

La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos

Esperanza Bausela Herreras
Universidad de León

DÍEZ GUTIÉRREZ, E.J. (Dir). (2004) *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer, 468 pp.

Este libro es fruto del trabajo de investigación dirigido y coordinado por el doctor Enrique Javier Díez Gutiérrez. Profesor Titular de Universidad vinculado al Departamento de Filosofía y Ciencias de la Educación. Doctor en Pedagogía, Licenciado en Filosofía, Diplomado en Trabajo Social y Educación Social, es autor de diversas publicaciones entre las que podemos destacar: «La Cultura de Género en las Organizaciones Escolares»; «La Estrategia del Caracol; el cambio cultural en las organizaciones educativas»; «Diseño Curricular de Garantía Social»; Desarrollando actualmente su investigación en el campo de la educación intercultural y el género.

A lo largo del devenir histórico hemos sido testigos de frases transmitidas por algunos pensadores como *Rousseau* en su obra *Emilio*, «La mujer fue creada para ceder ante el hombre y tolerar sus injusticias». Actualmente se consideran inaceptables, aunque no enterradas; perdurando y siendo transmitidas de forma soterrada y silenciosa a través de numerosos medios tecnológicos, como son los videojuegos.

Es en este contexto en el que se desarrolla esta investigación, publicada por el Instituto de la Mujer, y cuyo principal

objetivo es analizar la visión sobre el género que transmiten los videojuegos más vendidos y comercializados entre todas las edades; y comprobar si realmente están fomentando aprendizajes positivos.

La *triangulación metodológica*, desarrollada en la misma, permite obtener una visión más amplia, global y diversa de los videojuegos. Así, la recogida de información se inicia con el *análisis bibliográfico de fuentes documentales*, posteriormente se diseña y aplica un cuestionario a adolescentes y jóvenes de todo el territorio español con edades comprendidas entre los 6 y los 24 años. El *análisis de contenido de los videojuegos*, es otra fuente de información. El *estudio de casos* permite conocer las características diferenciales del comportamiento y reacciones de los jóvenes y adolescentes a la hora de jugar con los videojuegos. Las *entrevistas* a diferentes informantes claves permite conocer diferentes perspectivas del mundo de los videojuegos (usuarios, padres y madres, responsables de la comercialización y distribución). Los *análisis trece grupos de discusión* contribuyen a valorar elementos significativos del uso de videojuegos. La *observación* a la hora de jugar con los videojuegos

y el *análisis documental* tanto en Internet como en otros medios de comunicación son otras de las fuentes de recogida de información.

Los *resultados* obtenidos de las diferentes fuentes de información son sometidos a análisis de carácter eminentemente cualitativo tratando de responder a dos cuestiones: ¿qué es lo que se aprende? y ¿lo que se aprende es lo que queremos que la juventud aprenda?

Se considera que muchos videojuegos son una perpetuación y extensión de la cultura sexista, en unos casos de forma implícita y en otros casos de forma explícita. Es decir, que los valores que se transmiten están anclados en el mundo tradicionalmente «masculino». Otra de las conclusiones de este estudio es la desmotivación de las jóvenes hacia los ordenadores en general, ya que no responden a sus inquietudes, siendo los videojuegos creados especialmente para la población eminentemente masculina. Coincidiendo con otros estudios, los chicos son los que más juegan a videojuegos y las temáticas de éstos llevan componentes de competición y agresividad. Por otro lado, respecto a la imagen de la mujer en estos videojuegos, se presenta generalmente minusvalorada y en actitudes dominadas y pasivas; sus modelos corporales son exagerados, mostrando actitudes de insinuación y seducción hacia los hombres. Además, se observan estereotipos de género así, los personajes masculinos aparecen más que los femeninos en situaciones que implican agresión física.

La *cultura androcéntrica* esta implícita en estas conclusiones, contribuyendo de forma silenciosa e incómoda a que las niñas y jóvenes asuman pautas de comportamiento elaboradas a partir de una visión estereotipada y limitada de lo femenino. Se ha adoptado un modelo masculino, el cual se traduce en una hegemonía de éste, y en una infravaloración de los valores desarrollados socialmente por las mujeres.

Este manual supone un gran avance en diferentes aspectos; al hacer partícipes de esta realidad a toda la sociedad, no sólo a los usuarios y a sus familias; subrayar la importancia de la acción preventiva desde los diferentes agentes educativos y sociales; destacar el poder de los consumidores como agentes responsables de regular el comercio; resaltar el papel que las instancias educativas juegan en el diseño y desarrollo del currículum. Es por esto, que como complemento de esta investigación los autores de la misma han diseñado una serie de actividades para el aula en formato de papel y en CD-Rom multimedia.

Es de destacar el esfuerzo hecho por este equipo de investigadores al tratar de analizar la realidad de los videojuegos, no quedándose en una mera descripción crítica de una situación, tratando de aportar soluciones prácticas que ayudan a transformar esta realidad, propio del *enfoque sociocrítico*. Finalmente, destacar el rigor metodológico de esta investigación traducido en cuatro criterios regulativos: veracidad, aplicabilidad, consistencia y neutralidad.