sean frágiles, obedientes, introvertidas ya que todos tenemos la libertad de expresarnos y ser como queramos”

Encuesta 31, comunicación personal, abril 2021.

Bajo es esta línea discursiva Mina (2003) manifiesta que la masculinidad y la feminidad hacen referencia al conjunto de normas, valores, atributos, funciones y comportamientos, asignados desde el orden social a hombres y mujeres. Por tanto, para comprender su significado, se debe tener en cuenta el hecho de que estas no son otra cosa que el producto de una construcción social, y como tal se construye y trasmite a través de procesos de socialización. Sin embargo, como se pudo evidenciar en el desarrollo del capítulo anterior y en las ideas expuesta líneas atrás por los y las adolescentes esto no es asumido como un hecho natural, sino que por el contrario los individuos cuentan con la posibilidad de forjar su propia concepción masculinidad y feminidad.

En ese orden de ideas, se ponen en consideración los planteamientos expuestos por Guzmán (2003), quien sostiene que tanto los hombres como las mujeres no nacen siendo tal, sino que más bien, nacen machos y hembras de la especie humana y se forman como hombres y mujeres por medio de procesos de socialización y construcción de identidades. Así pues, la construcción de masculinidad y feminidad emerge como tema de interés general, y como tal, concerniente a todos y a todas por igual. Este ha marcado la historia, definiendo un trato desigual entre hombres y mujeres, cuyo producto principal es la distinción superior/inferior entre los géneros.

Es precisamente sobre la base de esta distinción superior/inferior donde se manifiesta la resistencia o ruptura de los y las adolescentes con los roles de género tradicionales, pues las concepciones que estos han elaborado respecto a la

jerarquización y distribución de espacios entre los sexos difieren de los estándares establecidos socialmente. En este sentido, las ideas que han elaborado los y las adolescentes frente a la vivencia de la masculinidad y la feminidad van más allá de las construcciones sociales de corte sexista, pues muestra de algún modo la intencionalidad de construir relaciones de género más igualitarias.

“Sobre ambos recae la responsabilidad por sus hijos y tienen los mismos derechos de trabajar, cuidar, etc. ¡Las mujeres pueden hacer lo mismo que los hombres y los hombres igual! No por el hecho de que seas mujer tengas que siempre quedarte en casa puesto que también puedes trabajar”.

Encuesta 29, comunicación personal, abril 2021.

Esta idea permite interpretar que de forma consciente o inconsciente los y las adolescentes empiezan a asumir una postura subjetivada frente a la división sexual del trabajo que se socializa por medio del videojuego. Pues si bien desde el interior de la propia cultura se promueve una visión patriarcal, orientada a establecer una relación de poder, donde él manda y ella le sirve marcando la diferencia entre ser hombre y ser mujer a través del proceso de socialización en donde los individuos empiezan a ser relacionados con construcciones que vinculan a la mujer con el servicio, enseñándole a procurar el bienestar de los otros antes que el propio. Mientras al hombre se le asocia y se le exige reafirmar su virilidad a través de actos opuestos a lo femenino (Chaves, 2012).

Se puede observar que los sujetos de investigación manejan un discurso orientado a la equiparación de derechos y responsabilidades entre los géneros, lo cual para propósitos de esta investigación permite ratificar la afirmación del carácter complementario entre los procesos de socialización y subjetivación, en la configuración

del sujeto y su identidad. Resaltando que mientras el primero transmite el conjunto de valores y normas de predominio social, el segundo favorece libertad al individuo para guiar su propio destino (Vanegas (2017).

En este orden de ideas, la masculinidad dominante pensada como estereotipo o como tipo ideal, que consta de unas características determinadas por la sociedad, la historia, la cultura y el tipo de relación que se establece entre los géneros, definiendo lo femenino como inferior y encasillando a la mujer con el rol de esposa y cuidadora del hogar, empieza a ser leída, hasta cierto punto, de una manera crítica por los y las adolescentes. Pues si bien, no se presenta un rechazo total al rol y las características definidas socialmente para hombres y mujeres, si se deja en claro que el tipo de relación existente entre los géneros nos es concebida como un hecho natural y por lo tanto puede ser modificado y transformado.

3.2 De lo impuesto a lo construido, la masculinidad en tiempos modernos

En fusión de los planteamientos desarrollados hasta este punto, se evidencia que la masculinidad tradicional, hegemónica o dominante, como quiera que se llame, es represiva y nociva tanto para los hombres como para las mujeres. La masculinidad, en cuanto a construcción social, supone, entre otras cosas, procesos de socialización que se orientan a construir una identidad que se caracteriza por la demostración permanente de la fuerza, la negación de la vulnerabilidad y de los sentimientos que supuestamente pueden debilitar a los hombres.

Esto significa que la identidad masculina no se construye positivamente, sino partir de una negación. Es decir, desde niño se aprende que la manera de ser

“hombrecito” es no siendo mujer. De esta manera el niño rechazará para sí las características que han sido asociadas a las mujeres (Botello, SF, P266)

Es decir, la masculinidad no es lo mismo que ser hombres. Plantearlo así sería confundir género con sexo. El problema es que la construcción social de la masculinidad ha sido y es tan efectiva que parece natural, es decir, parece que los varones nacen así y son de determinada manera por tener determinadas características físicas. Es así que los varones, de machos humanos pasan, no siempre fácilmente y sin dolor, a convertirse en hombres. Lo mismo puede afirmarse para el caso de las mujeres y lo femenino (Guzmán, 2003).

En ese orden de ideas, “la masculinidad no constituye una esencia innata y ni siquiera un hecho biológico, sino una construcción cultural que va variando según la cultura, el individuo y la época histórica, otorgando a los hombres unos privilegios simbólicos y materiales sobre las mujeres” (Gala, 2018, p.91). Por tanto, se debe considerar, que como producto cultural la masculinidad es producida y transmitida por medio de procesos de socialización en donde los videojuegos cumplen en destacado papel, pues al estar categorizado dentro de los medios de comunicación, emerge como vehículo socializador que participa activamente en el proceso de construcción de masculinidad, pues a través de su complejo de normas y prácticas promueven definiciones materiales y simbólicas de masculinidad, representadas como hechos sociales de la cotidianidad omnipresentes en todos los ámbitos de la vida.

De acuerdo con Vela (2018):

Es posible discernir el concepto de masculinidad hegemónica en diversos productos culturales, siendo este un rasgo identitario de fuerte presencia en la construcción de muchos personajes dentro de los juegos (...) En este caso los

videojuegos son el canal en el que se situará el foco de la transmisión y reproducción de la masculinidad (pág. 74).

Como elemento socializador los videojuegos se sirven de estereotipos avalados por imaginarios colectivos, es así como en GTA V se encuentra una gran predisposición por representar la cultura machista haciendo alusión a personajes masculinos fuertes, violencia, uso de armas y mujeres como objeto de reclamo sexual (Vela, 2018). En definitiva, GTA V puede ser entendido como un dispositivo de control social que apunta a legitimar la masculinidad tradicional como forma de relación entre géneros, pues dentro de toda su trama predomina “la cultura de él más fuerte” siendo el hombre quien posee el monopolio del poder.

Sin embargo, los hallazgos alcanzados dentro de esta investigación dan cuenta de que de los y las adolescentes no lo asumen como un hecho natural, sino que por el contrario toma una postura crítica frente a los roles y jerarquías de género representadas dentro del videojuego, hasta el punto de señalar esto como algo indignante.

“Un algo indignante el mensaje que comparte el juego, ofrece muy poco valor a la mujer y hace creer a los hombres que son dueños de nuestras vidas, cosa que de ninguna manera debe ser posible”.

Encuesta 34, comunicación personal, abril 2021.

“Es algo muy feo y turbio. Me parece muy mal esto ya que sólo están queriendo decir que las mujeres somos unos objetos sexuales. Me parece que está propagando el ideal de que hombre puede usar a una mujer y después simplemente deshacerse de ella como si no tuviera ningún valor”.

Encuesta 8, comunicación personal, abril 2021.

Estas ideas arrojan pistas sobre la resignificación⁶ que empieza a tener la categoría de masculinidad para esta población dando cuenta de cómo se van transformando sus intereses a nivel social, ocupando la opinión personal un lugar significativo en la proyección y presentación de los y las adolescentes ante la sociedad. A partir de lo anterior, se pudo captar la opinión de los y las adolescentes respecto a la forma adecuada de tomar participación en la sociedad, esta opinión está relacionada con la división sexual del trabajo y la distribución del poder entre géneros.

Desde esta perspectiva, se hace visible el proceso de subjetivación vivido por los y las adolescentes, referido al desarrollo de ideas, criterios y gustos propios, por parte del sujeto que se emancipa de las normas y valores sociales dominantes. Esta categoría conflictúa el ideal de identidad como estado natural o dado, aludiendo a una subjetividad personal formada por gustos e intereses que conducen a los individuos a distanciarse de los dictámenes sociales (Weiss, 2009).

La masculinidad es entendida aquí como una posición social que hace posible el acceso a diversas formas de capital derivadas del lugar que ocupan ciertos individuos por su condición de hombres y que amplía su campo de acción, su ámbito de decisión individual y sus oportunidades de poder, por tanto, no se trata de un atributo de los individuos, sino de las posibilidades de poder y los márgenes de acción que la sociedad les permite (Guevara, 2006).

Al respecto Mico (2017) manifiesta que hay una evidente tendencia a mostrar figuras masculinas y femeninas estereotipadas, hecho que perjudica a las mujeres, ya que aparecen en inferioridad en cuanto rol protagónico refiere, y cuando lo hacen, tienden a ser con actitudes pasivas, dominadas por el hombre o con un papel secundario

⁶ Refiere a la reorientación de sentido o significado que se otorga a un objeto que ha sido dotado de nuevas características.

casi inexistente, mientras que los hombres casi siempre son dominantes, con una actitud más activa y con un rol principal. Así entonces, la representación de la figura femenina dentro del videojuego exhibe dos caminos: su cosificación como objeto de placer sexual o la dependencia de sus cuidados.

Teniendo en cuenta la opinión de los sujetos de estudio, es posible apreciar los significantes que le otorgan al rol de género presentado en GTA V, principalmente en cuanto a las diferencias de poder entre hombre y mujeres, así como a la vestimenta que lucen los personajes femeninos dentro del juego, siendo este último uno de los mayores focos de crítica no solamente por lo atrevido y reveladores de estos atuendos, pues también pues son cuestionados aquellos constructos moralistas que regulan la forma adecuada de vestir para las mujeres y que a su vez legitiman la comisión de actos violentos contra quienes no cumplen con estos estándares.

