

**Diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad entre los
jugadores de videojuegos y no jugadores de 18 a 26 años.**

Trabajo de Grado para optar por el título de Psicóloga

Natalia Arroyave Vélez

Asesor:

Sergio Andrés Quintero

Psicólogo

Corporación Universitaria Lasallista

Facultad de ciencias sociales y educación

Psicología

Caldas, Antioquia

2019

Tabla de contenido

Introducción.....	8
Justificación.....	13
Objetivos	16
Objetivo general.....	16
Objetivos específicos	16
Marco teórico	17
Videojuegos.....	17
Breve historia	18
Caracterización de los jugadores.	20
<i>Jugadores “core” y jugadores casuales:</i>	20
Clasificaciones por contenido y edad.	21
<i>Clasificación ESRB:</i>	21
<i>Clasificación PEGI:</i>	22
Actitudes hacia la Sexualidad.....	23
Sexualidad.....	23
Estereotipos y prejuicios	25
Metodología.....	27
Tipo de investigación	27
Nivel de investigación	27
Sujetos participantes.....	27

Herramienta de recolección de la información.....	28
Consideraciones éticas.....	28
Resultados.....	30
Análisis estadístico	30
Discusión de resultados	35
Conclusiones.....	40
Recomendaciones.....	42
Referencias	43
Apéndices	48

Lista de tablas

<i>Tabla 1 Normalidad variable de calificación.</i>	33
<i>Tabla 2 Igualdad de varianzas variable de calificación.....</i>	34

Lista de figuras

<i>Figura 1 Gráfico de distribución de actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de no videojugadores.....</i>	<i>30</i>
<i>Figura 2 Gráfico de distribución de actitudes hacia la sexualidad de videojugadores.</i>	<i>31</i>
<i>Figura 3 Puntuación media para ambas condiciones (videojugadores/no videojugadores).....</i>	<i>31</i>
<i>Figura 4 Resultados Prueba de Normalidad.....</i>	<i>32</i>
<i>Figura 5 Resultados Prueba de Levene.....</i>	<i>33</i>
<i>Figura 6 Resultados prueba T de Student.....</i>	<i>34</i>

Lista de Apéndices

Apéndice A.....	¡Error! Marcador no definido.
Formulario sociodemográfico	48
Apéndice B.....	50
Consentimiento Informado.....	50
Apéndice C.....	51
Cuestionario a.s.v.....	51

Resumen

El presente estudio titulado 'Diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de los jugadores de videojuegos y no jugadores de 18 a 26 años', tuvo como objetivo determinar si existen diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad entre los jugadores de videojuegos y no jugadores de los 18 y 26 años, para tal efecto se abordó desde un enfoque cuantitativo con un diseño correlacional, de corte trasversal. Los participantes del estudio estuvieron distribuidos en dos grupos. El primer grupo conformado por 20 videojugadores que dedicaban más de 11 horas semanales a jugar y, el otro grupo de 20 personas que no jugaban videojuegos. Para la recolección de datos se utilizó un cuestionario propiamente diseñado, aplicado de manera virtual, anexo a este, se encontraba el consentimiento informado y el formulario sociodemográfico. Después de la aplicación de los instrumentos se procedió al procesamiento de la información obtenida, para ello se hizo uso del programa paramétrico T de Student videojuegos, se encontró una relación estadísticamente no significativa; por lo que se concluye que no existe diferencias entre las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de videojugadores y no videojugadores de los 18 a 26 años.

Palabras claves: Sexualidad, prejuicios, estereotipos, videojuegos, actitudes.

Introducción

Haciendo un retorno a la historia se evidencia el papel fundamental que tiene la comunicación en el proceso y desarrollo del ser humano. Esta ha sido manifestada de diversas maneras desde gestos, señales de humo, jeroglíficos, telegramas hasta llegar a las nuevas fuentes de comunicación: las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Las TIC son uno de los fenómenos socio-culturales más importantes del siglo XX. Como expone Zemeño (2005) estas nuevas herramientas tecnológicas suponen una transformación de la vida cotidiana (como se citó en Jiménez-Albiar, 2012), debido a que promueven nuevos espacios de interacción, socialización y entretenimiento a los cuales la personas se van adaptando.

Las TICS se presentan en todos los colectivos y sectores, pero con mayor prevalencia entre los adolescentes y jóvenes como afirman Mut y Morey (2008). La juventud es la época de la vida en la cual tiene lugar la madurez psicológica y el desarrollo de las características sexuales, además, en esta edad son muy sensibles al entorno social en el que viven, lo que ha conllevado a que conviertan tecnologías, como los videojuegos, en elementos de uso muy constante en sus vidas, por los espacios de socialización que cada una brinda (Levis, 2002, como se citó en Jiménez-Albiar, 2012).

Como expone Bauman (2005) las nuevas formas de interacción no son estables y duraderas, por el contrario, se manifiestan como 'líquidas'. En otras palabras, el aumento del uso y de la disponibilidad de las TIC ha llevado no sólo a una transformación social sino también un cambio en las actitudes de cada sujeto. Entiéndase actitud como los pensamientos y sentimientos que una persona puede tener hacia otras o una cosa y

que tienden a reflejarse en su forma de hablar, de comportarse y en sus relaciones con los demás (Del Pozo, 2009), de esta manera, impactando en su propia sexualidad, debido a que, está determinada por la forma en la que el individuo interpreta y se relaciona con su entorno (Barra, 2002).

Dentro de las TICS se encuentran los videojuegos. En este momento los videojuegos son una de las principales formas de ocio a nivel mundial desde los años 90 (González, 2014), un instrumento tecnológico que están plenamente integrados en la sociedad y representa la transmisión de algunas características de la cultura, como expone Revuelta (2012) y, simultáneamente, son la puerta de entrada de niños y jóvenes a las TIC. Así mismo, McGonigal (2011) señala que esta forma de ocio ha tenido y está teniendo un gran impacto no solo económico sino también social y educativo, debido a que en la actualidad se invierten más de 3.000.000.000 horas cada semana en esta forma de ocio en todo el mundo.

Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla imágenes animadas interactivas acompañadas de un ambiente sonoro (González, 2014). Estas imágenes ponen en marcha procesos que desempeñan un impacto en el desarrollo de la comprensión y la configuración sobre el mundo que los rodea, debido a que en la interacción social, que se da entre los jugadores, es donde los individuos configuran su propia identidad (Bueno, 2012), la cual influye en las condiciones de vida y de género que tienen (Delgado, 2017), y, determinan de cierta manera, su adaptación o desadaptación dentro de la sociedad (Apaza, 2014).

De esta manera, los videojuegos y las TIC ocupan un espacio importante en el procesos de socialización, influyendo en el comportamiento y las actitudes de cada uno

de los jugadores (Levis, 2002, como se citó en Jimenez-Alibar, 2012), se han convertido en un consumo cultural, en productos que tienen un alto valor simbólico, del cual se desenvuelven infinidad de significados (Carrero, 2016).

Si bien estos significados son variables y distintos en la mente de cada sujeto y, atienden a la interpretación que cada individuo elabora, deben situarse en los contextos culturales apropiados para comprender la idea o concepto que representan y evocan (Delgado, 2017). De modo que, los videojuegos, siendo un producto de la cultura de cada sociedad, manifiestan características y aspectos propios de la misma o como refiere Esnaola (2003) *“el contenido de muchos videojuegos mantienen y reproducen significaciones culturales preestablecidas, que están operando en calidad de simulacro”* (p.71). No obstante, ¿Qué tipo de contenidos son los que producen y reproducen los videojuegos?

Hay estudios que revelan un predominio significativo de los personajes masculinos sobre los femeninos, como postula Márquez (2013) las mujeres aparecen con un papel sumiso y subordinado, la típica damisela en apuros (como se citó en Feijoo, 2017). Un estudio elaborado en España por el Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE) y el Instituto de la Mujer, llegó a la conclusión que la mayoría de los videojuegos consumidos por adolescentes y jóvenes españoles reproduce estereotipos sexistas y difunden valores de la ‘cultura del macho’. Al hablar de la cultura de macho se hace referencia a aquellas ideas, creencias y valoraciones donde la mujer es vista como un ser débil, frágil y materno, mientras que al hombre como un ser con poder y capacidad.

Provenzo (1991) concluyó, analizando cubiertas de videojuegos Nintendo, que la representatividad de las figuras femeninas era escasa en relación a las masculinas, así

como que se trataba de personajes sumisos, frente a la actitud dominante manifestada por los hombres. Por otra parte, el equipo liderado por Urbina Ramírez (2002) replicó el estudio de Provenzo diez años después sobre portadas de juegos de consola y ordenador, no percibiendo grandes modificaciones en el tratamiento de la figura femenina respecto del primer estudio (citado en Bueno, 2012). E igualmente numerosos estudios (Diez, 2004; Cano, 2015; Cabañes, 2011) revelan que la representación femenina en los videojuegos es menor, generalmente minusvalorada, y en actitudes dominadas y pasivas.

En este sentido de las palabras, los videojuegos como espacios de relación y de creación identitaria y dentro de los procesos de socialización, impulsa a las personas a adoptar roles específicos (Díez, citado en Bueno, 2012), establecidos por la sociedad para comportarse de una determinada manera y establece lo que hay que hacer, sentir y cuáles son las identidades sexuales posible (Aguinaga, 2016). Dicho de otra manera, los videojuegos perpetúan y refuerzan la dicotomía y jerarquización de los parámetros establecidos de la sexualidad (Hombre/Mujer, Femenino/Masculino, Heterosexual/Homosexual).

Por lo dicho anteriormente, y teniendo en cuenta que la identidad y la condición de género, entendida como una conducta desarrollada desde la sexualidad, son elementos que se constituyen, construyen y reconstruyen en las relaciones sociales (Covarrubias, 2007; Organización Mundial de la Salud [OMS], 2002; Cañizo, 2010; Delgado, 2017), interacciones que están mediadas por los videojuegos. Esta investigación aborda la siguiente pregunta ¿Existen diferencias en las actitudes

prejuiciosas hacia la sexualidad de jugadores de videojuegos y no jugadores de 18 a 26 años?

Justificación

Para el ser humano la interacción social es de vital importancia y para el infanto-juvenil es aún más importante, ya que aporta al desarrollo integral de este. Influyendo sobre la personalidad y sexualidad, determinando así la manera de cómo se relaciona con el mundo, originando su adaptación o desadaptación dentro de la sociedad (Apaza, 2014). Esta interacción social puede ser afectada por el uso desmedido de ciertas tecnologías, influyendo en la generación de comportamientos sexuales discriminatorios, patológicos o simplemente, conductas socialmente mal vistas.

“Cada nueva tecnología modifica la clase de interacción y capacidad productiva simbólica de las sucesivas comunidades que las producen y se producen a través suyo, como ya postulaban, entre otros, Burke y Ornstein (2001), McLuhan (1967), Ong (1982) y Havelock (1996)” (Escribano, 2012, p 67). Actualmente nos encontramos en el momento de consolidación de un nuevo paradigma tecnológico, los videojuegos.

La difusión de esta tecnología no deja de crecer y hoy en día representa un negocio millonario. Miles de personas (mayoritariamente niños y jóvenes) juegan con los videojuegos en sus distintas formas y tipos (Apaza, 2014).

Los videojuegos desde su aparición hasta la actualidad han sufrido varios cambios y constituyen una de las actividades de ocio o entretenimiento más populares de nuestros días, siendo una de las entradas más directas de los adolescentes a la cultura informática y a la cultura de la simulación (Apaza, 2014). No obstante, los videojuegos son un producto con gran influencia persuasiva (especialmente en las capas poblacionales más jóvenes) y al mismo tiempo, un transmisor de valores y estereotipos sexistas que podrían originar conductas discriminatorias hacia las mujeres (Jiménez-Albiar, 2012).

Los videojuegos están basados en el relato cultural, el cual define las normas, principios y representaciones de los comportamientos (sexuales, individuales, colectivos) de los miembros de la sociedad, y así mismo, difunde prejuicios sobre los mismos, la conocida 'cultura de macho'.

La cultura de macho obedece a un conjunto de ideas, creencias y valoraciones sobre el significado que tiene el ser hombre y el ser mujer, delimitando los comportamientos, las características e incluso los pensamientos y emociones que son adecuados para cada ser humano (Díez, 2004). No obstante, este significado se basa en una red de ideas consensuadas y estereotipadas, puesto que aún se considera las suposiciones de que la mujer debe encargarse de la crianza y los labores domésticos, que es débil y frágil, mientras que el hombre es el responsable del sustento, el 'macho alfa' que vela por la seguridad de su familia (Delgado, 2017). El problema está en que los videojuegos siguen entreteniendo y reproduciendo esta cultura de macho, que impacta en la construcción de la identidad y sexualidad de los jóvenes.

Como expone Izquierdo (2002), no sólo es que los videojuegos están hechos por hombres y para los hombres, reforzando el comportamiento y papel masculino, sino que responden ya de por sí a estructuras e ideologías sociales muy asentadas en nuestro contexto cultural y social e incluso, en ocasiones, con claras muestras de incitación al sexismo (como se citó en Díez, 2004, p. 327).

Diversos estudios previos han apoyado la idea de que la exposición a estos medios podría afectar una gran variedad de comportamientos. Así, la televisión en exceso, ver y reproducir juegos de ordenador y videojuegos, se han asociado con muchos síntomas emocionales y conductuales, con algunas quejas somáticas, con

problemas de atención como la hiperactividad, así como con dificultades en la interacción familiar (Rojas, 2008). Sin embargo, existe escasas investigaciones que han centrado su interés en estudiar las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad en los videojugadores.

Es debido a que, los videojuegos cada vez son un fenómeno más extendido y universal, se han constituido en un objeto más del paisaje entorno o ambiente cotidiano, que ocupa a cada vez mayor número de personas, especialmente, menores y adolescentes en proceso de crecimiento y socialización, y al mismo tiempo, es un trasmisor de un imaginario socio-tecnológico que influye en la construcción de la sexualidad de cada jugador, que se plantea la presente investigación.

Objetivos

Objetivo general

Determinar si existen diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad entre los jugadores de videojuegos y no jugadores de los 18 y 26 años.

Objetivos específicos

Reconocer las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de jugadores de videojuegos de los 18 y 26 años.

Identificar las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de no jugadores de videojuegos de los 18 y 26 años.

Comparar las diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de jugadores de videojuegos y no jugadores de los 18 y 26 años.

Marco teórico

Videojuegos

Las TIC son uno de los fenómenos socio-culturales más importantes del siglo XX, como expone Zemeño (2005) estas nuevas herramientas tecnológicas suponen una transformación de la vida cotidiana (como se citó en Jiménez-Albiar, 2012), debido a que promueven nuevos espacios de interacción, socialización y entretenimiento a los cuales la personas se van adaptando, entre ellos se encuentran los videojuegos.

El aumento del uso y de la disponibilidad de las TIC se presenta en todos los colectivos y sectores, pero con mayor prevalencia entre los adolescentes y jóvenes como afirman Mut y Morey (2008). En esta edad son muy sensibles al entorno social en el que viven, han convertido tecnologías como internet, móviles y videojuegos en elementos imprescindibles en sus vidas, por los espacios de socialización que cada una brinda (Levis, 2002, como se citó en Jiménez, 2012).

Como expone Levis (1997) un videojuego consiste en un entorno informático (como se citó en Gonzáles, 2014) que reproduce sobre una pantalla imágenes animadas interactivas acompañadas de un ambiente sonoro (Clais & Dubois, 2011, como se citó en González, 2014). “Los videojuegos tienen un objetivo esencialmente lúdico que, sirviéndose de los avances tecnológicos, se presenta en diversos soportes” (Rodríguez p. 16, como se citó en González, 2014).

Sumando a lo anterior, Marqués (2000) menciona que el videojuego es todo tipo de juego electrónico interactivo que oferta una serie de actividades lúdicas (contenido), cuyo punto de apoyo común es el medio que utiliza (plataforma electrónica), con independencia de su soporte (ROM interno, cartucho, disco magnético u óptico, on-line)

y de la plataforma tecnológica que utiliza (máquina de bolsillo, videoconsola conectable al TV, máquina recreativa, micrordenador, vídeo interactivo, red telemática, teléfono móvil) (como se citó en Martínez, 2009).

Además, los videojuegos permiten a sus usuarios proyectar o no su propia personalidad a través de la creación y modelación de avatar (es) o personaje (s) (Revuelta, 2012).

Breve historia

Dentro de la historia se encuentra que los videojuegos nacieron en el contexto de la guerra fría a partir del diseño de los primeros ordenadores programables destinados a las actividades militares de aquella época (Cabañes, 2011). No obstante, las primeras máquinas de recreación fueron creadas a partir de los años 60-70, poco después de que se estableciera la conexión entre el ser humano y la máquina (segunda revolución industrial). Según Huhtamo (2005), estas constituyen los antepasados de los actuales juegos electrónicos. Estas máquinas no contaban con un soporte de software como los actuales, sino que eran juegos mecánicos que funcionaban con peniques, entre los más populares se encontraban el flipper y el jukebox (como se citó en Trenta, 2012).

De esta manera, los videojuegos supusieron una salida lúdica para un mundo dominado por la 'compulsión maniaca de nombrar al enemigo', reproduciendo, o bien, simulando un escenario irreal de batalla. Esto fue posible gracias a los investigadores estadounidenses del Instituto Tecnológico de Massachussets (MIT) que diseñaron el primer videojuego utilizando PDP-1 (Programmer Data Processor – 1) que representaba una batalla espacial entre dos naves, conocido como Spacewar! (Cabañes, 2011).