“Haría ver a la mujer igual de fuerte que el hombre y para nadie es un secreto que la mujer es mucho más estratega que un hombre”.

Encuesta 5, comunicación personal, abril 2021.

“Quitaría la vestimenta de muchas de las mujeres que las hacen ver como objeto sexual y pues no es así tal vez a algunas si las vestiría con vestidos cortos con la excepción que no las pueden tocar de lo contrario tendrá una fuerte paliza”.

Encuesta 3, comunicación personal, abril 2021.

“Me parece súper horrible, yo soy una de las que pienso que por más como este vestida no es una invitación para que me morboseen o me violen”.

Encuesta 16, comunicación personal, abril 2021.

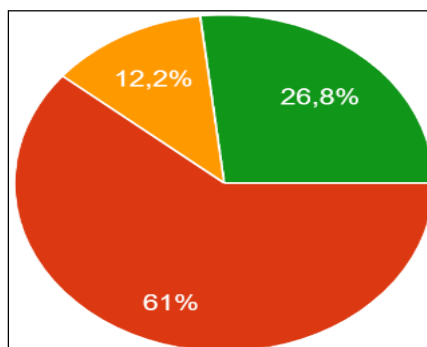
“La manera en que nos vestimos no tiene por qué reflejar quienes somos, pero este tipo de conductas son las que dicen que si una mujer se viste con ropa corta es prostituta cosa que no es así, Cualquiera es libre de vestirse como quiera que sepan que una mujer se puede vestir como ella quiera”

Encuesta 9, comunicación personal, abril 2021.

Las ideas anteriores hacen referencia a las características asociadas a cada uno de los géneros (hombres fuertes y autoritarios; mujer ama de casa u objeto del placer masculino) los cuales desde la lectura realizada por los y las adolescentes constituyen una desventaja para ellas, principalmente con la autonomía de sus cuerpos señalando que su forma de vestir es entendida como un motivo para que sean víctimas de comportamientos sexistas, con los cuales, según se manifiesta en el siguiente grafico (número 3) se hallan en total desacuerdo, pues el 61% de la muestra encuestada se encuentra en desacuerdo con esta acción del juego y el 26,8% argumenta que aunque sea un juego, le gustaría que esto fuera diferente.

Figura 7

¿Cuál es tu opinión sobre los hechos de maltrato, violación y asesinato que sufren las mujeres por parte de los hombres en el videojuego?



(Encuesta Videojuegos una realidad vivida en la pantalla, 2021).

- Estás de acuerdo porque la mujer solo sirve para complacer al hombre
- No estás de acuerdo porque hombres y mujeres merecen ser tratados con respeto
- Sabes que es un juego. Pero aun así te gustaría que esto fuera diferente.

La asignación social de características “propias” a los sujetos masculinos y femeninos, emerge como dispositivo de poder y control social, pero a su vez se manifiesta como expresión de la desigualdad entre géneros. De este modo, las representaciones que se han creado en torno al cuerpo desde una función biológica, llevarán a interpretar que desde el imaginario social nacer con genitales masculinos o femeninos abre una gama de posibilidades o limitaciones, es decir su sexo biológico permite ciertos privilegios o desventajas sociales (Castellanos, 1997).

“Las mujeres tenemos muchas capacidades, y pues me gustaría que tuvieran los mismos papeles que tienen los hombres, le otorgaría la posibilidad de las misiones porque una mujer perfectamente puede llegar hacer esas misiones Y demostrar que tod@s tenemos las mismas capacidades”.

Encuesta 14, comunicación personal, abril 2021.

En lo anterior se expone una clara manifestación de rechazo a la masculinidad tradicional y por su puesto a los roles de género que a partir de esta se imponen. Los y las adolescentes sujeto de estudio señalan que tanto hombres como mujeres poseen las mismas capacidades y que, por tanto, deben o deberían contar con las mismas posibilidades dentro de la sociedad. En definitiva, la opinión de los y las adolescentes es un cuestionamiento directo a la división sexual del trabajo que históricamente ha limitado el campo de acción femenino al espacio doméstico.

“Para que yo haya llegado a esa respuesta debemos aclarar que los hombres trabajan por ejemplo en taxis en centrales de energía y en la policía

sitios en los que en la actualidad las mujeres también trabajan solo que no tanto como los hombres”.

Encuesta 4, comunicación personal, abril 2021.

*“Les otorgaría cualquier rol ya que las mujeres no tienen límites para ser cualquier cosa. Doctoras porque así ayudarían a salvar a las demás personas
Policías para que ayuden a atrapar a las personas malas. Una policía por su esfuerzo y Valentía”.*

Encuesta 25, comunicación personal, abril 2021.

Es precisamente alrededor de los roles de género tradicionales y su consecuente división social del trabajo donde se puede evidenciar con mayor el proceso de subjetivación vivido por los y las adolescentes, pues esta categoría entendida desde Weiss, (2012) remite a la emancipación de valores y normas dominantes, por parte de individuos que toman decisiones sustentadas en sus propios criterios, de ahí que se observen rupturas con aquellos roles de género tradicionalistas que son promovidos desde la estructura social, a través del videojuego GTA V, entendido como elemento socializador.

Esta perspectiva tradicionalista, cargada de normas, creencias y valores dominante en la cultura, pretendía resolver de modo rutinario los imperativos fundamentales de la existencia, delimitando de un modo preciso los roles genéricos, que hacen referencia a la construcción social del hecho de ser hombre o mujer, las expectativas y valores, la interrelación y las diferenciales de poder-subordinación existentes entre ellos (Aguilar et al, 2013).

Con base en los planteamientos anteriores, se puede decir que la noción de masculinidad/feminidad de los y las adolescentes se desarrolla a partir de la socialización y la subjetivación como procesos importantes. Toda vez que la relación entre las subjetividades del individuo y las subjetividades del contexto hace posible la apropiación de pautas de comportamientos social, al mismo tiempo que permite al individuo crear su propia realidad, al integrar nueva información a los pensamientos predecesores.

Las identidades masculinas son construidas históricamente, pero también son constantemente recompuestas en las políticas de género de cada día. Se trata además de identidades que se transforman generacionalmente, pues con la emergencia de nuevas condiciones sociales se deslegitiman ciertas prácticas y se instauran otras, por ello el contacto de los jóvenes con nuevas ideas, valores y relaciones con frecuencia se traduce en nuevos modelos de realidad que pueden facilitar el cambio en los patrones de género (Connell, 2000).

En ese orden de ideas, se observa como la noción de masculinidad de los y las adolescentes sujeto de estudio, se compone de rupturas y continuidades, respecto al modelo masculinidad hegemónica o tradicional. Así, en medio de sus discursos resaltan el hecho de que las capacidades de la mujer no son para nada inferiores a las del hombre y apuntan que ambos tienen o deben tener las mismas posibilidades en la estructura social. Estas afirmaciones arrojan pistas del cómo se perciben asimismo y sobre cómo se identifican con el género.

Con lo anterior queda evidenciado que los y las adolescentes objeto de estudio optan, hasta cierto punto por revelarse ante los roles de género tradicionales, toda vez que en su discurso transmiten la intencionalidad de desarrollarse como sujetos con

capacidad critico-reflexiva para orientar su destino y no ser absorbidos por las presiones sociales. En este marco se produce una reacomodación de las relaciones de género (Pedone, 2014). Así, se evidencia la incorporación de nuevas percepciones y de roles de género en la sociedad, como también, nuevas concepciones de lo femenino, apuntando a la configuración de unos roles más igualitarios.

“Me gustaría que se mostraran las mujeres trabajadoras y con un papel más importante y como algo más y no sólo como prostitutas y amas de casa. Le otorgaría la posibilidad de elegir que funciones quiere cumplir en el juego ya sea tener la posición del hombre tomando el mando. Porque las mujeres somos muy inteligentes y capaces de lograr todo aquello que nos propongamos. Las pondría como conductoras, matonas, estafadoras, etc.”.

Encuesta 9, comunicación personal, abril 2021.

Por otro lado, dentro de estos mismos discursos se puede evidenciar que los y las adolescentes presentan continuidades con los ya mencionados roles de género, principalmente en lo que tiene que ver con la “naturaleza” afectiva y bondadosa de la mujer que le hace estar siempre ligada a las funciones de cuidado. Las mujeres son asociadas con atributos que apuntan que a que deben ser amorosas, altruistas y dedicadas a funciones relacionadas con la afectividad (Ceballos & García, 2016).

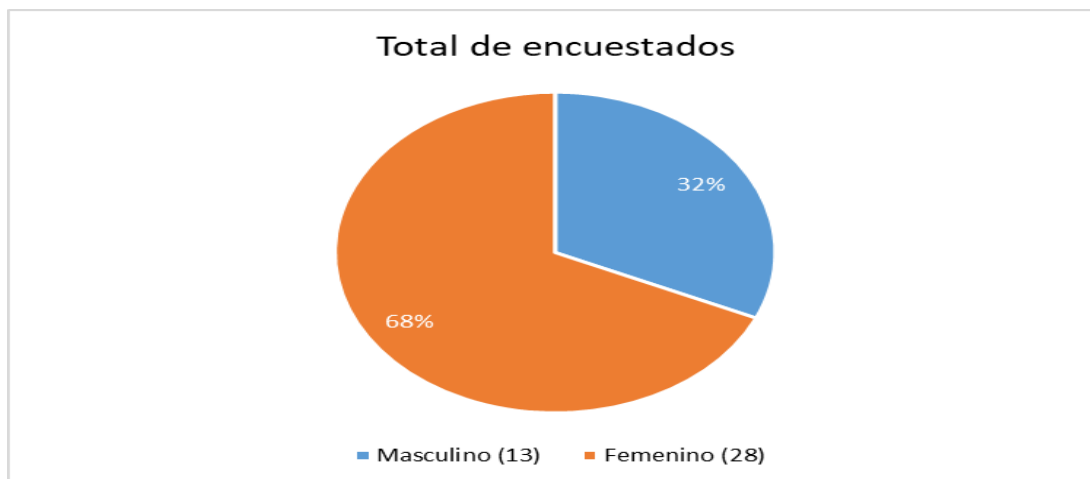
“Además, las mujeres tienen un sentido moral más bondadoso que el de un hombre”.

Encuesta 26, comunicación personal, abril 2021.

De esta forma se puede decir que la mujer define su actuar frente a la vida en torno conducta y actividades que las llevan a creerse como responsables del bienestar y cuidado de los otros, de tal suerte que este rol se convierte casi que en la expresión “natural” del ser femenino. Lo cual se hace aún más llamativo si se tiene en cuenta que el mayor porcentaje de la muestra de este estudio pertenece a dicho género con un 68%, tal como se puede apreciar en el siguiente gráfico (número 4).