Seguido a esto surgió un movimiento cultural por miembros de Tech Model Railroad Club (TMRC) que se denominaron hacker. Ellos llevaron a cabo varias acciones y experimentos, que produjeron grandes avances como la computación de gráficos, la reproducción de música y sonido, el time-sharing, entre otros. (Trenta, 2012). Posteriormente Baer junto a Maricon y Dabney dieron inicio al primer sistema doméstico de videojuegos que se conectaba a la televisión y que permitía jugar a varios juegos pregrabados (Belli, 2008).

La ascensión de los videojuegos llegó con la máquina recreativa Pong (Belli, 2008), la cual introdujo el concepto de puntuación, antes no visto, así, cada partida se convertía en una competencia o duelo entre dos personas por conseguir el mayor número de puntos.

El negocio asociado a esta nueva industria alcanzó en poco tiempo grandes cotas. Sin embargo, en 1977 se encienden las primeras alarmas de preocupación sobre el efecto de estos aparatos en la conducta infantil, en esta fecha es donde Atari, marca fundada por Nolan Bushnell, lanza el primer sistema de videojuegos en cartucho para ordenador (Martínez, 2009). La publicidad de este producto mostraba a un chico y su 'novia' con lo que parecen querer decir que jugar a videojuegos era una buena manera de conocer chicas, exponen Demaría y Wilson (2002). Nos encontramos así con el recurso a la mujer como reclamo publicitario desde los orígenes de los videojuegos (como se citó en Martínez, 2009).

A partir de aquí, se generan numerosos juegos, sistemas y consolas más espectaculares y sofisticadas, que aplican e incorporan las nuevas tecnología, para mejorar y enriquecer la apariencia de los juegos como los formatos de imagen,

hologramas, fondos realistas, contenido elaborado y amplio, que le permitan a los usuarios vivenciar los videojuegos de una forma más sensorial.

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la plataforma, la ambientación y su sistema de juego. Sin embargo, cada vez es más habitual que un videojuego contenga elementos de diversos géneros, lo que dificulta su clasificación (Belli, 2008).

- **Arcade:** El ritmo de juegos es rápido, requiere destrezas psicomotrices y muy poca estrategia. La atención del jugador está focalizada en un elemento en concreto, como Súper Mario Bros, Pacman, Space Invader.

- **Estrategia:** Adoptando una determinada identidad protagonista, el jugador debe obtener la victoria final mediante la superación de las más variadas pruebas. En los juegos de estrategia, la toma de decisiones en la planificación de las actuaciones va reconvirtiendo los escenarios y las posibilidades del propio juego. Ejemplo: Monopoly, Tomb Raider, Gran Fantasía.

- **Simulación:** Se caracteriza por que el tiempo de respuesta no tiene demasiada importancia y los estímulos recibidos no suelen ser abundantes, por lo que el ritmo del juego es mucho más pausado. Juegos como The Sims, Flight Simulator.

Caracterización de los jugadores.

Jugadores “core” y jugadores casuales:

El casual gamer o jugador casual juega videojuegos de forma esporádica, como una afición secundaria.

A menudo este tipo de jugador prefiere juegos de escasa dificultad o de control sencillo que no requieran mucha dedicación para disfrutarse, aunque no significa que no disfruten de juegos con mecánicas más complejas, sino que prefieren juegos que requieran sesiones cortas (Iglesias, 2011).

Por otro lado, los mid/hard-core gamer se caracterizan por preferir juegos que involucren violencia, conceptos de supervivencia y de combates. Por lo general se trata de un jugador con gran dedicación e interés por los videojuegos (Iglesias, 2011).

Clasificaciones por contenido y edad.

Distintas organizaciones autorreguladas fueron creadas con el objetivo de ayudar a los cuidadores de menores a saber cuál es la edad recomendada para cada juego y que clase de contenidos puede tener cada uno de los videojuegos, esto surgió debido a que se transmitían contenidos violentos o perturbadores tanto para público menor como mayor de edad sin discriminación alguna (Iglesias, 2011).

Si bien algunos países tienen su propio sistema de clasificación como Japón (Computer Entertainment Rating Organization – CERO) o Nueva Zelanda (The Office Of Film & Literature Classification). Solo se abordarán las clasificaciones más comunes: PEGI y ESRB.

Clasificación ESRB:

Divide los juegos en 6 categorías (Iglesias, 2011):

- eC - Early Childhood (Niñez temprana): El juego tiene contenido apto para niños de 3 o más años.

- E - Everyone (Para todos): El juego es apto a partir de los 6 años de edad.

Los juegos pueden incluir violencia caricaturizada o uso poco frecuente de lenguaje soez.

- E 10+ - Everyone +10 (Para todos +10). Tiene contenido apto a partir de los 10 años de edad. Dado que incluye más violencia caricaturizada que la anterior, y puede incluir un uso más frecuente de lenguaje soez, y temas sugestivos.
- T – Teen (Adolescentes): Son aptos a partir de los 13 años de edad. Pueden tener violencia, temas sugestivos, humor crudo, sangre (no en proporciones exageradas), apuestas simuladas y lenguaje adulto.
- M - Mature (Maduros): Es apto para personas mayores de 17 años. Puede contener violencia intensa, sangre (en exageración) y lenguaje adulto.
- AO - Adults Only (Solo adultos): El contenido es apto a partir de los 18 años de edad y puede contener escenas intensas y explícitas de violencia, situaciones sexuales o desnudez.

Además de realizar esta clasificación es recomendable especificar de manera resumida qué se puede encontrar en el juego explícitamente (descriptores de contenido).

Clasificación PEGI:

Este a diferencia del anterior realiza dos divisiones, una por edad y otra por descriptores de contenido gráfico (Iglesias, 2011).

Por edad:

PEGI 3. Aptos para todo público. No debe contener lenguaje soez, escenas de violencia ni referencias sexuales. Puede hacer de la violencia caricaturizada en un contexto cómico, y de manera que el jugador no asocie la violencia del mundo fantástico con la del mundo real.

PEGI 7: Pueden tener escenas de desnudo parcial pero no dentro de un contexto sexual.

PEGI 12: Se permiten juegos con violencia menos caricaturizada. El lenguaje soez debe ser poco frecuente y no debe contener referencias sexuales.

PEGI 16: Incluye a los juegos con representación más realista de violencia (o actividad sexual). Puede incluir lenguaje soez y referencias al uso de tabaco, y drogas junto con la representación de actividades delictivas.

PEGI 18: La clasificación de adulto se aplica cuando incluye elementos de violencia brutal, o de manera exagerada.

La clasificación de los juegos no está soportada bajo ningún tipo de ley, sin embargo, si forma parte de una responsabilidad social desde las empresas distribuidoras y desarrolladoras. Al día de hoy ESA tiene registrados 22.330 juegos de más de 350 empresas distribuidoras (Iglesias, 2011).

Actitudes hacia la Sexualidad

Sexualidad

Hablar de la sexualidad, implica referirse a su naturaleza interpersonal tanto como a sus dimensiones subjetivas, las cuales incluyen creencias, valores, actitudes, pensamientos, conductas y emociones que cada sujeto tiene y que determinan la forma de en la que el individuo interpreta y se relaciona con su entorno (Barra, 2002). De esta manera, la sexualidad se considera como un conjunto de características bio-psico-socioculturales que se encuentran presentes a lo largo de la vida del individuo y forman parte de su personalidad (Covarrubias, 2007; OMS, 2002; Romi, 2004).

Es debido aclarar que esta concepción de la sexualidad es reciente, puesto que antes era concebida como un acto meramente reproductivo y no como una búsqueda de

fines placenteros y se dio debido a la llamada revolución sexual, en donde las mujeres luchaban por una equidad en sus derechos como mujer (Cañizo, 2010). A pesar de ello, hoy todavía es posible encontrar una visión discriminatoria frente a ellas.

La OMS (2002) considera que las normas sociales tienen un mayor impacto en el comportamiento sexual humano que los sistemas fisiológicos.

“La sociedad delimita el contexto que, a su vez, regula la sexualidad; es decir, permite o limita ciertos comportamientos con el fin de facilitar la vida en grupo”. (Cañizo, 2010, p.286). Se trata de represiones originadas en culturas ancestrales que nos han heredado ciertas acciones para poder vernos y hacer parte de la sociedad. Por medio de esas represiones de gustos, actitudes y actividades se van creando patrones culturales que al pasar de los años parecen naturales, más no lo son, como es el caso de los roles y los géneros de hombre y mujer (Beltrán, 2008, citado en Cano, 2015).

Las actitudes entendidas como predisposiciones a responder de una determinada manera con reacciones favorables o desfavorables hacia algo, operan a través de tres componentes: cognoscitivo (prejuicios, estereotipos), emocional (reacciones subjetivas positivas y/o negativas) y conductual (inclinación a actuar de una u otra forma), los cuales se construyen y forman a lo largo de la vida (Centeno, 2013)]. Es decir, que las actitudes influyen en las interpretaciones que se hacen del entorno con el que se relaciona.

Dentro de este marco, las actitudes prejuiciosas de los videojugadores hacia la sexualidad, pueden variar con respecto a las actitudes de una persona que no juega, puesto que los jugadores se encuentran interactuando a través de un medio tecnológico, el cual repite y replica ciertas actitudes condicionadas.

Estereotipos y prejuicios

Como expone Beltrán (2008) “Si una persona es de determinado sexo, esta va a desempeñar ciertos roles por costumbre y repetición, roles que han sido enseñados por años para mostrar el género que se pretende ser” (como se citó en Cano, 2015, p. 31).

Estos roles condicionan el género de las personas, a través de la repetición, estos podrían clasificarse como ‘estereotipos’. Estos se transmiten a través de diferentes medios masivos de comunicación como lo son los videojuegos, provocando así la perpetuación de categorías de hombres y mujeres (Cano, 2015).

Los estereotipos de género son creencias generales acerca de la sexualidad, asociadas a papeles que se deben adoptar, características psicológicas y conductas que describen a los hombres y a las mujeres.

El origen de estos estereotipos puede rastrearse desde las mitologías sobre el inicio y esencia de los seres humanos, hasta en las instituciones y prácticas sociales (la escuela, la familia, las instituciones científicas, la medicina, etc.), que han dedicado sus esfuerzos a perpetuarlos. Estos parten de opciones dicotómicas, jerarquizadas (es hombre o mujer, heterosexual o homosexual). El género, si bien en un principio surge como un concepto que puede dar cuenta de las problemáticas de la identidad sexual, perpetúa esta dicotomía generando otros problemas añadidos como la disforia de género. Incluso la orientación sexual, que en principio parece completamente neutra, parte del concepto de identidades cerradas e inamovibles y arrastra consigo un fuerte esencialismo (Cabañes, 2011).

Para la comprensión de actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad se hace énfasis en el enfoque cognitivo de Walen y Roth, el cual plantea que los pensamientos de cada

individuo determinan en gran medida los sentimientos y conductas. Así, la forma en que se percibe, rotula y evalúa un acto sexual, determina las reacciones emocionales hacia tal evento y posiblemente también hacia otros aspectos relacionados (Barra, 2002).

El primer paso dentro de este modelo cognitivo es la percepción: la percepción de un estímulo como sexual. Lo que se percibe como un estímulo sexual (sea este visual, táctil o de olor) depende en gran medida de la cultura en la que se ha crecido y de un aprendizaje previo. El segundo paso es la evaluación, donde se hace una valoración positiva o negativa acerca del estímulo sexual, si esta es negativa, el ciclo de excitación se detiene. El tercer paso es la excitación (erección, lubricación vaginal). Cuarto percepción de la excitación y quinto es la evaluación de la excitación. El sexto paso es la conducta sexual, llevará a la percepción de la conducta y la evaluación de la misma (Barra, 2002).

Metodología

Tipo de investigación

Con base a los objetivos y la herramienta a utilizar para llevar a cabo esta investigación, expuestos anteriormente, se puede afirmar que es un estudio de tipo cuantitativo que según Sampieri, Fernández-Collado, y Baptista (2006) usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Nivel de investigación

Esta investigación se realiza con una metodología no experimental que según Sampieri (2006) es aquella que no se manipula deliberadamente las variables sino que se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos, en esta los sujetos no se asignan al azar sino, que los grupos son intencionados, es decir, que las personas son elegidas con base a las características pertinentes de la investigación. Así mismo, la investigación tiene un alcance correlacional, debido a que, se tiene como finalidad establecer si hay un grado de relación o asociación no causal existente entre las variables en estudio a través de la descripción de los datos estadísticos (Sampiere, 2006).

Sujetos participantes

Se escogieron dos grupos conformados cada uno por 20 personas, en donde el primer grupo consta de jugadores frecuentes de videojuegos; y el segundo grupo de no videojugadores, ambos grupos entre los 18 a 26 años de edad. En la muestra de los 40 sujetos encuestados, se tomaron sólo personas de género masculino, debido a que, no

se obtuvieron mujeres videojugadoras que cumplieran con los requisitos para ser una hard-core gamer.

Herramienta de recolección de la información

Se mide las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad a través de la creación de una prueba. Se consideró la elaboración de un guion de videojuego RPG o del género rol de trama erótica, que permita que el jugador logre hacer una simulación de la historia. Además, es una forma interactiva, que puede captar el interés del evaluado. Al iniciar se encuentra el consentimiento informado donde se le explica el objetivo del estudio y si está de acuerdo o no en ser evaluado. Luego, se le presenta al participante la posibilidad de crear un avatar o personaje, el cual representa el acompañante o compañero (a) del protagonista. Como la historia está narrada en primera persona, el protagonista es el mismo participante. Posteriormente se plantea un escenario, donde el sujeto, según se vaya desarrollando la historia, deberá tomar decisiones en base a como se sienta o piense. La aplicación de este cuestionario fue de carácter virtual, permitiendo el anonimato y la privacidad de los participantes.

Consideraciones éticas

Se tiene en cuenta la utilización de un consentimiento informado, donde se proporciona información veraz y clara al individuo que accede voluntariamente a la participación de la investigación

Para la realización de esta investigación es necesario tener en cuenta ciertas leyes como la 1090 que se encarga de proveer pautas para la práctica profesional en las diversas áreas de la psicología estableciendo una normatividad y ciertos principios que resultan necesarios en las múltiples actividades que se llevan a cabo en el campo de la

psicología, y la ley 1581 que se ocupa de la protección de datos personales y el derecho que tiene un individuo para autorizar la información personal que es almacenada en bases de datos o archivos, así como su posterior actualización y rectificación.

Lo anterior es importante debido a que, con el fin de saber si un individuo es apto para la investigación se deberá recolectar cierta información personal como la edad o el estrato socioeconómico y posteriormente se procederá a la aplicación de un test cuyos resultados no podrán ser relacionados con la identidad del sujeto a la hora de publicar los resultados de la investigación.

Resultados

Análisis estadístico

En esta investigación se implementó una metodología cuantitativa. Para el análisis estadístico de las variables se empleó el paquete informático SPSS Statistics 25, definiendo los descriptivos y tablas de frecuencia para la caracterización de los resultados. De igual manera, se realizó una prueba de hipótesis la cual se calculó contrastando la repartición observada de los datos con una distribución esperada de los mismos (ver Figura 1 y 2) a través del estadístico paramétrico T de Student para muestras independientes y tomando un nivel de confianza del 95%.

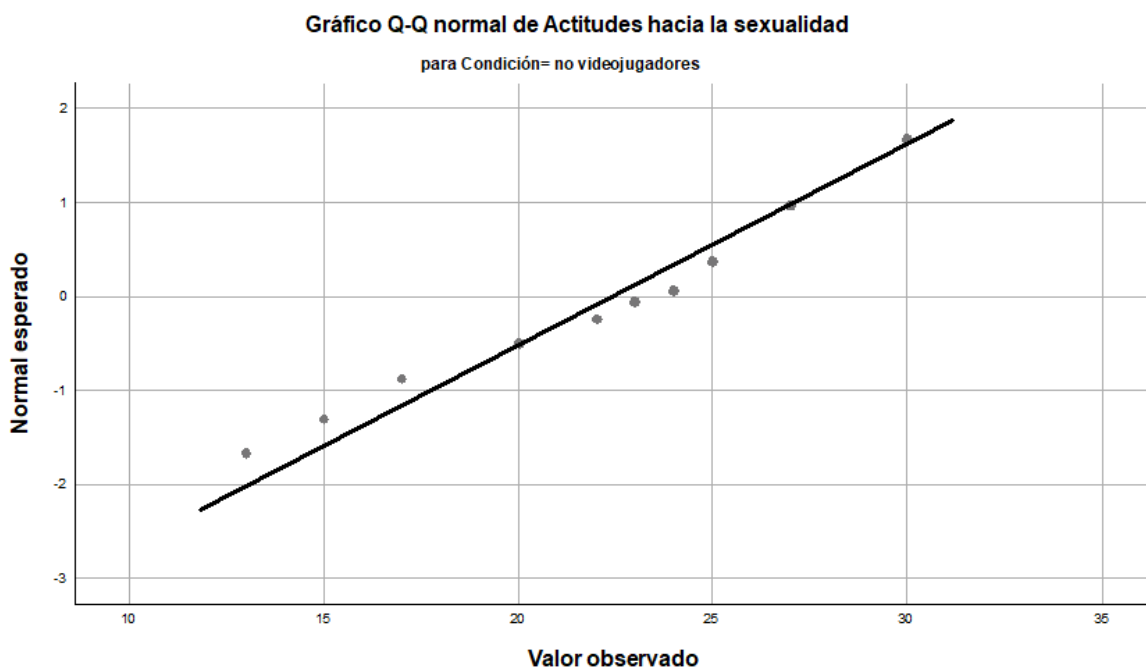


Figura 1 Gráfico de distribución de actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de no videojugadores.