Figura 8

Genero de los encuestados

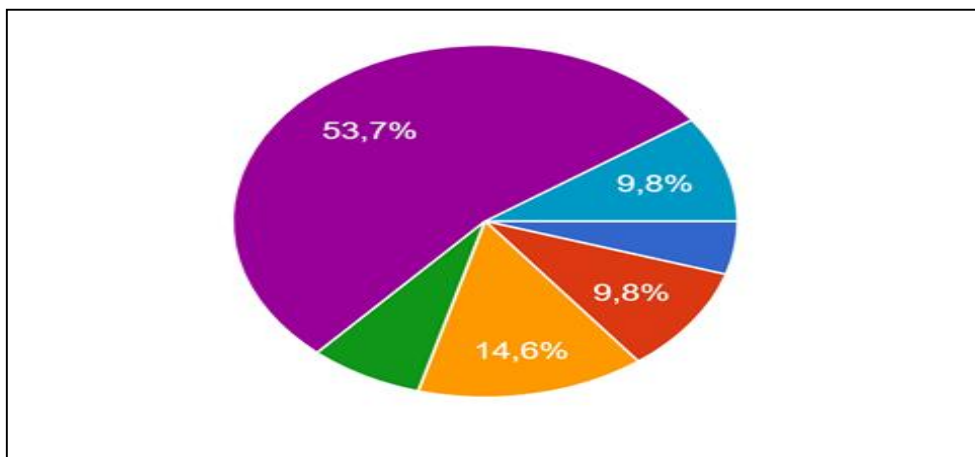


(Encuesta Videojuegos una realidad vivida en la pantalla, 2021).

Otro aspecto importante en cuanto a continuidades con roles de género tradicionales refiere, es la que se puede evidenciar en el hecho de que los y las adolescentes señalen que los hombres son más hábiles que las mujeres, en el manejo de armas y coches, pues tal y como se puede apreciar en el siguiente gráfico (número 5) el 53, 7 % de la muestra encuestada afirma que, en comparación con las mujeres, los hombres son más hábiles a la hora de manejar instrumentos, como armas, coches.

Figura 9

Desde tu opinión ¿cuál/les es la razón para que solo puedas elegir hombres para completar las misiones?



(Encuesta Videojuegos una realidad vivida en la pantalla, 2021).

- Los hombres son mejores que las mujeres en todo
- Las mujeres no saben conducir, pelear, ni disparar
- El lugar de la mujer está en casa al cuidado de la familia y el orden de las cosas
- Los hombres son más hábiles a la hora de manejar instrumentos, como armas, coches.
- A diferencia del hombre, la mujer no debe tener relaciones con alguien distinto a su esposo

Resumiendo lo planteado en este capítulo, la identidad de género resulta de un proceso de construcción individual, mas no exento de la influencia social, que en este caso se manifiesta a través de la trasmisión de los roles de género tradicionales en el videojuego GTA V. De este modo el sentido de masculinidad y feminidad, como elementos constitutivos de la identidad de género que definen los atributos y

comportamientos socialmente aceptados para hombres y mujeres y que, por consiguiente, está en la base de la división sexual del trabajo, tiene su representación dentro del videojuego y como no podía ser de otra manera está ligado a la cultura patriarcal y a su modelo de masculinidad hegemónica.

Es por ello, que en GTA V, se puede ver materializada la intención por continuar reproducción y legitimación de este modelo de orden social, toda vez que exhibe el ideal de hombre dominante en todos los ámbitos de la vida social y de la mujer sumisa y complaciente que siempre está a su sombra. Pero a pesar de esta representación el discurso de los y las adolescentes evidencia que esta población empieza a desarrollar una postura subjetivada frente a esta designación de espacios y posibilidades para cada género en la estructura social, pues manifiestan no estar de acuerdo con esta jerarquización.

De igual manera si se comprende la masculinidad bajo la lógica de (Guevara, 2006), quien sostiene que esta no alude a atributos que posee el individuo, sino más bien a posibilidades de poder y acción dentro de la sociedad. Se puede argumentar que los y las adolescentes asumen una postura de rechazo frente a la forma tradicional de la división sexual del trabajo y de espacios sociales, que dictan que la mujer debe limitar su acción solamente al ámbito privado o doméstico, mientras que el hombre será el encargado de participar en la vida pública. Pues como se ha podido notar en sus discursos existe en ellos la intención de equiparar las cargas entre géneros, manifestando importancia de la igualdad de derechos frente al trabajo y de responsabilidades frente al cuidado.

Sin embargo, esto no debe tomarse como una postura de rechazo total al modelo hegemónico de masculinidad y relaciones de género promovidas dentro del videojuego,

pues el discurso de los y las adolescentes da cuenta del establecimiento de una relación de continuidades y rupturas con dicho modelo, toda vez que los y las adolescentes que por un lado sostienen que tanto hombres como mujeres cuentan con igual capacidad para desempeñarse en cualquier tipo de labor ya sea en el ámbito doméstico o laboral, mientras por otro lado manifiestan que las mujeres son poseedoras de un sentido moral mucho más bondadoso y afectivo que los hombres, con lo cual, de cierta manera, legitiman la relación con las funciones de ayuda y cuidado que históricamente se le han asignado a la mujer.

Capítulo 4. La vida en el juego y el juego en la vida, explicando cómo los adolescentes construyen representaciones sociales de lo femenino y lo masculino.

A partir del análisis desarrollado en los capítulos anteriores, se logró evidenciar que, como elemento cultural, el videojuego GTA V toma participación en el proceso socializador, puesto que transmite ideas del medio social que puede llegar a condicionar los comportamientos, actitudes, creencias, valores y percepciones sobre lo masculino y lo femenino. Estos elementos intervienen de una u otra manera en la construcción simbólica y los significados de acción que los y las adolescentes elaboran de sí mismos, y de otras personas con las que se relacionan.

En ese orden de ideas, la interacción con el videojuego permite a los y las adolescentes observar modelos que exhiben roles y formas de relación entre los géneros, que a criterio propio son juzgados como adecuados o no para ser llevados a la práctica en su vida y en sus relaciones cotidianas, al actuar como hombres y mujeres en la sociedad. Es así como los y las adolescentes a partir de sus juicios individuales, pero

también influenciados por su entorno social, van elaborando sus representaciones sociales de lo femenino y lo masculino.

Al respecto dos Santos (2009) manifiesta que las representaciones sociales:

Poseen un carácter colectivo que alude a realidades compartidas por un grupo; también actúa como elemento explicativo y evaluativo que guía las interacciones, de tal modo, que puede considerarse como la versión contemporánea del sentido común. La representación social es el punto de intersección entre lo social y lo individual pues está anclada en el sujeto y existe a partir de la comunicación. Para ser representación debe pasar por la sociedad, existir a partir de unos niveles de generalización contruidos por los propios sujetos insertos en lo social.

En esa línea la representación adquiere un carácter social, toda vez que emerge como elemento vital para la reproducción de grupos sociales, siendo el instrumento a través del cual los individuos desarrollan un proceso de aprendizaje y comunicación con su entorno, cumpliendo un importante papel en la formación de conductas e interacciones sociales. Las representaciones sociales se edifican a partir de valores, ideas y prácticas que resultan de la interacción individuo sociedad, haciendo posible que los sujetos actúen y se relación con su entorno. Por ello, en el desarrollo de este capítulo se pretende dar cuenta de cómo los y las adolescentes elaboran sus representaciones sociales de lo femenino y lo masculino.

4.1 En la pantalla y en la casa, representaciones sociales de lo femenino y lo masculino como producto cultural

Como se ha podido evidenciar a lo largo de este trabajo, el género y las demás categorías que de esta se desprenden no obedecen a condicionantes naturales, sino que más bien, son el resultado de un proceso de construcción histórico y social. Como todo proceso de construcción social, este lleva implícito una serie de representaciones sociales acerca de la sociedad y por ende del ser femenino y masculino, en donde se articulan características propias del entorno y también las experiencias vividas por las personas (Bulnes, 2007).

En tal sentido el conocimiento que orienta el accionar o “deber ser” de los y las adolescentes objeto de estudio, se constituye a partir de las experiencias individuales, pero dichas experiencias se encuentran permeadas por valores, tradiciones y patrones de pensamiento establecidos desde el orden social, que le son transmitidos a esta población a partir del proceso de socialización, de tal forma que en la elaboración de representaciones sociales el sujeto no actúa de forma aislada, sino como miembro de la sociedad.

Se puede decir que las representaciones son sociales desde su génesis, pues nacen de la interacción sujeto-entorno y este carácter social permite su constitución y expresión en el ámbito público. La representación es un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios. (dos Santos, 2008, p. 14)

Las representaciones sociales forman parte de la cotidiana de las personas, están presentes en los diálogos, comportamientos y actitudes asumidas por los sujetos. Como

tal, aportan elementos que configuran una ideología y un discurso social, que permite realizar abstracciones de su cotidianidad y orienta su comportamiento en la sociedad. Siguiendo esta línea, las representaciones sociales de género operan a manera de conocimiento común, posibilitando que los y las adolescentes adopten prácticas, sistemas de valores y discursos que establecen y jerarquizan los roles, espacios, expresiones e imágenes concernientes a mujeres y hombres (Gómez & Pino, 2016).

En ese orden de ideas, el discurso de los adolescentes permitió reconocer como dentro de esta población se hallan establecido ciertas características y/ o requisitos sobre los cuales se define en el comportamiento adecuado para hombres y mujeres en la sociedad. De tal modo, cuando se les cuestionó sobre el significado de implicaciones de pertenecer a uno u otro género hicieron alusión a la fuerza y la rudeza como rasgos distintivos del género masculino, mientras que la fragilidad y el recato lo son para el género femenino.

“Ser masculino generalmente hacer labores un poco más riesgosas, trabajos que requieran de más fuerza o más desempeño de la fuerza. Lo que si se ve es que cuando es de cargar algo pesado, que solo se llaman hombres”.

Sujeto 5, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“Como hombre pues cosas que impliquen mayor fuerza o ayudar en cosas como reparar algo que se dañó en casa, mientras que por ejemplo a mi hermana no le piden ese tipo de ayuda”.

Sujeto 7, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“La mujer debe de ser más reservada de ropa y maquillaje, en cambio los hombres pueden tener más disposición de ser bruscos, vulgares.”