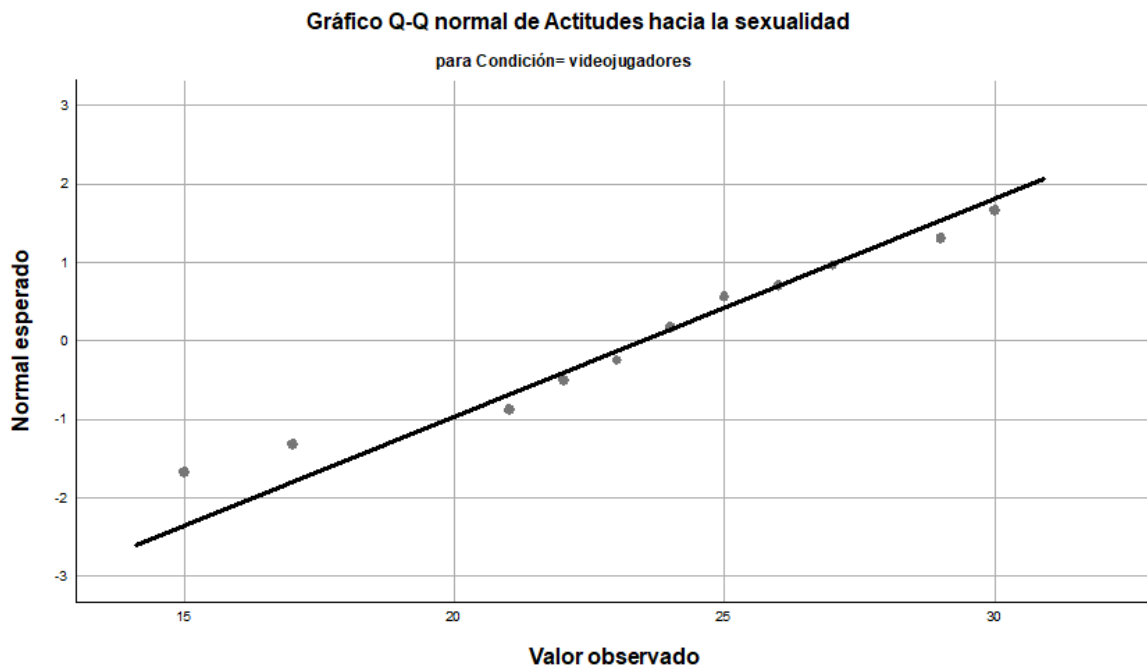


Figura 2 Gráfico de distribución de actitudes hacia la sexualidad de videojugadores.

Dentro de los resultados obtenidos se observa que la media de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de videojugadores, es de 23,450 y la media de los no videojugadores es de 22,400 (ver Figura 3), teniendo así una diferencia de medias de 1,0500.

Estadísticas de grupo

	Videojugadores/no videojugadores	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Actitudes hacia la sexualidad	videojugadores	20	23,450	3,5906	,8029
	no videojugadores	20	22,400	4,6724	1,0448

Figura 3 Puntuación media para ambas condiciones (videojugadores/no videojugadores)

No obstante, para aceptar o rechazar la hipótesis de que existe una diferencia significativa entre la media de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de sujetos no videojugadores de los 18 a 26 años y la media de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de sujetos videojugadores de la misma edad, se debe corroborar los supuestos de normalidad e igualdad de varianza ($P_{valor} > 0.05$), para así poder calcular el P-valor de la prueba de T de Student para muestras independientes, si no se pasan ambos filtros, no se puede proceder a obtener la correlación entre ambas variables.

De esta manera, primeramente, se corroboró si ambas variables se comportaban normalmente (ver figura 4). Este procedimiento para comprobar la normalidad de las variables genera dos pruebas, en este caso como se cuenta con una muestra de 40 sujetos, se emplea la prueba Kolmogorov-Smirnov.

Pruebas de normalidad

	Videojugadores no videojugadores	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Actitudes hacia la sexualidad	videojugadores	,148	20	,200 [*]	,956	20	,474
	no videojugadores	,161	20	,185	,942	20	,258

^{*} Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

^a Corrección de significación de Lilliefors

Figura 4 Resultados Prueba de Normalidad

Como muestra la anterior figura, el nivel de significancia para las actitudes prejuiciosas de los videojugadores es de 0,200, lo cual indica que se comporta con normalidad ($0,200 > 0,05$), mientras que para las actitudes prejuiciosas de los no videojugadores es de 0,185 ($p_{valor} (0,185) > 0.05$), esto quiere decir, que ambas cumplen con el supuesto de normalidad, puesto que, p-valor fue mayor que el valor de alfa en ambos casos. (Ver Tabla 1).

NORMALIDAD calificaciones		
P-valor = 0,200 (videojugadores)	>	$\alpha=0,05$
P-valor = 0,185 (no videojugadores)	>	$\alpha=0,05$
Conclusión: La variable calificación en ambos grupos se comporta normalmente.		

Tabla 1 Normalidad variable de calificación.

Terminada la calificación del supuesto de normalidad, se pasa a filtrar el supuesto de igualdad de varianza, para corroborarlo se aplicó la Prueba de Levene, la cual arrojó un nivel de significancia de 0,112 ($p\text{-valor}>0,05$) (ver figura 5), de modo que, se asume que las varianzas de ambas variables son iguales (ver Tabla 2). En otras palabras, se cumple con los dos supuestos para calcular el valor de la prueba.

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					95% de intervalo de confianza de la diferencia	
		F	Sig.	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	Inferior	Superior
Actitudes hacia la sexualidad	Se asumen varianzas iguales	2,648	,112	,797	38	,430	1,0500	1,3176	-1,6174	3,7174
	No se asumen varianzas iguales			,797	35,638	,431	1,0500	1,3176	-1,6232	3,7232

Figura 5 Resultados Prueba de Levene

IGUALDAD DE VARIANZA calificaciones		
P-valor = 0,112	>	$\alpha=0,05$
Conclusión:		
Las varianzas de la variable de calificación de igualdad de varianzas son iguales.		

Tabla 2 Igualdad de varianzas variable de calificación.

Los resultados obtenidos indican que no existe una diferencia significativa entre las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de los videojugadores y no videojugadores entre los 18 a 26 años de edad ($0,430 > 0,05$) como muestra la siguiente figura.

Prueba de muestras independientes										
	Prueba de Levene de igualdad de varianzas		pruebas para la igualdad de medias							
	F	Sig.	t	gl.	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
								Inferior	Superior	
Actitudes hacia la sexualidad	Se asumen varianzas iguales	2,648	,112	,797	38	,430	1,0500	1,3176	-1,6174	3,7174
	No se asumen varianzas iguales			,797	35,638	,431	1,0500	1,3176	-1,6232	3,7232

Figura 6 Resultados prueba T de Student

Discusión de resultados

El objetivo del presente estudio era determinar si existen diferencias de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad entre videojugadores y no videojugadores de jóvenes de los 18 y 26 años. Para ello, se analizaron las puntuaciones obtenidas del cuestionario de los 40 participantes, el 50% de ellas pertenecían al grupo de los videojugadores y la otra mitad al grupo que no utilizaba videojuegos, mediante la aplicación de la prueba paramétrica T de Student (muestras independientes) con un nivel de confianza del 95% y un nivel de error del 5%, no se encontró una relación estadísticamente significativa ($0,430 > 0,05$); por lo que no se acepta la hipótesis de que los videojugadores no tienen mayores actitudes prejuiciosas ante la sexualidad.

La sociedad ha creado un prejuicio general sobre la utilización de los videojuegos, ya que, por ser una herramienta de transmisión de información, son tomados como un medio de gran capacidad persuasiva, que replican y repiten contenidos e imágenes sexistas y estereotipadas que inciden en la percepción de los consumidores de esta industria, sin embargo, la presente investigación evidencia lo contrario, debido a que, en los resultados obtenidos no dejan certeza de que los videojuegos tuvieran una afinidad con el desarrollo de actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad en la población evaluada. Es debido aclarar, que los resultados aquí presentados no pueden generalizarse, puesto que, no todos los videojuegos transmiten contenidos sexistas y prejuiciosos, por ello es importante realizar más investigaciones al respecto y dar cuenta de los factores asociados a este fenómeno.

Dado que varias investigaciones han realizado una caracterización sobre los tipos de contenidos, las imágenes y carátulas utilizadas en los videojuegos en las cuales determinaron la presencia de contenidos sexistas y estereotipados, imágenes que representan las creencias sobre la sexualidad, que van desde la cultura del macho, hasta las características de los roles de hombre o mujer (Bueno, 2012; Cabaña, 2011; Cano, 2015; Carrero, 2012; Castellana, 2007; Centeno, 2007; Díez, 2004; Espejo, 2015; Fernández, 2009; Gil, 2012; Jiménez-Albiar, 2012; Trenta, 2012) además, diversos estudios previos han apoyado la idea de que la exposición a estos medios (televisión, videojuegos y ordenadores) podría afectar una gran variedad de comportamientos, asociados con muchos síntomas emocionales y conductuales, con algunas quejas somáticas, con problemas de atención como la hiperactividad, así como con dificultades en la interacción familiar (Rojas, 2008), se esperaba hallar una correlación entre las variables investigadas, pero los resultados conseguidos, demuestran que realmente no hay una diferencia significativa ($p > 0,05$).

Aun si los resultados no eran los esperados, es importante mencionar que, existen pocos trabajos dedicados al estudio de los videojuegos y su posible correlación con las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad, las investigaciones más cercanas al tema planteado en este estudio se centran en el estudio de rol femenino en el contexto de los videojuegos o la influencia de los videojuegos en diferentes aspectos de la vida cotidiana (Apaza, 2014; Barrón, 2010; Del Pozo, 2009; Bethencour, 2016; Cardona, 2010; González, 2014; Moncada, 2012; Rojas, 2008; Vaca, 2007).

De igual manera, se evidenció que un posible limitante de la presente investigación fueron los grupos seleccionados, puesto que, representan un pequeño

porcentaje de la población de videojugadores y no videojugadores, lo cual pudo ser un factor que incidiera en los resultados obtenidos, por tanto, se recomienda para posteriores trabajos, seleccionar una muestra más representativa de la población. Así mismo, se precisa que la prueba fue una creación propia a la cual, en el momento, le falta la comprobación de los aspectos de validez, fiabilidad y confiabilidad, para ser tomada como una prueba estandarizada, esto puede incidir en el levantamiento de los resultados, quizás con una prueba con validez y estandarizada se hallarían resultados diferentes.

Según los hallazgos encontrados, podría decirse que si bien los videojuegos son instrumento tecnológico que ha impactado tanto a nivel económico como social y educativo, en el cual se invierten un aproximado de 3.000.000.000 horas semanales (McGonigal, 2011), y además, son una forma de ocio con una gran carga simbólica, no representarían un determinante en el desarrollo de la sexualidad de los individuos. Esto puede deberse a que, el imaginario colectivo que se vivencia como un simulacro dentro de los videojuegos no ha cambiado el prejuicio que se tiene sobre la influencia que pueden tener los videojuegos en el desarrollo de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad.

Otra razón que puede explicar lo anterior, es que la presente investigación realizó la recolección de datos por medio virtual, lo cual puede implicar para los video jugadores un contexto ventajoso, puesto que se encuentran interactuando a través de un medio tecnológico que conocen, un espacio donde, al ser ficticio, les permite cumplir sus fantasías sin tener una implicación emocional. Además que le permiten el anonimato, la privacidad y el poco contacto físico.

Con la información planteada con anterioridad, es importante pensarse que la sociedad es la que delimita y regula la sexualidad, (Cano, 2015; Cañizo, 2010), lo que implica que las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad se encuentran mediadas por un relato cultural, el cual permite o limita la manifestación de ciertas características de lo antes mencionado, esto lleva a cuestionar los prejuicios y estereotipos que cargan los videojuegos. De igual manera, no es lo mismo que un niño en su infancia juegue videojuegos a que un joven lo haga, puesto que, *“desde la infancia, hombres y mujeres interiorizan normas, valores y formas de hacer y decir en función de su sexo”* (Aguinaga, 2016, p. 113).

En esta misma línea, la sexualidad es un conjunto de cualidades fisiológicas, sociales, culturales y psicológicas (a nivel cognitivo, emocional y conductual) que se desarrollan y se re-construyen a lo largo del ciclo vital, por lo cual es importante aclarar que un solo factor como es la incidencia tecnológica por sí sola no tendrá el peso o la influencia suficiente para modificar las actitudes hacia la sexualidad, ya que, con lo anterior mencionado se entiende que hay un conglomerado de factores que están en contacto a la par del desarrollo de las actitudes hacia la sexualidad.

Si bien los videojuegos son la principal tecnología del entretenimiento hoy en día, y son tomados como un medio prejuicioso y sexista, no todos los videojuegos lo son. No generalizando aprender mientras se juega, además, de que son un espacio que promueve la interacción y socialización. Se espera que al igual que el avance vertiginoso que ha presenciado de los videojuegos y las TIC, se vayan desapareciendo aquellos posicionamientos de ‘mala fama’ que vinieron con estas tecnologías, y sean tomadas

como una opción más respetada y menos prejuiciosa, permite comprender que estos pueden ser utilizados como una herramienta de educación.

Conclusiones

Según los hallazgos encontrados en la presente investigación y los planteamientos expuestos con anterioridad, se concluye lo siguiente:

- No existe una correlación entre las actitudes prejuiciosas de la sexualidad y los videojuegos, debido a que, no se encontró una diferencia significativa entre las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de los videojugadores y las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad de no videojugadores entre las edades de 18 a 26 años, no representa una discrepancia significativa.
- Dentro de las limitaciones que se encontraron en el presente estudio se evidencian que el porcentaje de las muestras seleccionadas representan una pequeña parte de la población total de videojugadores y no videojugadores. Así mismo, por ser una investigación no experimental, se dejaron por fuera muchas variables que pudieron incidir en los resultados.
- La aplicación del cuestionario por medio virtual, limito al investigador, de observar las reacciones y comportamientos del evaluado, así mismo, brindo a los video jugadores un contexto ventajoso, ya que era un medio conocido y favorable para que ellos respondieran.
- Los videojuegos son solo un medio que permite la simulación de una realidad ya preestablecida.
- La sexualidad es un conjunto de cualidades fisiológicas, sociales, culturales y psicológicas (a nivel cognitivo, emocional y conductual) que se desarrollan y se re-construyen a lo largo del ciclo vital, por lo cual es importante aclarar que un solo factor como es la incidencia tecnológica por

sí sola no tendrá el peso o la influencia suficiente para modificar las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad, ya que, se entiende que hay un conglomerado de factores que están en contacto a la par del desarrollo de las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad.

- Si bien los videojuegos son la principal tecnología del entretenimiento hoy en día, y son tomados como un medio prejuicioso y sexista, no todos los videojuegos lo son. No generalizar, se puede aprender mientras se juega, además, de que son un espacio que promueve la interacción y socialización.

Recomendaciones

Se propone que para posteriores estudios se seleccione una muestra más representativa de la población que permita abordar con más profundidad el fenómeno, e incluir dentro de los grupos elegidos una cantidad equitativa de hombre y mujeres tanto videojugadores y como no videojugadores, debido a que, en esta investigación no se encontraron sujetos de género femenino que jugaran videojuegos y dedicaran un extenso período de tiempo a este. Así mismo, se recomienda la aplicación del cuestionario de forma presencial y no virtual, para garantizar una mejor comprensión del contexto de la evaluación, poder observar las reacciones y comportamientos del evaluado y facilitar la intervención de otros posibles factores. De igual manera, se puede escoger otro instrumento para la recolección de la información, una prueba que cuente con la estandarización correspondiente. Sin embargo, se hace la aclaración de que el cuestionario utilizado en la presente investigación fue diseñado por motivos de que no se encontraron otras pruebas que pudieran medir las variables aquí estudiadas (las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad), así mismo, contó con el pilotaje necesario y las observaciones de un especialista en pruebas psicométricas antes de realizar su aplicación.

Por último, se plantea la propuesta de abordar las actitudes prejuiciosas hacia la sexualidad en una etapa más temprana del desarrollo evolutivo, en donde se esté comenzado la construcción de la identidad, la conciencia de los cambios corporales, etc.