Sujeto 6, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

De acuerdo con Bulnes (2007) las representaciones sociales no son otra cosa que constructos conceptuales, socialmente construidos transmitidos y aprendidos. Estas aportan normas y roles de conducta social. Dado su carácter social, las representaciones sociales no surgen de la nada, estas se originan de la percepción que tienen los sujetos acerca del mundo; pero las misma, a su vez conducen y encaminan la percepción y comprensión que esos mismos sujetos tienen del mundo que les rodea. Por lo tanto, plantean una relación paradójica, pues por un lado la representación social se origina de la percepción del mundo y por otro lado es ella misma la que condiciona y moldea la comprensión del mundo.

En ese orden de ideas se puede decir, sin duda alguna, que el discurso de los y las adolescentes con respecto a los roles y relaciones de género presentadas en el videojuego GTA V, que fueron trabajados en los capítulos precedentes, dan cuenta de representaciones sociales de lo femenino y lo masculino por parte de esta población. Por ende, se puede decir también, que estas representaciones se hallan atravesadas por los procesos de socialización y subjetivación y como tal contienen continuidades y rupturas con los roles de género tradicionales, resaltando que a diferencia de la las generaciones pasadas, las mujeres cuentan con la posibilidad de insertarse en el mercado laboral.

“Estudiar y trabajar, no es que trabaje mucho, pero esas mismas posibilidades no tuvieron mi mamá y mi abuela”.

Sujeto 6, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Esta idea manifiesta el cambio o la intención de cambio en lo que a la división sexual del trabajo refiere, así pues, permite dilucidar que la socialización como proceso mediante el cual la sociedad se dota de un cierto tipo de individuo (Martuccelli, 2007) ha perdido su centralidad en cuanto a construcción de sujeto refiere, toda vez que a día

de hoy el individuo toma una participación activa en su construcción de identidad y definición del YO alimentándolo de las posturas y opiniones elaborados por los mismos sujetos mediante su proceso de subjetivación.

Por ello las respuestas de los y las adolescentes sujeto de estudio, muestran que esta población prefiere establecer una relación flexible con el rol de género tradicional. Pues si bien reconocen las funciones que socialmente se le han asignado a cada uno de los géneros manifiestan que no hay inconveniente en que hombre y mujeres tomen participación en los espacios que socialmente no son reconocidos como suyos.

“El hombre tiene que trabajar, aunque no hay ningún problema que, en algunos casos, se cambien los papeles. Pues en algunas ocasiones, cuando mi mamá no está en la casa, mi papá deja el puesto de trabajo y nos ayuda en la cocina o casi siempre en la casa lava el patio o la casa trapea hace varias labores, y nosotros también cuando mi mamá no está ejercemos labor de cocinar”.

Sujeto 8, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Vale la pena resaltar el hecho de que la mujer pueda participar del ámbito laboral, así como también que los hombres contribuyan en el espacio doméstico, sin embargo, la mujer sigue viéndose en una clara desventaja debido que aún es considerada como principal responsable de las tareas del ámbito doméstico, lo cual la lleva a conjugar los dos espacios (Saavedra 2017).

“Para mí, me parece maravilloso, aunque aún en la sociedad se presenta el machismo, también es muy bueno las oportunidades que se nos presentan por ejemplo que podemos dar vida me parece maravilloso, la capacidad que tenemos las mujeres de trabajar y de hacer varias actividades al mismo tiempo”.

Sujeto 4, Grupo focal, 06 de mayo del 2021

Las representaciones sociales inciden en la vida diaria de los y las adolescentes, ejerciendo como guías para la acción. En particular las representaciones sociales de género, femenino y masculino, como elementos ideológicos de la reproducción social son transmitidos entre generaciones a partir del proceso de socialización. El género asigna los papeles y las funciones que se consideran más apropiados para cada sexo, determinándose pues la configuración de la propia identidad femenina o masculina en una cultura. Esas categorías de género actuarán en todas las realidades sociales de los sujetos. (Gómez & Pino, 2016).

“Por ejemplo, para las mujeres, ellas pueden maquillarse, moda todo eso en cambio el hombre tiene disposición a ser más vulgares y rudos, porque por ejemplo cuando una mujer hace un comentario vulgar se puede decir que es machona, por ejemplo, mi mamá dice que cuando una mujer juega fútbol que se vuelven machonas un comentario machista”.

Sujeto 8, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

La afirmación de que las categorías de género actúan en todas las realidades del sujeto lleva a interpretar que esta actúa como rector y sustento de las formas de comportamiento y pensamiento instituidos en la sociedad por tanto la imagen del hombre rudo y fuerte y la mujer frágil y recatada debe ser llevada a todos del espacio en los que el individuo se desenvuelve, a partir de estos los individuos que incumplen dichos perfiles al participar de actividades que demanden de comportamientos ajenos a lo que socialmente se espera de ellos son víctimas de la crítica y el señalamiento social, toda vez que a consecuencia de esta asignación de roles, muchos no tienen libertad para realizar las actividades que les gustaría desarrollar (Blanco, 2011).

Como ya se ha evidenciado, las representaciones sociales son transmitidas por medio de dispositivos como la publicidad, las redes sociales y como se ha hecho notar en este trabajo, por medio de los videojuegos, ya que estas son herramientas con las cuales los y las adolescentes están en constante interacción. Así, los medios de comunicación difunden diferentes tipos de información que se van naturalizando en determinado contexto e individuo.

Por otro lado, se debe considerar también la influencia de las relaciones familiares en la construcción de representación sociales de feminidad y masculinidad por parte de los y las adolescentes. Pues como se pudo evidenciar en los fragmentos anteriores esta juega un importante papel en el desarrollo de este proceso, principalmente en la reproducción de discursos orientados a segregación de espacios y definición de distintos roles para hombres y mujeres.

“Pues en mi caso no hay mucha diferencia con lo que yo hago y mi hermana, lo que si yo recuerdo era que de pequeño me daba curiosidad los juguetes de ella, y los compartíamos como las barbies, la cocinita y demás, y pues mis papas no me llegaron nunca a decir nada o prohibírmelo, pero si escuchaba de parte de mis tíos que yo no debía de ser débil o llorar como las niñas que eso no estaba bien, pero a medida que uno va creciendo se da cuenta que es natural y que tanto hombres como mujeres podemos expresar nuestro sentimientos”.

Sujeto 2, Grupo focal, 06 de mayo del 2021

De acuerdo a lo anterior se puede decir que los y las adolescentes, además de consolidar sus representaciones sociales con base en los elementos socioculturales que les son transmitidos con la socialización, también cuentan con la posibilidad de integrar

sus propios puntos de vista, por lo tanto, se rectifica la tesis antes expuesta en este capítulo, de que la construcción de representaciones sociales de los y las adolescentes se hayan atravesadas por los procesos de socialización y subjetivación.

Aunque se haya afirmado los y las adolescentes pueden resistir a las imposiciones de su medio social mediante el desarrollo de posturas subjetivadas, se debe tener en cuenta que los estereotipos de género están todavía muy presentes en la sociedad. Pues más allá de que en la actualidad se empiecen a vislumbrar intentos por superar la brecha de desigualdad entre los géneros, sigue pareciendo raro que un hombre muestre sus sentimientos y más aún que una mujer no sea comprensiva, tierna, dócil y recatada, en definitiva, ser una “buena chica”. Así pues, a la mujer se le obliga a demostrar estas conductas en casi todos los ámbitos, incluidos los afectos y las relaciones amorosas y sexuales (Blanco (2011).

“Pues supongamos en mi casa, si he escuchado que las mujeres que están rodeadas por muchos hombres no es bien visto, o por ejemplo que tienen varios novios que eso está mal, pero si es el hombre no se le critica de la misma forma, en ese tema se puede decir que es más aceptado para los hombres”.

Sujeto 7, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

A partir de esto se puede evidenciar como la sexualidad de los individuos es regulada socialmente desde una perspectiva moralista. De esta manera, las representaciones de lo femenino y los masculino intentan dar forma a las experiencias de cada individuo a partir de un conocimiento social fabricado en el intercambio de información, que se da mediante el proceso de socialización.

Las RS constituyen sistemas cognitivos en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas preestablecidos socialmente. Se constituyen, a su vez, como sistemas de códigos, valores,

lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, que definen la llamada conciencia colectiva, la cual se rige con fuerza normativa en tanto instituye los límites y las posibilidades de la forma en que las mujeres y los hombres actúan en el Mundo (Gómez & Pino, 2016).

Entre tanto la familia como una de las instituciones importantes en la sociedad tiene capacidad de influir en la elaboración de representaciones sociales de los y las adolescentes, ya que consciente o inconscientemente pueden modelar conductas de rol estereotipadas, así como realizar comentarios machistas que pueden ser tomados como referencia en la construcción de representaciones sociales de los y las adolescentes.

4.2 Con ellos si con ellas no, relación entre pares bajo una lógica social

En el recorrido de este capítulo se han generado claridades sobre el proceso de elaboración de representaciones sociales de los y las adolescentes, evidenciando que estas son el resultado del proceso interactivo que estos desarrollan con su medio social, a través del proceso de socialización y en el que también tienen la posibilidad de integrar su criterio y concepciones propias. En tal sentido surge la necesidad de comprender la forma en que dichas representaciones impactan en la cotidianidad de esta población.

En este orden de ideas, se retoma el concepto de relaciones interpersonales, que según Ibarguen (2014) corresponden al conjunto de vínculos e interacciones establecidas entre seres humanos, determinadas por factores como la etapa de vida y el rol desempeñados en un ámbito social específico. Destacan aquí, la etapa de vida y el rol que desempeñan o que socialmente se espera sea desempeñado por los sujetos de esta investigación, pues se reconoce la adolescencia como “la lucha entre el niño y el

hombre, como el esfuerzo del individuo por formarse automáticamente y comprender el sentido de la propia existencia” (Ardila,1998).

En esa línea, los y las adolescentes como sujetos de género femenino o masculino, se relacionan con toda una serie de representación sociales que condicionan su comportamiento y rol en la sociedad. Pue tal como afirman Merlino, Martínez & Escanés, 2011:

Las normas de género son construcciones constitutivas de las relaciones sociales que se elaboran en función de las diferencias biológicas; son aquellos parámetros, regulaciones y valoraciones que son diferenciados y opuestos para varones y mujeres que marcan comportamientos que se consideran adecuados de acuerdo a la categoría sexual de cada persona. Las normas de género pueden entenderse como mandatos y prescripciones que delimitan comportamientos, formas de pensar, expectativas, espacios de posibles, etc. (p. 200)

“Pues en los videojuegos tengo mi pequeño grupo de amigos, con los que siempre juego aparte de que sean mujeres o hombres no hay ningún problema allí, que no puedo hacer con amigas, ya sería como deportes que se necesiten de más fuerza, por ejemplo: jugar futbol o cualquier cosa así, pues si una mujer quiere jugar no hay ningún problema si quieren jugar uno tiene que tener más cuidado”.

Sujeto 8, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Las representaciones sociales de género tienen un papel central en la configuración de las relaciones interpersonales de los y las adolescentes, pues a partir de estas empiezan a categorizar las actividades que pueden o no realizar con sus pares de uno y otro género. Estas fijan el grado de distancia e integración entre individuos,

definiendo la forma, medida y cualidad en la que el individuo puede distanciarse o implicarse respecto a otros sujetos, a instituciones y a las dinámicas de la vida social en general (Gómez, 2000).

A partir de las ideas anteriores se puede decir que la forma en que los y las adolescentes se relaciona, es decir sus relaciones interpersonales, se halla directamente permeada por los roles y estereotipos de género, siendo así, se exalta la fuerza como característica propia de los hombres y, por ende, su capacidad para participar de juegos y actividades en donde esta ejerce como característica principal.

Por su parte a la mujer, al ser considerada como sexo débil se le asocia con actividades tendientes a conservar su sentido de la delicadeza. En otras palabras, en el imaginario de género se da vía libre al empleo de la fuerza entre pares del género masculino, lo cual según ellos mismos señalan se puede manifestar, por ejemplo, en un juego de fútbol, no obstante, en caso de que en este juego exista la participación de sujetos femeninos, se debe de ser cuidadoso.

“Pasar tiempo juntas, hablar sobre cómo nos ha ido, arreglarnos las uñas y cosas así.”

Sujeto 3, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“Yo puedo hacer de todo con mis amigas, algunas cosas que si veía con mi grupo de amigos es que en el colegio si nos piden que seamos más cuidadosos”.

Sujeto 7, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Dentro de este marco Méndez & Ryszard (2005) exponen que cada individuo que entra en relación con los demás trae consigo un equipaje de creencia valores, juicios y prejuicios, que se originan en sus experiencias de socialización dentro del seno

familiar. Es la familia la que transmite estereotipos referentes a muchos aspectos del mundo en el que crece.

“Pues que debe de cumplir con sus deberes y responsabilidades, y pues en mi niñez no me dejaban jugar con muñecas o cosas así, supongamos cuando yo estaba pequeño tenía juguetes como: carros, super héroes, militares, y nunca me genero interés los muñecos de las niñas”

Sujeto 2, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

“Ser hombre es ser trabajador en gran parte del tiempo, yo crecí en un ambiente bastante valiente por ejemplo en toda mi vida, nunca he visto a mi padre llorar”.

Sujeto 7, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

Como se pudo evidenciar los roles de género promovidos desde el ámbito familiar corresponde con el modelo hegemónico de masculinidad tradicional, por tanto, la forma en que los sujetos son educados difiere en función de su sexo. Es así como incluso antes del nacimiento los padres y familiares empiezan a preparar la habitación, ropa y juguetes del niño o niña, con la designación del color rosa para las niñas y azul para los varones como antesala del proceso social que enseña a las niñas a ser pasivas, dependientes y sumisas y a los varones activos, independiente y dominantes, por consiguiente las niñas son tratadas con más ternura que los niños, así cuando una niña llora, siempre se le suele hacer más caso, mientras que sin un niño llora es persuadido para que deje de hacerlo llorando incluso a usar frases como “los niños no lloran”, “no te comportes como una niña” (Blanco, 2011).

“Pues si las he escuchado en el colegio, cuando ve algún amigo que está mal si le hacen comentarios como: ayyy la niñita, ya va a llorar. si los discriminan si son más delicados”.

Sujeto 3, Grupo focal, 06 de mayo del 2021.

En síntesis, se puede decir que las representaciones sociales de género evidenciadas en el discurso de los y las adolescentes sujetos de estudio son resultado de la interacción de estos con elementos y valores culturales que son apropiados desde su entorno, mediante el proceso de socialización. Es así como la relación de los y las adolescentes con instituciones como la familia y los medios de comunicación, entre estos últimos los videojuegos, que esta población reconoce y a la vez se relaciona directamente con los roles de género predominantes en su entorno.

En consecuencia, el discurso y la narrativa de los y las adolescentes deja entrever el ideal de hombre fuerte y rudo, que debe ser protagonista de actividades y comportamientos riesgosos, hacerse cargo de labores que demandan el empleo de la fuerza y reprimir sus emociones como muestra de masculinidad. Mientras que la mujer debe mostrarse frágil y recatada ratificar esta condición a través de la práctica de actividades delicadas y sutiles además del cuidado del vestido y el lenguaje.

Estas representaciones sociales de género, actúan como marcos referenciales y como guías para la acción en la cotidianidad de los y las adolescentes y como tal en sus relaciones interpersonales. En otras palabras, corresponden al conjunto de conocimientos, creencias y opiniones compartidas por un grupo, con respecto a un objeto social dado. Como tal las representaciones sociales no han de ser entendidas solamente como etiquetas mentales, sino como la suma de conocimientos que sirven al individuo para descifrar su entorno y medio ambiente, para identificar las cosas y las personas. Son utilizadas también para comunicar con otros y para orientar las conductas dentro de la sociedad (García, 2008).

En línea con lo anterior Rigal (citado por Bulnes, 2007) apunta que la representación viene de y va hacia la realidad como proceso que construye significados que a su vez se traducen en la práctica. Dicho de otra manera, las representaciones sociales son construcciones simbólicas cargadas de valores culturales aprendidos por los y las adolescentes durante su interacción con el medio social, en donde también se debe destacar el papel desarrollado por una de las instituciones de mayor importancia en el proceso socializador, como lo es el colegio. Pues como se evidencia en el relato de los y las adolescentes este contribuye consciente o inconscientemente al reforzamiento de estos roles, toda vez que con el hecho de señalar que los hombres deben ser más cuidadosos con las mujeres al practicar juegos “rudos” como el fútbol, por ejemplo, se está favoreciendo la legitimidad de la relación de superioridad/inferioridad entre los géneros.

Conclusiones

En este apartado, se presenta de modo general las conclusiones a las que se llegó en el desarrollo de este trabajo. Haciendo referencia al influjo del videojuego GTA V en el proceso de construcción de identidad de género de los y las adolescentes y como consecuencia, al efecto de esta en sus relaciones interpersonales. Partiendo de estas categorías y del discurso de los y las adolescentes sujetos de investigación fue posible identificar los significados que se le asignan al contenido de este videojuego, así como la manera en que estos toman participación en la construcción de identidad de género.

En este orden de ideas, se debe resaltar que la construcción de identidad de género se inicia desde el momento mismo de nacimiento del sujeto, por medio de una socialización diferencial. A través de esta se busca que los individuos adopten un comportamiento e identidad conforme al modelo y expectativas socialmente establecidas para hombres y mujeres. Estas normas se establecen en correspondencia a las diferencias culturales, sin embargo, se cuenta con un denominador común que es la división sexual del trabajo. Pues aún en las sociedades más igualitarias, el rol femenino sigue vinculado con la función de reproducción, no solo en sentido biológico, sino que es la mujer quien usualmente se ocupa del cuidado de enfermos, de las labores del hogar, del sostenimiento de la unidad familiar y la educación de los hijos, entre otras cosas. Mientras que al hombre se le otorga todo lo que tiene que ver con la vida pública.

Siguiendo por esta línea se debe mencionar que la socialización, como proceso que busca la producción y reproducción de un modelo cultural tradicionalista, dominado por la masculinidad hegemónica. Demanda el compromiso de todas sus instituciones sociales, principalmente de los medios de comunicación y de la familia, para la transmisión de roles de género que apuntan a moldear y condicionar el pensamiento,

concepción e identidad de género de sus individuos. Es ahí donde la adolescencia como etapa marcada por cambios, tensiones y crisis, en la búsqueda de status y afirmación identitaria hace más factible la apropiación de comportamientos y etiquetas establecidas socialmente.

De este modo, la interacción de los y las adolescentes con distintos medios de comunicación, particularmente con los videojuegos, emerge como canal que permite la relación de esta población con personajes que exhiben roles y conductas de género que terminan por impactar positiva o negativa mente en su proceso identitario. Pues su experiencia con el videojuego GTA V, les ha permitido construir una serie de estereotipos a partir de los cuales han ido cimentando sus ideas sobre el papel que desempeñan hombres y mujeres en la sociedad.

GTA V funciona entonces, como una práctica social cargada de construcciones socio-culturales formadas por ideas y expresiones sexistas, roles de género, prejuicios y estereotipos, propios de la cultura patriarcal. Estas se hacen presentes en las acciones de los personajes, en los espacios que estos pueden o no tener participación y en las características y actitudes que se exhiben como propias de cada género. Como se pudo evidenciar en este trabajo, el papel de la mujer ha sido relegado a un segundo plano, razón por la cual, la representación que se hace de ellas no va más allá de las relaciones de parentesco con los personajes masculinos o como simples objetos de placer sexual.

Bajo este contexto, las representaciones sociales de género reconocidas en el discurso de los y las adolescentes sujetos de estudio, son resultado de su interacción con el juego GTA V, y simultáneamente, de las informaciones, conocimientos y modelos de pensamiento que reciben en el seno familiar. Pues la familia, como principal agente socializador se encarga, consciente o inconscientemente, de moldear y reforzar los

comportamientos e ideas adquiridas en la relación con el videojuego, por medio de la enseñanza y reproducción de roles de género tradicionales. Así, al hablar de construcción de identidad de género, se debe considerar que esta se desarrolla en articulación del plano individual con el medio social.

En consecuencia, se debe anotar que el videojuego GTA V ejerce una influencia directa sobre la identidad de género de los y las adolescentes, pero dicha influencia se desarrolla bajo una relación de continuidades y rupturas con el patriarcado y su modelo de masculinidad tradicional, toda vez que estos sostienen que las capacidades de mujer no son para nada inferiores a las del hombre, señalando que ambos tienen o deben tener las mismas posibilidades tanto en el juego como en la estructura social misma.

Por otro lado, reafirman la “naturaleza” afectiva y bondadosa de la mujer que le hace estar siempre ligada a las funciones de cuidado. Por tanto, los y las adolescentes, al afirmar que las mujeres son poseedoras de un sentido moral mucho más bondadoso y afectivo que los hombres, están de cierta manera, legitimando la relación con las funciones de ayuda y cuidado que históricamente se le han asignado a la mujer.

En este orden de ideas, la masculinidad dominante pensada como estereotipo o como tipo ideal, que define lo femenino como inferior y que encasilla a la mujer con el rol de esposa y cuidadora del hogar, empieza a ser leída, hasta cierto punto, de una manera crítica por los y las adolescentes. Pues si bien, no se presenta un rechazo total al rol y las características definidas socialmente para hombres y mujeres, si se deja en claro que el tipo de relación existente entre los géneros no es concebida como un hecho natural y por lo tanto puede ser modificado y transformado.

Por otra parte, considerando lo anterior desde la perspectiva del Trabajo Social, se debe tener en cuenta que el género y la identidad de género como categorías

interpretativas de la realidad social contribuyen a la comprensión de diversas problemáticas y fenómenos sociales en donde las desigualdades entre género resaltan como una de las cuestiones de mayor impacto en la actualidad. Así pues, entender el hecho de que el videojuego actúa como elemento socializador, que transmite elementos propios de su cultura como son los roles y estereotipos de género amplía el abanico de posibilidades para comprender dicho fenómeno.

Es por ello que la profesión no debe perder de vista los significados otorgados por los y las adolescentes a elementos de su cotidianidad, como lo son los videojuegos, ya que estos pueden ser incorporados al quehacer profesional como herramienta de diagnóstico para visibilizar, analizar y denunciar la asimetría existente en la relación entre hombres y mujeres, ya que como se pudo evidenciar a lo largo de este trabajo el videojuego junto a la familia y el colegio son instituciones que participan de la transmisión y reproducción de la masculinidad tradicional, y por tanto contribuyen a la legitimar la desigualdad entre géneros.

Asimismo, estos pueden ser adoptados como herramientas de intervención, pues es importante que desde la profesión se promuevan ejercicios reflexivos sobre las realidades expuestas en los videojuegos y que a sobre todo a impulsar la lectura crítica en quienes consumen estos contenidos, pues no se debe desconocer que estas realidades no son hechos naturales y como tal pueden ser modificados por ello se impone la necesidad estudiar en forma continua la relación que los y las adolescentes construyen con elementos de su entorno como lo es el videojuego, a fin de desarrollar habilidades y capacidades que beneficien la comprensión de sus realidades y las problemáticas que en ella acontecen.

Recomendaciones

En este apartado final se tiene como propósito compartir las recomendaciones y posibles vías de acción, que tras el desarrollo de este trabajo han sido visualizados por el grupo de investigación. Para tal efecto, se ponen en consideración dos puntos, entendidos aquí como fundamentales para la producción de conocimiento social y para el crecimiento de las ciencias sociales en general y del Trabajo Social en particular, en el contexto Norte caucano.

El primero de los puntos mencionados anteriormente tiene que ver con la ampliación y profundización de los hallazgos de esta investigación, pues si bien se lograron avances importantes en el reconocimiento del impacto generado por el videojuego GTA V, en el proceso de construcción de identidad de género de los y las adolescentes. También se reconoce que las técnicas que se emplearon y los medios usados para su aplicación, a causa de la situación de salud pública no son las más apropiadas para captar las subjetividades de los y las adolescentes.

Por tanto, se considera a la entrevista como la técnica más apropiada para ampliar los hallazgos aquí obtenidos, o en su defecto para nuevas investigaciones sobre el tema. Asimismo, se propone el empleo de la observación como técnica esencial para captar de primera mano, la repercusión de imaginarios y constructos de elaborados por los y las adolescentes en sus relaciones interpersonales, la observación es pues, la forma más adecuada para adentrarse en la cotidianidad de esta población, haciendo posible detallar de manera profunda la forma en que estos se relacionan, además de representar la oportunidad de contrastar la información alcanzada mediante el uso de otras técnicas.

En segunda instancia a partir de las indagaciones que se realizaron como antesala de este estudio se reconoció que en el Norte del Cauca no se han hecho estudios sobre el impacto del videojuego en la construcción de la identidad de género y su posible impacto en las relaciones interpersonales de los y las adolescentes, de ahí que haya resultado interesante abordar el tema.

En este orden de ideas, es relevante desde la profesión del Trabajo Social se continúe ahondando sobre este camino, puesto interpretar la realidad de los adolescentes en el actuar, a partir de su experiencia como video jugadores se presenta como un valor para comprender las concepciones de género promovidas en el medio social y la forma en que estas son resignificadas por quienes la practican. En adelante se espera que los profesionales interesados en la línea de género continúen por esta senda de conocimiento en donde se cree que puede ser interesante incluir otros videojuegos y también incluir sujetos de distintas generaciones pues se sabe que al pasar de las generaciones los individuos tienen la posibilidad de incorporar nuevas maneras de leer y entender la realidad que los rodea, por esto resulta importante estudiar constantemente las relaciones que los sujetos de intervención, edifican con elementos de su entorno como son los videojuegos, a fin de desarrollar habilidades y capacidades que fortalezcan la comprensión del mismo y contribuir a la mejora de las relaciones sociales de las personas, y en su configuración para que obtengan elementos de reflexión frente a lo que hacen, observan y perciben, como construcciones socioculturales.

Referencias

Aguilar Montes de Oca, Yessica Paola y Valdez Medina, José Luis y González-Arratia López-Fuentes, Norma Ivonne y González Escobar, Sergio (2013). Los roles de género de los hombres y las mujeres en el México contemporáneo. Enseñanza e investigación en psicología, 18 (2), 207-224. [Fecha de consulta 29 de marzo de 2021]. issn: 0185-1594. disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29228336001>

Amador, O & Granados, D (2015): herramientas para la investigación.
Módulo 3. Casa del pensamiento ACIN y corporación ensayos. Bogotá: ediciones Antropos. Pp.61-67.

Amaya D, Mackluath L, & Herreño M (2018). Revisión Documental: El estado actual de las investigaciones desarrolladas sobre discriminación hacia personas con discapacidad auditiva en países Latinoamericanos de habla hispana entre los años 2009 al primer trimestre de 2018 (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios)

Antequera, J & Domínguez, F (2014). Análisis de arquetipos masculinos en los videojuegos: enfoques para el tratamiento de la igualdad. In II Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2014 (pp. 1835-1842). AFOE. Asociación para la Formación, el Ocio y el Empleo.

Aragón, Y (2011). Desarmando el poder antisocial de los videojuegos.
Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 14 (2), 97-103.
Recurado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4619775>

Ardila, L (1998). Adolescencia, desarrollo emocional. Guía y talleres para
padres y docentes. Colombia: ECOE.

Baptista P, Fernández C & Hernández R (2004). Metodología de la
investigación. IMPRENTOR S.A. De C.V.

Bartolomé, M. G. (2009). El devenir del individuo a través de la mirada
sociológica. Papeles del CEIC. International Journal on Collective Identity Research,
(2), 1-12.

Belli, S & Raventós C (2008). Breve historia de los videojuegos. Athenea
Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, (14), 159-179.

Berger, P y Luckmann, T (2003). La construcción social de la realidad.
Buenos Aires: Amorrortu.

Bisquerra, R (2003). Educación emocional y competencias básicas para la
vida. Revista de investigación educativa. Vol. 21, 1, 7-43.

Bericat, E. (1998). La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la investigación social. Barcelona: Editorial Ariel.

Botello, L (SF). Construcción social de la masculinidad. Centro Nacional de Equidad de Género y Salud Reproductiva. Recuperado de http://www.dgespe.sep.gob.mx/public/genero/PDF/LECTURAS/S_01_16_Construcción%20social%20de%20la%20masculinidad.pdf.

Blanco, N., & Pirela, J. (2016). La complementariedad metodológica: Estrategia de integración de enfoques en la investigación social. *Espacios públicos*, 19(45), 97-111

Blanco Belver, E. (2011). Género y ética de las relaciones amorosas y conducta sexual.

Blanco, C. M.C & Castro, A.B.S. (2007). El muestro en la investigación cualitativa. *Nure investigación: revista científica de enfermería*, (27), 10.

Bulnes García, P. C. (2007). Las representaciones sociales de género en el estudiantado y el profesorado de Ciencias Sociales del sistema presencial de la Universidad Pedagógica Nacional Francisco Morazán (Doctoral dissertation).

Campos G y Covarrubias E. La observación, un método para el estudio de la realidad. Revista Xihmai VII (13), 45-60, enero-junio de 2012

Castellanos, G (1997) “Aproximaciones a la articulación entre el sexismo y el racismo” En: Nómadas, núm. 6. Universidad Central. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118999008>

Cea D´Ancona, M (2001). Metodología cuantitativa. Estrategias y técnicas de investigación social, Madrid, Editorial Síntesis.

Ceballos-Fontes, M., & García Oramas, M. J. (2016). Roles de género tradicionales y personalidad tipo c en mujeres con diagnóstico de cáncer de mama. CIENCIA ergo-sum: revista científica multidisciplinaria de la Universidad Autónoma del Estado de México, 23(3), 229-238.

Chaves J, (2012). Masculinidad y feminidad: ¿De qué estamos hablando? Revista Electrónica Educare, 16, 5-13.

Chahín N y Libia B. Actividad física en adolescentes y su relación con agresividad, impulsividad, Internet y videojuegos Psychologia. Avances de la

disciplina, vol. 5, núm. 1, enero-junio, 2011, pp. 9-23. Disponible en:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa>

Connell, R. W. (2000) *The Men and the Boys*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles.

Corona, A. (2019). ¿Vestuario o agencia? Representación de género en cinco videojuegos de acción de la séptima generación. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 17(34), 155-175. 155

Díaz, V (2017). Tipos de encuestas y diseños de investigación.

Díez E, Terrón E, García M, Rojo J, Cano R, Blanco D, Bandiera, B. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*.

Domínguez, E (2012): *Los Medios de Comunicación Masiva*. RED TERCER MILENIO S.C.

Domínguez, M (2004). *La construcción de la identidad en la juventud: Sociedad, cultura y género*. En III Jornadas Pedagógicas de la Persona. Identidad personal y educación Sevilla: Universidad de Sevilla, Servicio de publicaciones: Universidad de Sevilla, Departamento de Teoría e Historia de la Educación y

Pedagogía Social. Recuperado de:

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/50879/M%20Dolores%20Dominguez.pdf?s%20equence=1&isAllowed=y>

dos Santos, T. C. B. (2009). Representaciones sociales de género un estudio psicosocial acerca de lo masculino y lo femenino (Doctoral dissertation, Universidad Autónoma de Madrid).

Enguix, B (2018). sexualidades, género disidencias y centros. En sexualidades, género y cultura: miradas desde la antropología. Museo nacional de antropología

Fernández L (1993). "¿Roles de género o hacia el encuentro entre personas?". Ponencia presentada al I Encuentro Iberoamericano sobre familia. Ciudad de La Habana Cuba. Recuperado de: <https://www.oei.es/historico/salactsi/lourdes.htm>

Gala, A (2018). Educación física y género: identidades hegemónicas y subalternas. En sexualidades, género y cultura: miradas desde la antropología. Museo nacional de antropología.

García A (2008). Identidades y Representaciones Sociales: La construcción de las minorías. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 18 (2),. [Fecha de Consulta 27 de Enero de 2021]. ISSN: 1578-6730. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=181/18101812>

García F (2002). Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario. Editorial Limusa.

García P (2005). Identidad de género: modelos explicativos. *Escritos de Psicología-Psychological Writings*, (7), 71-81.

García, T., García, L., González, R., Carvalho, J., & Catarreira, S. (2016). Revisión metodológica de la triangulación como estrategia de investigación. *CIAIQ2016*, 3.

Guevara Ruiseñor, E. S. (2006). Construcción de la masculinidad en la escuela y la familia en jóvenes universitarios. *Psicología para América Latina*, (8), 0-0.

Gil A y Vall M (2006). Jóvenes en cibercafés. La dimensión física del futuro virtual. Barcelona: Editorial UOC.

Giorgio A (2015). ¿Qué es un dispositivo? seguido de el amigo y de la iglesia y el reino, Barcelona: Editorial ANAGRAMA S.A

Godínez S (2014). El concepto de dispositivo en la obra de Michel Foucault. Universidad autónoma del estado de México. Facultad de ciencias políticas y sociales.

Gómez, W. A. R. (2014). Preguntas abiertas en encuestas ¿cómo realizar su análisis? *Comunicaciones en estadística*, 7(2).

Gómez M (2020) Representaciones Sociales de la Masculinidad en la Narrativa de Grand Theft Auto V, Universidad Pedagógica Nacional de Colombia, Facultad de Humanidades.

Gómez, L; Pino, Y (2016) Representaciones sociales de género de los y las periodistas en el periodismo impreso cubano: Estudio de caso del suplemento cultural Vitrales. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199550145031>

Gómez, M. H. (2000). La relación social como categoría de las ciencias sociales. *Reis*, 37-77.

Gómez Gómez, J. F., & d'Auria Sánchez, L. (2017). *Ajiaco Gaming: videojuegos made in Colombia* (Doctoral dissertation, Universidad del Rosario).

Guerra J & Revuelta F. Análisis de arquetipos en los videojuegos. Enfoques para el tratamiento de la igualdad.

Guzmán M. (2003). La construcción Social de las Masculinidades. Un análisis desde la perspectiva de género. *GénEr♀♂s*, 11(31), 61-67. Disponible en: <http://revistasacademicas.ucol.mx/index.php/generos/article/view/1027>

Gutiérrez, E. J. D., & Bañuelos, E. T. (2014). Sexismo y violencia de género en videojuegos. *Exedra: Revista Científica*, (1), 222-232.

Gutiérrez, E. J. D., Bañuelos, E. T., Gordón, M. G., Fernández, J. R., González, R. C., Fonseca, R. C., ... & Bueno La, J. M. (2014). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE: Instituto de la Mujer.

Hernández R, Fernández C y Baptista P (2014). Selección de la muestra. En *Metodología de la Investigación* (6ª ed., pp. 170-191). México: McGraw-Hill.

Herner, M. (2010). La teoría de las representaciones sociales: un acercamiento desde la geografía. *Huellas*, 14, 150-162.

Ibarguen L (2014). Relaciones interpersonales y calidad de vida en la adolescencia (12 a 16 años). Un campo de acción para el deporte. Santiago de Cali: Universidad del Valle.

Jansen, H. (2013). La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. *Paradigmas: Una revista disciplinar de investigación*, 5(1), 39-72.

Kitzinger J. Qualitative Research: introducing focus group. *BMJ* 1995; 311:299-302.

Lacolla L (2005). Representaciones sociales: una manera de entender las ideas de nuestros alumnos. *Revista electrónica de la red de investigación educativa*, 1(3), 1-17.

López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8(1), 0-0.

Materan (2008) “Las representaciones sociales: un referente teórico para la investigación educativa” en: *Geo enseñanza*, vol. 13, núm. 2. Universidad de los Andes, San Cristóbal, Venezuela. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/360/36021230010.pdf>

Marcano B (2006) Estimulación emocional de los videojuegos: efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* Pp 20 - 25 Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa>.

Mejía C, Rodríguez M y Castellanos B (2009) Mentes, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. *Revista Científica Guillermo de Ockham* Pp 128-131.

Mejía, C. (2015). Sexo y género. Diferencias e implicaciones para la conformación de los mandatos culturales de los sujetos sexuados. *En Taguena, Juan., Cultura, política y sociedad Una visión calidoscópica y multidisciplinar. Pachuca de Soto. (México): Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.*

Merlino, A., Martínez, A., & Escanés, G. (2011). Representaciones sociales de la masculinidad y agresividad en el tránsito. La ira al conducir en Argentina. *Barbarói*, 199-217.

Méndez, I., & Ryszard, M. (2005). El desarrollo de las relaciones interpersonales en las experiencias transculturales: una aportación del enfoque centrado en la persona (tesis de maestría). Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, México.

Mina A (2003). “Desarrollo del género en la feminidad y masculinidad”. NARCEA, S.A. DE EDICIONES.

Micó M (2017). La transmisión de roles de género y estereotipos de la mujer a través de los videojuegos.

Moncada J y Chacón (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes RETOS. Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación, núm. 21, enero-junio, 2012, pp. 43-49: disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa>

Martínez A (2008). Identidades y representaciones sociales: la construcción de las minorías. Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, 18(2).

Martuccelli D (2007). Cambio de rumbo, la sociedad a escala del individuo. Santiago. Lom ediciones.

Monje C (2011). Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica. Neiva, Colombia: Universidad Surcolombiana.

Montalvo A (2018). Discursividad alrededor de la mujer en los videojuegos. (Tesis de pregrado) Universidad Central Del Ecuador, Quito, Ecuador.

Lampert M (2017). Evolución del concepto de género: Identidad de género y la orientación sexual. DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS, EXTENSIÓN Y PUBLICACIONES, 1-7.

Rehbein L, Alonqueo P y Filsecker M. Aprendizaje implícito en usuarios intensivos de videojuegos Paidéia, vol. 18, núm. 39, 2008, pp. 165-174. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa>

Rocher G (1980). Introducción a la Sociología General. Barcelona: Herder.

Saavedra, L. D. (2017). Género y salud: estudio sobre la doble jornada laboral en las mujeres y su relación con el autocuidado de su salud. In IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Salcedo Mejía, M. D. (2015). Videojuegos: realidad que desborda los límites. Acercamiento teórico de posibles modificaciones cognitivas y funcionales en

jóvenes. *Cuerpo, Cultura Y Movimiento*, 4(2), 163-170.

<https://doi.org/10.15332/s2248-4418.2014.0002.05>

Sampieri R (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.

Taylor, J & Bodgan, H (1986). “Introducción a los métodos cualitativos de investigación”. Buenos aires: Paidós

Sauquillo P, Ros C & Bellver M (2008). EL ROL DE GÉNERO EN LOS VIDEOJUEGOS. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 9 (3), 130-149.

Seelbach G (2013): Las Teorías de la Personalidad. RED TERCER MILENIO S.C.

Silva A (2006). Imaginarios Urbanos Hacia el desarrollo de un urbanismo desde los ciudadanos. p. 247. Bogotá, Colombia: Andrés Bello

Steven M (2006) An exploration of adolescents’ perceptions of videogame realism, *Learning, Media and Technology*, 31:4, 377-394

Suso A & Cortés M (2002). El ciclo vital y la salud humana. In Actualizaciones año 2002 (pp. 61-78). Difusión Avances de Enfermería.

Uribe M (2014): la vida cotidiana como espacio de construcción social, procesos históricos. Universidad de los andes. Mérida, Venezuela.

Negin D, Jenson J & Fong K (2017). En gendering videogame development: A feminist approach to gender, education, and game studies, Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies, 39:4, 367-390

Olguín D (2012). Construcción de la identidad de género en adolescentes chilenas. Revista de Psicología, 2(1), 46-66.

Prunell A (2017). Videojuegos como agentes socializadores en la diferencia.

Paz Rodríguez, L. D. L. (2019). La imagen y el rol de la mujer en los videojuegos: desafíos ante estereotipos, rechazos y discriminaciones.

Padua J et al. (2008). “Muestreo” En: Técnicas de investigación aplicadas a las ciencias sociales. Fondo de Cultura Económica. México

Páramo, P. (2010). La construcción psicosocial de la identidad y del self. Artículos desde 2007 hasta 2013. Desde 2020 visítenos en <http://revistalatinoamericanadepsicologia.konradlorenz.edu.co/>, 40(3), 539-550.

Pedone, C. (2014). Rupturas y continuidades de los roles de género en contextos migratorios transnacionales: Relatos sobre sexualidad y salud reproductiva de los hijos e hijas de la inmigración ecuatoriana en Cataluña.

Prieto, M. A., & Cerdá, J. M. (2002). Investigación cualitativa. Paso a paso en el diseño de un estudio mediante grupos focales. Consultantes, 149.

Vara, C. F. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de estudios de juventud*, (106), 93-108.

Valdés Argüelles, C. (2019). Videojuegos, sexismo y educación: la percepción de las personas videojugadores.

Valles M (1999). Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional, Editorial Síntesis, S.A. Valle hermoso, Madrid, España <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Tecnicas-Cualitativas-De-Investigacion-Social-Valles.pdf>

Venegas, marzo (2017). Devenir sujeto. Una aproximación sociológica. *Convergencia. Revista de Ciencias Sociales*, 24 (73), 13-36. [Fecha de Consulta 20 de Abril de 2021]. ISSN: 1405-1435. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=10550008001>

Vela J (2018). Sexismos y construcción de masculinidad en los videojuegos. *En sexualidades, género y cultura: miradas desde la antropología*. Museo nacional de antropología.

Villarroel G (2007). Las representaciones sociales: una nueva relación entre el individuo y la sociedad *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, vol. 17, núm. 49, mayo-agosto, 2007, pp. 434-454 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela <https://www.redalyc.org/pdf/705/70504911.pdf>.

WATZLAWICK, Paul, BEAVIN B. y JACKSON B. (2002). *Teoría de la comunicación humana*. Editorial Herder. Barcelona.

Weiss, Eduardo (2009). Jóvenes y bachillerato en México: el proceso de subjetivación, el encuentro con los otros y la reflexividad. *Propuesta Educativa*, (32), 83-94. [Fecha de Consulta 20 de abril de 2021]. ISSN: Disponible en:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=403041704011>

Weiss, E. (2012). Los estudiantes como jóvenes: el proceso de subjetivación. *Perfiles educativos*, 34(135), 134-148.

Anexos

04 de febrero de 2021, Santander de Quilichao

José Aldemar Díaz

Rector

Institución Educativa Instituto Técnico

Asunto: Solicitud autorización para investigación

Cordial saludo somos Daniela Valencia Solarte, Luis Miguel Mina y Lina Marcela Mera estudiantes de decimo semestre de la Universidad del Valle sede Norte del Cauca adscritos al programa Trabajo Social. Actualmente te adelantamos el proceso de investigación para optar a grado.

Nos dirigimos de manera respetuosa con el fin de *solicitar su autorización* para adelantar un proceso de investigación a partir de la aplicación de dos instrumentos, una encuesta y posteriormente un grupo focal con estudiantes del grado decimo de la jornada de la mañana de la institución que usted lidera. El objeto de esta investigación denominada "Videojuegos, una Realidad Viva en la Pantalla" se enfoca en realizar un análisis sobre la posible influencia ejercida por el videojuego (GTA) en la construcción de identidad de género de los adolescentes de la Institución Educativa Instituto Técnico de Santander de Quilichao.

Agradecemos el apoyo que pueda brindar al alcance de los objetivos de nuestra investigación.

Quedamos atentos a su pronta respuesta.

Atentamente

Lina Marcela Mera Bravo
Estudiante de Trabajo Social 10 semestre
Universidad del Valle
Correo: mera.lina@correounivalle.edu.co
Teléfono : 3178583937

Autenticado
Aldemar Díaz
Rector
Instituto Técnico
CC 16605755

Materiales del grupo focal

UNIVERSIDAD DEL VALLE
TRABAJO DE GRADO
“UNA REALIDAD VIVIDA EN LA PANTALLA”

Integrantes:

Luis Miguel MinaLasprilla

Daniela Valencia Solarte

Lina Marcela Mera Bravo

PREGUNTAS

- ¿Qué posibilidades tienes desde tu género?
- ¿Cuáles son las labores que haces en el hogar?
- ¿Que temas o actividades puedes hacer con tus amigas que no puedes hacer con los hombres?
- ¿Qué representa para ti ser hombre o mujer?
- ¿Qué comportamientos puede o no ejercer un hombre o una mujer?
- ¿Desde tu experiencia que conductas son aceptadas y rechazadas para cada hombre y mujer?

¿QUE OPINIÓN TE GENERA ESTA IMAGEN?



¿QUE CREEN QUE NOS VENDE EL VIDEOJUEGO GTA SOBRE LA IMAGEN CORPORAL DE LA MUJER?



QUE TE TRANSMITE ESTA IMAGEN

CANCIONES Y VIDEO

- El sueño imposible – animación sobre la desigualdad de género <https://www.youtube.com/watch?v=k6BxVJVGH-4&t=94s>
- Discriminación de género <https://www.youtube.com/watch?v=i57aPy5Jl3w>
- Canción https://www.youtube.com/watch?v=5x-D0hhgl_I

JUEGO “CONSTRUYENDO ENTRE TODOS”

• <https://www.menti.com/9qwbeiyt9w>

GAME
OVER

VIDEOJUEGOS UNA REALIDAD VIVIDA EN LA PANTALLA

¡HOLA!

Esperamos que te encuentres muy bien, nos place mucho saludarte.

Somos Luis Mina, Lina Mera y Daniela Valencia estudiantes de decimo semestre de Trabajo Social de la Universidad del Valle. El día de hoy te invitamos a ser partícipe de esta encuesta sobre el videojuego GTA-V, pues tu opinión nos será muy útil para la elaboración de nuestro trabajo de grado.

AVISO LEGAL: Este mensaje y/o sus anexos son confidenciales y para uso exclusivo de su destinatario intencional. Si usted no es el destinatario, le informamos que no podrá usar, retener, imprimir, copiar, distribuir o hacer público su contenido. Cualquier retención, revisión no autorizada, distribución, divulgación, reenvío, copia, impresión, reproducción o uso indebido de este mensaje y/o anexos, está estrictamente prohibida y sancionada de acuerdo con la Ley 1273 de enero del 2009. Si ha recibido este correo por error, por favor elimínelo e infórmenos al correo daniela.valencia.solarte@correounivalle.edu.co Si usted es el destinatario, le solicitamos mantener reserva sobre el contenido, los datos o información de contacto del remitente y en general sobre la información de este documento y/o archivos adjuntos, a no ser que exista una autorización explícita

1. Nombre y apellido

2. Género

3. Celular

4. Lugar de residencia
 - Urbano
 - Rural

5. Estrato
 - 1
 - 2
 - 3
 - 4
 - Otro

6. Grado

7. ¿Con que frecuencia practica el videojuego?
 - Cada 2 meses o mas
 - 1 vez al mes
 - 2 o3 veces al mes
 - 1 vez por semana
 - De 1 a 3 veces por semana
 - De 4 a 6 veces por semana

- Otro
8. ¿Estás de acuerdo con el hecho de que el juego solo permita escoger hombre para realizar las misiones?
- Si
 - No
- Porque _____
9. Si el juego te diera la oportunidad de realizar las misiones con un personaje femenino ¿lo escogerías?
- Si
 - No
- Porque _____
10. Desde tu opinión ¿Cuál/les es la razón para que solo puedas elegir hombres para completar las misiones?
- Los hombres son mejores que las mujeres en todo
 - Las mujeres no saben conducir, pelear ni disparar
 - La mujer es débil y no podría ganarle a un hombre
 - El lugar de la mujer está en casa al cuidado de la familia y el orden de las cosas
 - Los hombres son más hábiles a la hora de manejar instrumentos, como armas, coches
 - A diferencia del hombre, la mujer no debe tener relaciones con alguien distinto a su esposo.
11. Los personajes femeninos del videojuego solo cobran protagonismo como prostitutas o amas de casa. ¿si tuvieras la oportunidad de cambiar esto, que posibilidades le otorgarías y por qué?
12. ¿Qué opinas del hecho que en el videojuego los hombres tengan sexo y luego asesinen a las mujeres para ganar dinero?
13. ¿Qué piensas de la vestimenta de los avatares (personajes) femeninos del videojuego GTA?
14. Si te dieran la oportunidad de comportarte como los personajes de GTA ¿Cuáles de sus acciones replicarías y cuáles no?
15. ¿Cuál es tu opinión sobre los hechos de maltrato, violación y asesinato que sufren las mujeres por parte de los hombres en el videojuego?

- Estás de acuerdo porque la mujer solo sirve para complacer al hombre
- No estás de acuerdo porque hombres y mujeres merecen ser tratados con respeto
- Lo aceptas porque sabes que es solo un juego
- Sabes que es un juego, pero aun así te gustaría que esto fuera diferente

16. De acuerdo a tu experiencia, ¿cuáles son los comportamientos más recurrentes en los personajes masculinos en el videojuego GTA? ¿Estás de acuerdo con ellos?

17. De acuerdo a tu experiencia, ¿cuáles son los comportamientos más recurrentes de los personajes femeninos en el videojuego GTA? ¿Estás de acuerdo con ellos?

18. ¿Frente a la relación entre los avatares femeninos y masculinos que considera usted debería cambiar? (Responda para el caso femenino y masculino)

19. ¿Cuáles de los comportamientos de los personajes del videojuego GTA, crees que se replican en la cotidianidad de tus grupos?

20. ¿Cuándo juegas GTA ¿acostumbas jugar solo, con un hombre, con una mujer? ¿Qué motiva esta elección?

21. ¿Desde tu experiencia familiar cuales son las actitudes y comportamientos que deben tener hombres y mujeres? (responda para ambos casos)

22. ¿Qué opinión tienen tus familiares o amigos sobre el hecho que las mujeres practiquen los videojuegos?

23. ¿Con qué frecuencia bloqueas los pensamientos sobre lo que debe hacer una mujer y los sustituyes por acciones distintas en los videojuegos? (pregunta para las mujeres)

24. ¿Crees que el atractivo o masculino está en un cuerpo fuerte, robusto y vigoroso? ¿Por qué?

25. Crees que el atractivo femenino está en un cuerpo delicado frágil y ligero? ¿Por qué?

26. ¿Cuál de las siguientes opciones elegirías para definir a la saga GTA?

- Juego orientado a liberar tensiones acumuladas
- Juego que promueve valores
- Juego que sirve como excusa para hacer de forma virtual todas esas cosas que no podemos hacer en la realidad

- Juego que pone en cuestión la moralidad humana actual
- Juego cuya cantidad de violencia y material obsceno es muy perjudicial si no se juega responsablemente
- Juego que muestra cómo debería de ser la realidad

¡GRACIAS POR TU OPINION!

VIDEOJUEGOS UNA REALIDAD VIVIDA EN LA PANTALLA

¡HOLA!

Esperamos que te encuentres muy bien, nos place mucho saludarte.

Somos Luis Mina, Lina Mera y Daniela Valencia estudiantes de noveno semestre de Trabajo Social de la Universidad del Valle. El día de hoy te invitamos a ser partícipe de esta encuesta, pues tu opinión nos será muy útil para la definición y construcción de nuestro trabajo de grado.

AVISO LEGAL: Este mensaje y/o sus anexos son confidenciales y para uso exclusivo de su destinatario intencional. Si usted no es el destinatario, le informamos que no podrá usar, retener, imprimir, copiar, distribuir o hacer público su contenido. Cualquier retención, revisión no autorizada, distribución, divulgación, reenvío, copia, impresión, reproducción o uso indebido de este mensaje y/o anexos, está estrictamente prohibida y sancionada de acuerdo con la Ley 1273 de enero del 2009. Si ha recibido este correo por error, por favor elimínelo e infórmenos al correo daniela.valencia.solarte@correounivalle.edu.co Si usted es el destinatario, le solicitamos mantener reserva sobre el contenido, los datos o información de contacto del remitente y en general sobre la información de este documento y/o archivos adjuntos, a no ser que exista una autorización explícita

1. Nombre y apellido
2. Sexo
3. celular
4. Te gustan los videojuegos
 - a. Si
 - b. No
5. ¿Cuáles son tus videojuegos favoritos?
6. ¿Con que frecuencia lo juegas?
 - a. Diariamente
 - b. Una vez por semana
 - c. Varias veces a la semana
7. ¿Con quién prefieres jugar videojuegos?
 - a. Hombre
 - b. Mujer.

¡GRACIAS POR TU OPINIÓN!