Referencias

- Aguinaga, J. (2016). Jóvenes e identidades. *Revista de estudios de juventud*, 16(111), 1-198.
- Apaza, J., y Bedregal, Y. (2014). *Uso de videojuegos relacionado a las habilidades sociales en adolescentes de la I.E peruano del Milenio Almirante Miguel Grau-CAYMA* (tesis de pregrado). Universidad de San Agustín, Arequipa.
- Bauman, Z. (2005). *Modernidad y ambivalencia*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Barra, E. (2002). *Psicología de la sexualidad*. Concepción: Universidad de Concepción
- Barrón, M. (2010). *Adicciones Nuevos paraísos artificiales indagación en torno de los jóvenes y el consumo*. Recuperado de http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Adicciones%20nuevos%20paraisos.pdf
- Belli, S., y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital Revista de Pensamiento e Investigación Social* (14), 159-179. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Bethencourt, E. (2016). *Videojuegos transmisores de valores como agentes de socialización* (tesis de pregrado). Universidad de la Laguna, Tenerife-España.
- Bueno, T., y García, N. (2012). Estereotipos de género y videojuegos análisis de la imagen de la mujer transmitida en sus carátulas. En Suárez- Villegas, J., Liberia, I., y Zurbano-Berenguer, B. [Eds.] *Libro de Actas del I Congreso Internacional de Comunicación y Género*. (pp. 1491-1507). Sevilla: Editorial Mad.
- Cabañes, E., y Rubio, M. (2011). Videojuegos un laboratorio de construcción de la identidad sexual y de género. En Miranda, J., Saborido, C., & Alemán, J. [Eds.],

Filosofías subterráneas (pp.231-253). Recuperado de

http://www.plazayvaldes.es/upload/ficheros/filosofias_subterraneas_topografias_plaza_y_valdes_editores_1.pdf

Cano, M. (2015). *Las mujeres en los videojuegos: una perspectiva femenina desde el medio de más influencia en lo masculino (tesis de grado)*. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.

Cañizo, E., y Salinas, F. (2010). Conductas Sexuales Alternas Y Permisividad En Jóvenes Universitarios. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 15 (2), 285-309.

Cardona, A. y Silva, D. (2010). Videojuegos como herramienta de aprendizaje un modelo publicitario para fomentar la educación entretenida (tesis de grado). Universidad Pontificia Bolivariana, Bogotá.

Carrero, M. (2016). *Características psicológicas y sociales que orientan el consumo cultural de videojuegos de mundo abierto en adolescentes entre 12 y 17 años de la ciudad de Bogotá* (tesis de pregrado). Universidad Santo Tomas, Bogotá.

Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C., y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28 (3), 196-204.

Centeno, G., y Cubo, S. (2013). Evaluación de la competencia digital y las actitudes hacia las tics del alumnado universitario. *Revista De Investigación Educativa*, 31(2), 517-536.

Congreso de Colombia. (2006). Ley 1090 de 2006 por la cual se reglamenta el ejercicio de la profesión de Psicología, se dicta el Código Deontológico y Bioético y otras disposiciones. Recuperado de

https://www.unisabana.edu.co/fileadmin/Archivos_de_usuario/Documentos/Documents_Investigacion/Docs_Comite_Etica/Ley_1090_2006_-_Psicologia_unisabana.pdf

Congreso de Colombia. (2012). Ley estatutaria 1581 de 2012, Reglamentada parcialmente por el Decreto Nacional 1377 de 2013 Por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Recuperado de https://www.defensoria.gov.co/public/Normograma%202013_html/Normas/Ley_1581_2012.pdf

Covarrubias, R. (2007). La sexualidad en el adolescente: conformación de la conciencia en el adolescente sobre la sexualidad. *Psicología Científica*. Recuperado de <http://www.psicologiacientifica.com/bv/psicologia-235-1-la-sexualidad-en-el-adolescente-conformacion-de-la-conciencia-en-el-adolescente-sobre-lasexualidad.html>

Del Pozo, J., Pérez, L., y Ferreras, M. (2009). *Adicciones y nuevas tecnologías de la información y de la comunicación*. España: Editorial Gobierno de la Roja.

Delgado, G. (2017). Capítulo 1 Construcción social del género. En Ruiz de la Concha Construir Caminos para la Igualdad Educar sin Violencia. IISUE-UNAM, México, p. 23-60.

Díez, E., Terrón, E., García, M., Rojo, J., Cano, R., Blanco, D., Castro, R., Valle, E., Fontal, O., Lena, A., Bandiera, B., Pablos, L., Rodríguez, M., y Terrón, M. (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid, CIDE: Instituto de la mujer.

Escribano, F. (2012). Videojuegos y Juventud. *Revista de estudios de juventud*, 12(98), España, 1-186.

- Espejo, T., Chacón, R., Castro, M., Martínez, A., Zurita, F., y Pinel, C. (2015). Descriptive analysis of the problematic use and habits of consumption of the video games with relation to the genre in university students. *Relatec – Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3), 85-93.
- Feijoo, B., y García, A. (2017). Analysis of children consumption of tv, videogames and the internet: Differences base don gender in their selection of audiovisual content. *Fonseca, Journal of Communication*, (15), 95-108.
- Fernández, Z., y Concepción, D. (2009). Síntesis y avances del proyecto videojuegos, psicología y educación. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- González, C. (2014). *Videojuegos para la transformación social Aportaciones conceptuales y metodológicas* (tesis doctoral). Universidad de Deusto, Bilbao.
- Iglesias, A. (2011). *Desarrollo de Videojuegos* (Tesis de Pregrado). Universidad Nacional de Lujan, Buenos Aires.
- Jiménez-Albiar, M., Piqueras, A., Mateu-Martínez, O., Carballo, J., Orgilés, M., y Espada, P. (2012). Gender, Personality and coping characteristics in the use of internet, mobile and videogames in adolescence. *Health and Addictions / Salud y Drogas*, 12 (1), 61-82.
- Martínez, E. (2009). Luces y sombras de los videojuegos. Universidad de Málaga, 1-13.
- Mcgonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Kindle Edition.

- Moncada, J., y Chacón, Y. (2012). The effect of playing videogames on social, psychological variables in children and adolescents. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (21), 43-49.
- Organización Mundial de la Salud (2002). Sexual and Reproductive Health. Recuperado de http://www.who.int/reproductive-health/gender/sexual_health.html#2
- Revuelta, F., y Guerra, J. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *RED-Revista de educación a distancia*, (33).
- Rojas, V. (2008). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Rev. Chil Pediatr*, 79(1), 80-85
- Romi, J. (2004). Nomenclatura de las manifestaciones sexuales. *Alcmeon*, 11(2).
- Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación (Cuarta ed.)*. México: Editorial MC Graw Hill.
- Trenta, M. (2012). Orígenes del videojuego: conexiones históricas y sociales de un producto cultural. *Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna*, 1-11.
- Vaca, P., y Romero, D. (2007). Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años. *Acta colombiana de psicología*, 10(1), 35-48.

Apéndices

Apéndice A Formulario sociodemográfico

Antes de iniciar con el cuestionario te invitamos a llenar los siguientes datos y responder los siguientes enunciados que son parte fundamental para desarrollar el objetivo de la presente investigación.

Datos básicos:

Edad: _____ Sexo: Mujer ___ Hombre ___ Otro: _____ Estrato _____

En relación a los videojuegos:

A continuación se le solicitará responder algunas preguntas con respecto al uso o no uso de videojuegos. Responda según sea su caso.

- ¿Utilizas videojuegos?

Sí ___ No___

- ¿Cuántas horas juegas a la semana?:

De 1-5 ___ Entre 6-10 ___ Entre 11-20 ___ Entre 20-30 ___ Más de 30___

- ¿A qué edad comenzaste a jugar videojuegos? (años)

- ¿Cómo sueles jugar?(*Puedes escoger varias opciones*)

Con tus amigos ___ Con tus amigas ___ Con ambos ___ Solo___

Depende del videojuego____

- *Sí en la anterior pregunta respondiste la opción "dependiendo del videojuego" explícanos de que depende:*

_____.

➤ ¿Cuándo sueles utilizarlos?

Días entre semana ____ Fines de semana __ Todos los días____

➤ ¿Qué tipos de videojuegos usas más habitualmente? *(Puedes escoger varias opciones)*

____ Juegos Arcades (plataformas, laberintos, deportivos y dispara y olvida) Tetris,

Super Pang, Crash Bandicot, etc.

____ Juegos de Simulación (instrumentales, situacionales y deportivos) FIFA 2002,

Gran Turismo III, etc.

____ Juegos de Estrategia (aventuras gráficas, juegos de rol y juegos de guerra)

Tomb Raider, Age of Empires, etc.

____ Juegos de Mesa (cartas, culturales, etc.)

____ Otro ¿Cuál?_____.

➤ ¿Para qué juegas? *(Puedes escoger varias opciones)*

Para divertirme ____ Para mejorar mi aprendizaje____

Para pasar el tiempo____ Para relacionarme con otros aficionados/a____

Por otros motivos (especificar):_____.

Apéndice B Consentimiento Informado

Toda la información que usted está a punto de proporcionarnos será estrictamente confidencial, y su nombre no aparecerá en ningún informe de los resultados de este estudio, será anónima. Su participación es voluntaria y puede retirarse en el momento que usted considere necesario, sin embargo, se recomienda responder todas las preguntas para una mayor validez en el estudio.

(Tenga en cuenta que la duración del cuestionario es aproximadamente de 15 a 25 minutos)

¿Está usted de acuerdo en ser entrevistado/a?

SI _____

NO _____

Apéndice C Cuestionario a.s.v

Creación de acompañante:

Antes de iniciar la historia, es necesario que crees un acompañante, quien será el personaje que te acompañe en el desarrollo de la trama. Para diseñarlo, debes tener en cuenta que la historia tiene una trama erótica, además, que el personaje debe representar las características que te atraen de una persona, debido a que, TU ROL YA ESTA DEFINIDO EN EL RELATO, ERES UN CONFERENCISTA DE UN SEMINARIO.

Género del personaje que te acompañará.

__ Mujer __ Hombre __ Otro ¿Cuál?_____.

Describir las características del acompañante.

Apariencia:

- Aseado
- Elegante
- Desordenado
- Básico
- Otra: _____

Cara (forma):

- Redonda
- Alargado
- Cuadrada
- Puntiaguda

Otra: _____

Cara (estética):

Barba

Acne

Piel Lisa

Pecas

Lunares

Otra: _____

Ojos (color):

Café oscuro

Miel

Azul

Verde

Negro

Otra: _____

Ojos (forma):

Saltones

Hundidos

Caídos

Desviados

Rasgados

Separados

Otra: _____

Nariz:

- Pulida
- Chata
- Respingada
- Gruesa
- Aguiluña
- Otra: _____

Boca

- Labios gruesos
- Labios delgados
- Otra: _____

Piel:

- Trigueña
- Blanca
- Morena
- Bronceada
- Oscura
- Otra: _____

Cuerpo:

- Muy Delgado
- Delgado
- Trozo

- Grueso
- Muy Grueso
- Otra: _____

Lea atentamente lo siguiente:

A continuación encontrará una historia con una serie de enunciados. De estos deberá escoger aquel que usted considere que se identifica con sus emociones, sentimientos y/o pensamientos. Por temas de validez procura responder con sinceridad a este cuestionario. Recuerda que no hay respuestas correctas o incorrectas y las respuestas son de carácter anónimo.

HISTORIA

Desde la ventana de mi estudio observaba como el sol caía en el horizonte acompañado por un pasaje de música clásica. El teléfono sonaba insistentemente, pero era un atardecer tan apacible que me costaba abandonar mi agradable estado contemplativo. Finalmente atendí. Era un(a) participante del último seminario que había dictado unos quince días atrás para un grupo de jóvenes. Al finalizar el seminario se me acercó y nos quedamos conversando.

Sus comentarios en el seminario habían sido agudos y precisos. En esa breve charla me dijo que mi planteamiento del tema le había parecido muy original e interesante y que le gustaría contar conmigo para realizar una actividad similar en la empresa en la cual trabajaba. Como siempre ocurre en estos casos, le di mi tarjeta y le dije que no dudara en llamarme. Luego,

otros participantes acapararon mi atención y no volví a verla. Ahora estaba del otro lado de la línea.

Acompañante: _____ (Tú nombre, puede ser inventado), Hablas con _____ (nombre de tu acompañante/personaje), participé de tu seminario hace un par de semanas ¿Me recuerdas?

Conferencista: Desde luego que te recuerdo. ¿Cómo estás?

Acompañante: Muy bien. Gracias. Pensarás que te llamo por lo que conversamos sobre la realización de tu interesante seminario en mi empresa. Pero no...¿Estás muy ocupad@ en este momento?

Conferencista: En realidad no. Estaba terminando la jornada de trabajo y relajándome un poco.

Acompañante: Estoy cerca de tu estudio y pensé pasar a verte.

Conferencista: Me agradecerá verte nuevamente. Te espero.

Acompañante: En cinco minutos estoy allí. Hasta luego.

La verdad es que me sentí:

a. *Sorprendid@*

b. *Emocionad@/Intrigad@*

c. *Nervios@*

Mientras estas emociones me invadían, sonó el timbre –Está aquí- exclamé para mí mism@. Me dirigí hacia la puerta, abrí y allí estaba parad@ frente a mí. Le invite a pasar hacia la sala de estar. Al hallarnos uno frente del otro, lo primero que se me ocurrió decirle fue:

a. *¿Cómo has estado?*

b. *Estoy feliz de verte nuevamente, que repentino volver a vernos así de la nada, no estarás intentando algo conmigo “risa nerviosa”*

c. Que extraño que estés acá, no me lo esperaba

Después de servirle un café acompañado por un escocés con hielo e intercambiar algunas trivialidades, la sala se llenó de un inquieto silencio. Nuestras miradas se encontraron, pero la manera en la que me miraba me confundía, su mirada era de:

a. Devorador/a

b. Intriga

c. Deseo

Mientras pensaba en el significado de su mirada, me interrumpió diciendo: - He venido en plan de seducción. ¿Te incomoda?

A lo que respondí:

a. No me he decidido, tendría que esperar.

b. Es usted muy direct@

c. Un poco

El cariz que tomaba la conversación había comenzado a:

a. Tonarse excitante

b. Tonarse romántico

c. Tonarse desconcertante

Pero no me moví de mi lugar. Sólo sonreí y clavé mi mirada en sus ojos. Mientras la miraba me preguntaba:

a. ¿cómo sería atar@ a la cama?

b. ¿cómo sería tocar y acariciar su cuerpo?

c. ¿será que sucede algo con él/ella?

Me sorprendió, se levantó del sillón. Yo hice lo mismo. Cubrió la pequeña distancia que había entre nosotros, y sin dejarnos de mirarnos fijamente nos dirigimos a mi habitación. Mientras desabrochaba cada uno de sus botones, yo pensaba en todo lo que quería hacerle.

Yo quería hacerle:

- a. *Vestirl@ de cuero y darle nalgadas*
- b. *Nada, no comprendía lo que estaba sucediendo*
- c. *Más de lo que el kamasutra podría enseñarle.*

Ahora ambos estábamos desnudos, uno frente al otro, y yo:

- a. *Comencé a recorrer suavemente con mis manos todo su cuerpo, mientras mordía su cuello y lamía sus orejas.*
- b. *Me sentía tan nervioso que mi cuerpo no se movía.*
- c. *No deseaba esto, así que la/lo detuve y gentilmente le dije que se fuera.*
- d. *Impacientemente la tire a la cama y comencé la acción, es que realmente la deseaba.*

SI EN LA ANTERIOR DECISIÓN RESPONDISTE LA **LETRA C** PASAR DIRECTAMENTE A LA ÚLTIMA PÁGINA.

Por unos minutos, golosamente jugábamos y disfrutábamos del placer del momento. Me deleitaba sus gemidos, su aroma y su genital mojado y húmedo. Se percibía un calor desbordante, comenzó todo el movimiento combinado entre besos apasionados, caricias, mordidas y arañazos, comencé a perder el control. Tenía una sensación indescriptible, ambos habíamos entrado en el gran éxtasis del placer. Entre tantos ajetreos, yo le pedí que:

Elige según sea tu caso:

Sí tú eres hombre y tu acompañante es mujer

Yo le pedí que:

- a. *Introdujera, suave y gentilmente, mi miembro dentro de su vagina.*
- b. *Yo no le pedí nada, yo inserté mi pene en ella y comencé a penetrarla duramente.*
- c. *No hubiera penetración, solamente roce.*

Si tú eres mujer y tu acompañante es hombre

Yo le pedí que:

- a. *Introdujera pausada y progresivamente su pene, mientras agarra mis senos.*

b. Me penetrara tan fuerte como quisiera y me destrozara por dentro.

c. No metiera su pene, que solo fuera roce.

Sí tú eres hombre y tu acompañante es hombre

Yo le pedí que:

a. Me penetrara suave y progresivamente con su miembro.

b. Yo no le pedí nada, yo inserté mi pene en él y comencé a penetrarlo duramente.

c. No hubiera penetración, solamente roce.

Sí tú eres mujer y tu acompañante es mujer

Yo le pedí que:

a. Hiciéramos la postura del 69, lamer nuestras vaginas y meter nuestras lenguas en lo más interno de cada una.

b. Introdujera sus dedos completamente al interior de mi vagina repetidamente, mientras pasa su lengua rápidamente

c. Nos besamos mientras pasábamos nuestras manos por todo nuestro cuerpo.

Ante tal intensidad y pasión vivida, él/ella reposa encima de mí, con los cuerpos sudados, calurosos e impregnados de fluidos genitales, y un jadeo mutuo como si hubieran corrido una maratón, a lo que yo pienso:

a. Estoy tan seco que ni palabras me salen.

b. Me siento débil y satisfecho.

c. El placer es tanto que siento que me desmayare en cualquier momento.

Luego de descansar y dormir una siesta de 20 minutos despertamos y apartamos un poco nuestros cuerpos, pero no demasiado, nuestras miradas se cruzaron y yo decidí romper el silencio diciendo:
