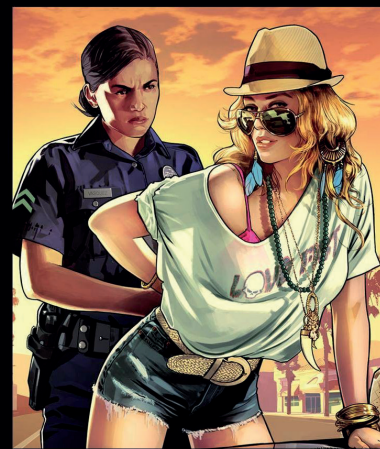




Universidad Autónoma del Estado de México

Facultad de Arquitectura y Diseño



TESIS
PARA OBTENER EL TITULO
DE DOCTORA EN DISEÑO



CONACYT

CONSEJO NACIONAL
DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

LA IMAGEN EN VIDEO JUEGOS

como medio de proyección hacia la formación
del constructo de género en adolescentes



DIRECTORA
DRA. MARTHA PATRICIA
ZARZA DELGADO

PRESENTA
MARÍA ESPERANZA
ZIMBRÓN NIETO

Toluca, Estado de México, noviembre 2019.

CONTENIDO

Introducción	p.9
Justificación	p.18
Definición del problema	p.23
Objetivos	p.27
Preguntas de investigación	p.28

CAPÍTULO 1 REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1.1 Fundamento teórico de la comunicación	p.31
1.1.1. Bases teóricas de la comunicación	p.34
1.2 Perspectiva teórica de los efectos de los medios	p.37
1.3 Interaccionismo simbólico y la comunicación	p.38
1.4 Realidad subjetiva	p.41
1.4.1 Percepciones sensitivas de la realidad	p.52
a) La cultura como factor determinante en la percepción de la imagen	p.59
1.5 Principios técnicos conformadores de la imagen audiovisual	p.60
1.5.1 El sonido como elemento significativo	p.68
1.5.2 Acercamiento a la teoría de la imagen del texto fílmico	p.75
1.5.3 Autoría e interpretación en los audiovisuales	p.81
1.6 Denotación y connotación en las representaciones	p.84
1.7 Interactividad emisor-receptor, identificación y participación	p.87

CAPÍTULO 2 CONSUMOS CULTURALES EN ADOLESCENTES

2.1 Características generales de los adolescentes	p.91
2.2 Cultura adolescente, composición social en el ciberespacio	p.101
2.2.1 Historia de los videojuegos	p.104
2.2.2 Aproximación a la tecnología en los videojuegos	p.109
2.2.3 Clasificación de los videojuegos	p.116
2.2.4 Posicionamiento económico y social de los videojuegos	p. 119
2.3 Relación de los videojuegos con los valores y valoraciones en los adolescentes	p.122

CAPÍTULO 3 GÉNERO EN VIDEOJUEGOS

3.1 Fundamentos generales	p.135
3.2 Estereotipos de género en los videojuegos	p.138
a) Género y roles de personajes en videojuegos	p.143
3.3 Identidad de género en adolescentes y la relación con la violencia en videojuegos	p.146
3.4 Comunicación y construcción interpersonal desde la dramaturgia social	p.155
3.5 Ejercicio del poder como característica de la dominación masculina	p.157
3.6 Acercamiento a las categorías de género en los sistemas transmedia	p.159
3.7 Planteamiento de las nuevas estructuras sociales marcadas por el género	p.161

CAPÍTULO 4 ESTRATEGIA METODOLÓGICA

4.1 Esquema Marco Teórico	p.167
4.2 Estrategia metodológica	p.168
4.3 Modelo de análisis	p.171

CAPÍTULO 5 ESTUDIO DE CASO: Grand Thief Auto V

5.1 Fundamentos generales	p.175
5.2 Diseño del Modelo para el análisis de GTA V	p.178
5.3 Fundamentos del Diseño del Modelo para el análisis de GTA V	p.178
5.3.1 Parámetros Contextuales PC	p.180
5.3.2 Primer Universo. Videojuego GTA V	p.181
5.3.3 Segundo Universo. Audiovisual	p.182
5.3.4 Tercer Universo. Microsecuencias	p.182
5.3.5 Perspectiva de género	p.184
5.4 Desarrollo del Diseño del Modelo para el análisis de GTA V	p.185
5.4.1 Parámetros Contextuales PC	p.185
5.4.1.1 Recopilación de información y condiciones de producción	p.186
5.4.1.2 Condición contextual en el momento de su estreno	p.198

5.4.2 Primer Universo. Videojuego GTA V	p.204
5.4.2.1 Camino para el análisis	p.214
5.4.2.2 Análisis de contenido	p.214
5.4.2.3 Perspectiva de género en GTA V	p.218
5.4.3 Segundo Universo. Audiovisual	p.219
5.4.3.1 Análisis Fase previa	p.219
a) Decoupage-Corte	p.220
b) Determinación de principios de orden	p.247
c) Correlación sobre objetivos del análisis	p.247
d) Representación de escenario con semejanza al mundo real	p.247
5.4.3.2 Análisis de contenido	p.248
5.4.3.3 Perspectiva de género. Audiovisual	p.254
5.4.4 Tercer Universo. Interacción mujer-hombre	p.255
5.4.4.1 Análisis de microsecuencias	p.256
5.4.4.2 Análisis de contenido	p.256
5.4.4.3 Perspectiva de género Interacción mujer-hombre	p.268

Conclusiones **p.279**

Reflexiones Finales **p.284**

ANEXOS

Tabla 1 Historia de Rockstar p.289

Tabla 2 Historia de la Saga GTA p.290

Bibliografía **p.291**

Websografía **p.294**

**intro
duc
ción**

INTRODUCCIÓN

Partimos del hecho de que los consumos materiales forman parte tanto del diseño como de la identidad social. Según la definición de Word Design Organization, WDO por sus siglas en inglés; el acto de diseñar designa-asigna y su propósito es señalar la configuración y condición de los objetos siendo estos un espejo de la circunstancia del lugar y contexto al que pertenecen; revelan indiscutiblemente los elementos que pueden llegar a definir los valores sociales. Según menciona la **última revisión de la definición del diseño industrial de este organismo**, dice:

El diseño industrial es un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, genera éxito comercial y conduce a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias innovadores. El diseño industrial cierra la brecha entre lo que es posible y lo imposible. Es una profesión transdisciplinaria que aprovecha la creatividad para resolver problemas y co-crear soluciones con la intención de hacer que un producto, sistema, servicio, experiencia o negocio sea mejor. En su esencia, Diseño Industrial proporciona una forma más optimista de mirar el futuro al reformular los problemas como oportunidades. Vincula innovación, tecnología, investigación, negocios y clientes para proporcionar un nuevo valor y una ventaja competitiva en todos los ámbitos económicos, sociales y ambientales.

El Diseñador Industrial coloca al ser humano en el centro del proceso. Adquiere una comprensión profunda de las necesidades de los usuarios a través de la empatía y aplican un proceso de resolución de problemas pragmático y centrado



en el usuario para diseñar productos, sistemas, servicios y experiencias. Es parte de las estrategias en el proceso de innovación y están en una posición única para vincular disciplinas profesionales variadas e intereses comerciales. Valoran el impacto económico, social y ambiental de su trabajo y su contribución para co-crear una mejor calidad de vida.¹

Por su parte Pindado (2011), afirma que cuando se habla de diseño se habla de sociedad, economía e industria, en especial de transferencia de cultura tomando en cuenta factores sociales con arraigo a la identidad, que no solo transmiten los valores locales sino que contribuyen a que se mantenga su perpetuación, de esta forma la colectividad los puede reconocer a través de sus hábitos, en este sentido el diseño puede identificar sus creencias y prácticas, además legitimar la satisfacción a necesidades y emociones.

Es así que el diseño de imágenes digitales se toma como un posible axioma de la transmisión de costumbres, ideas y principios culturales, en ocasiones evidente, pero muchas otras mediante un lenguaje intrínseco y oculto que transmite un mensaje, definiendo la intención con la que fue creado, puede alterar el orden y valores sociales, ocasionando conflictos y transferencia

en la interacción, esta verdad se torna de gran importancia para llevar a cabo la investigación que merece este proyecto, debido a que las imágenes transmiten ideas y formas de concebir el mundo. Así pues, el significado que se refiere a juicios y análisis de percepciones ubicados principalmente en el plano inconsciente de un objeto, es una representación psíquica interpretada por una persona o personas en una sociedad y cultura, en un momento y circunstancia determinada; recordando y conjugando saberes previos de referentes internos y externos llamados códigos simbólicos o códigos culturales (París, 2011). Para Sexe (2001), el entorno cultural y la homogeneidad en el lenguaje nos hace entender signos donde antes no los percibíamos, este fenómeno lo denomina inclusión de la semiología dentro del comportamiento social. Para San Agustín de Hipona (354 d.C.- 430 d.C.) un signo es una cosa que además de la imagen asimilada por los sentidos, hace venir por si misma al pensamiento alguna cosa.

El diseño se hace posible por el valor de cambio dotado de simbolismo donde están impresos mensajes que se ofrecen como satisfactores simultáneos a diversas necesidades, diferenciadas por la construcción cultural, el objeto se transforma en un signo y un código independiente de su funcionalidad o estética; con significaciones imaginarias, pero reconocibles (Magnere, 2008),

1 <http://wdo.org/about/definition/> [28 abril 2017].

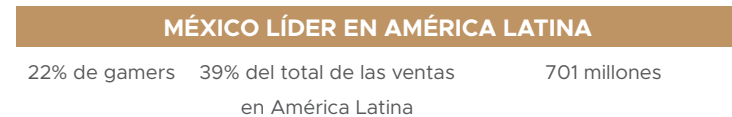
el mismo autor también sostiene que en la mayor parte de las ocasiones el consumo se realiza por la influencia de la moda; la cual se define como un sistema de significantes vinculados a un conjunto de normas colectivas que condicionan el uso y consumos específicos en un categórico contexto histórico y social. Desde la colectividad se establece un imaginario legítimo que normaliza la moda, excluyendo en ese mismo orden lo que se aleja de estos parámetros.

En relación al consumo de la moda en adolescentes, por ejemplo, en videojuegos se destaca por su aceptación especialmente en las últimas décadas; de acuerdo a un análisis de la plataforma de compras y ventas de Internet en México; llamado Mercado Libre (abril, 2014), sitio con alta actividad de transacciones comerciales; reporta que los artículos tecnológicos son los más vendidos en la celebración del Día del Niño. Dentro de las consolas y videojuegos la marca Xbox se encuentra en primer lugar seguido por Play Station en sus diferentes versiones 2, 3, o 4. De acuerdo con el World Internet Project México, ubicado en el Centro de Desarrollo de la Industria de Información en México (CeDITIM) con sede en el Tecnológico de Monterrey Campus Estado de México, en una investigación hecha en 2014, más de 9 millones de usuarios de Internet son nativos digitales; es decir

menores de 12 años que han convivido durante toda su infancia con tecnologías digitales, lo que significa que la tecnología les permite jugar, pero además la han incorporado a sus actividades diarias.²

Desde años atrás hasta 2016, México lidera el mercado de videojuegos en América Latina, a pesar del incremento del costo por la importación de productos y divisas, generando el 39 por ciento del total de las ventas de la industria de juegos de video. Los ingresos de este mercado en Latinoamérica alcanzaron mil 780 millones de dólares en 2014 donde México aportó 701 millones de dólares, en 2019 se incrementará a 867 millones de dólares. De la región, México aporta el 22 por ciento de *gamers* definidos como jugadores asiduos, de los cuales el 35 por ciento juegan en consolas fijas, en computadora 19 por ciento, en tabletas 13 por ciento y en las consolas portátiles 5 por ciento.³

DIAGRAMA 1 REPRESENTACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS EN MÉXICO.



Fuente: Esquema de elaboración propia realizado con datos de CeDITIM (2014).

2 mundocontact.com/gadgets-lo-mas-vendido-el-dia-del-niño/ [12 octubre 2016].

3 www.elfinanciero.com.mx/tech/mexico-cerca-de-perder-ante-brasil-el-primer-lugar-en-ventas-de-videojuegos.html [12 octubre 2016].



Por lo anteriormente mencionado, resalta la importancia de que el profesional del diseño lleve a cabo un análisis profundo del *objeto* como emisor, con respecto a la determinación y definición que provocará en el contexto focalizado, es decir hacia el receptor o sujeto; donde será usado o consumido provocando axiomas de estereotipos evocando códigos culturales. Para la presente investigación se tomará como referencia el análisis de diseño de la imagen digital en videojuegos donde aparecen los géneros hegemónicos representados que consumen los adolescentes y como se relaciona hacia la construcción de la violencia en especial en la de género, con la previa visión de que los adolescentes encuentran en los videojuegos la posibilidad de transgredir normas, reglas y valores (Muñoz, 2005). A propósito del tema un estudio comparativo entre adolescentes chilenos y mexicanos donde se exhibe el nivel de agresión a través de los videojuegos se evidencio que la violencia en adolescentes mexicanos es superior (Martínez Lanz, Bohorodzaner, Kampfner, 2010).

En otro sentido cuando se habla holísticamente de cultura, se refiere a un término dinámico que se encuentra en constante renovación, ligado a diferentes fenómenos que es importante tomar en cuenta para poder ser definido; de tal manera que los aspectos y circunstancias que lo conforman ya sean políticos,

sociales, demográficos, económicos, biológicos o históricos, entre otros, le dan matices diversos y provocan el nacimiento de una cultura vinculada y mediática. La cultura se puede expresar de diferentes formas, es decir cada “*hecho*” de un grupo social refiere a su “*cultura*” la que se puede imaginar como una radiografía del contenido interno.

Así pues, la cultura puede estar construida por ideas, fenómenos, tradiciones o valores relacionados con otros aspectos como costumbres, creencias, prácticas, reglas, normas, códigos, vestimenta, ritos, o mitos entre otros; que correlacionadas entre sí dan como resultado una peculiar síntesis, la que llamamos justamente cultura.

El fenómeno social se traduce en cultura, a través de la lectura de sus signos que refieren un significado definido, estos pueden ser percibidos por el grupo en cuestión, utilizando diversos canales de comunicación. Es por medio de la cultura que formamos elementos de identidad, los cuales nos ayudan a sentirnos y ser parte de una colectividad concreta con la que compartimos particularidades, a través de los signos y símbolos comunicamos opiniones y concepciones, definiendo actitudes en el comportamiento social. La cultura se forma con la intervención de prácticas y maneras de los seres humanos, las cuales se van transformando y modificando,

incluso de forma radical en combinación con factores como tiempo, espacio y lugar.

Un tipo de expresión de la cultura son los hechos relacionales, la convivencia y manifestaciones diversas, incluso se han acuñado nuevos términos entre los adolescentes como *gamers*, *bullying*, “cultura callejera” o “cultura de ocio”; estos han surgido en respuesta a la existencia de fenómenos que anteriormente no existían y que ahora se descubren a través de diferentes expresiones (Aguado, 2004).

Tenemos por ejemplo que las relaciones violentas, intolerantes, racistas, xenofóbicas o sexistas se identifican con un modelo social basado en el dominio y la sumisión. En relación a la violencia tenemos que los estudios sobre el tema coinciden en el resultado: los varones dentro de las estadísticas de acciones violentas, resultan ser los principales protagonistas, la utilizan con mayor frecuencia y de forma más grave, Bourdieu (2000), afirma que estos estereotipos están alineados con los tradicionales masculinos en donde sobresalen el poderío, el control absoluto y la violencia en cualquiera de sus tipos y niveles.

En relación a la “cultura del macho” o hipermacho se puede percibir en algunos videojuegos donde se muestran imágenes y lenguaje sexistas, así como el uso de la fuerza violenta para

concretar el *score* o puntaje del juego, que en términos generales aumenta con relación directa a las matanzas que se lleven a cabo (Diez Gutiérrez, Cano González , y Valle Flores, 2008). Los mismos autores en su artículo *La cultura sexista y la violencia en los videojuegos*, mencionan los falsos valores con relación al “gran juego” donde el dominio es el principal objetivo, así se ven conductas como la agresión y desprecio hacia los sentimientos de los demás; impulsos, riesgos conmesurables y competición, estos valores son asumidos por el jugador como virtudes o habilidades, traducidas en muestras de valor, destreza y fuerza, sentimientos de superioridad, poder, insensibilidad, situaciones de riesgo, o posesión de algo o “alguien”, siendo cualquier persona que esté menospreciada dentro el discurso, como quien pertenece a una subcultura, a una minoría, o en diversas ocasiones incluso una mujer la que se muestra como un trofeo o una criatura de menor valor.

En el caso de los videojuegos de reto prevalecen las acciones enfocadas a la conquista, se asume el dominio hacia un objetivo concreto como ganar la batalla o salvar al personaje tipo “damisela en apuros” llamada así por Márquez (2014), y Sarkessian (2013), reconocida analista en la representación de la figura femenina en videojuegos.



Basándonos en esta reflexión, la presente investigación pretende estudiar la inferencia de los modelos de género, adquiridos a través del consumo de videojuegos, dentro del periodo de la adolescencia, etapa del desarrollo de los seres humanos que abarca entre los 5 y 13 años según Erikson (1950), sin embargo nos enfocaremos en el periodo tardío el que ocupa entre los 9 y 13 años, que se caracteriza por una etapa de transición así como afirmación de estereotipos, identificada como etapa inicial de socialización independiente; momentos que constituyen las primeras disposiciones mentales se comienza a manifestar el comportamiento que influye en los individuos de forma duradera y que evidencian claramente la aceptación o rechazo de valores culturales.

Otro punto de vista, para Urresti (1996), en la adolescencia se presentan cambios abruptos, la define como un periodo de crisis y reestructuración de la personalidad, donde se pierde seguridad y se experimenta el duelo, existen cambios como: la transformación del cuerpo, se deja la infancia, cambia la perspectiva de familia y amigos, se exige autosuficiencia, además da inicio la demostración de la genitalidad. Es un periodo que transforma al sujeto y a su entorno, el individuo construye constantemente espacios “propios”, cimentando así diversas

facetas de su identidad. Esta etapa es un laboratorio de actividad simbólica en el que se practican consciente e inconscientemente intercambios culturales, y adquisición de conceptos que ayudan a construir preferencias y consumos tanto en el presente como en la concepción hacia el futuro.

Para Portilla (2006), los adolescentes tienen la necesidad de reconstituir su identidad en este momento de transición en que su personalidad se construye y se considera como invaluable para replantear el tipo de influencia que reciben. Es probable que los jóvenes no sean totalmente conscientes de la realidad, pero sin duda son capaces de apropiarse de valores y valoraciones adjudicando esquemas para la construcción de su propia vida.

Existen dos ámbitos de actuación de los adolescentes; con su grupo de pares y con el sistema de escenarios o contextos que hacen el marco del encuentro de lo cotidiano, cualquier joven de esta edad coexiste en el entramado de discursos y argumentos con prescripciones implícitas o explícitas que contribuyen a configurar imaginarios y representaciones sociales, así lo afirma Urresti (1996), por lo tanto prácticamente todo con lo que los jóvenes conviven tiene un resultado que va hacia la formación y conformación de los individuos, construyendo su sistema de valores y valoraciones.

La cultura adolescente se define justamente como una configuración de representación social que se hace presente por medio de actividades como el *hip-hop*, el *graffiti*, el *skateboarding*⁴, la afición al mundo digital o el consumo de videojuegos (Aguado, 2003). En repetidas ocasiones estas actividades están protagonizadas por grupos de jóvenes masculinos donde se pueden manifestar actitudes agresivas e incluso violentas, así lo demuestra un estudio realizado por Martín, Martínez, y Rosa (2009), titulado *Las bandas juveniles violentas de Madrid: su socialización y aculturación*. Incluso los videojuegos están diseñados bajo el fundamento del discurso masculino, hecho reconocido mundialmente; esto se comprueba cuando estadísticamente más de la mitad de los jugadores son hombres y en diversos videojuegos los protagonistas son masculinos enfatizando características de poder; incluso parecieran estar graficamente diseñados bajo otra escala dimensional debido a que su tamaño es evidentemente mayor, este hecho denota la importancia del género masculino en las representaciones en los videojuegos .

4 Según el diccionario Oxford en su traducción al español, es el deporte callejero del monopatín o patineta.

El uso de los videojuegos se da preferentemente por hombres, posiblemente porque en la narrativa encuentran identificación directa con la construcción de los estereotipos masculinos, siguen siendo mayoría en esta industria tanto en la producción como en el consumo (Márquez, 2014), también así lo refiere un estudio de violencia y videojuegos en adolescentes (Martínez, *et. al.*, 2010), a pesar de que el primer algoritmo procesado por una máquina fue creado en 1843 por una mujer; la matemática y escritora Ada Lovelace.⁵

Retomando el uso de los videojuegos en la adolescencia, podemos definir que es en esta etapa donde los individuos masculinos afirman fuertemente actitudes de superioridad y marcación de territorio, utilizando la fuerza y el poder; de este modo se identifican con arraigados roles masculinos, a costa en ocasiones de negar y reprimir su parte femenina, la que pudiera incluir sentimientos y emociones como la empatía, el dolor, acciones de cuidado o ternura entre otros. Estos patrones culturales están construidos y reconstruidos a través de prácticas y consumos culturales, un ejemplo de esto son los *gamers*⁶, los cuales consumen a través de

5 <https://www.youtube.com/watch?v=bGOvepwEsElyt=812s>, Documental mujeres + videojuegos, Marina Amores [25 abril 2017].

6 Se definen como los protagonistas del uso habitual de los videojuegos (Parkin, 2016).



la interacción con un juego programado una realidad alterna idealizada marcando pautas de comportamiento; es gracias a estos elementos, entre otras prácticas, que los jóvenes pueden capacitarse socialmente para construir hombres y mujeres con modelos establecidos a partir de elementos y valores que dicten las normas de comportamiento.

Se presume que los videojuegos son el tipo de consumo que alecciona; predeterminando actitudes que se pueden convertir en un detonante de las relaciones de violencia de género, se encuentran a favor de preservar los estereotipos tradicionales basados en la hegemonía. Analizando el contenido de las relaciones se detecta un vacío en cuanto a la concepción de valores positivos de género, se podrían generar herramientas como referentes para la construcción de las nuevas identidades, que apoyen y sean congruentes con la realidad del contexto que impera hoy día.

En la vida actual, la conceptualización de *lo femenino* ha cambiado dando respuesta a la necesidad de las exigencias de la sociedad capitalizada, donde la mujer ha sido incorporada al desarrollo de actividades dentro de la vida pública, ha ingresado al mundo laboral, académico, financiero, político entre otros ámbitos (Albiach, 2005), brindándole diversas posibilidades tales como decidir, adquirir preparación profesional y responsabilidades de índole no sólo doméstico sino también monetario, dentro de los logros positivos más importantes se pueden considerar la toma de conciencia de su individualidad, compromiso y desarrollo, además de su crecimiento

personal; y así con esta evolución y emancipación, a coadyuvado a la generación de una sociedad en vías de ser competitiva, justa y equitativa.

Gracias a la lucha de grupos preocupados por la imparcialidad social, según Lamas (1999), se ha transitado desde lo femenino tradicional, a lo femenino masculinizante aterrizando en lo femenino que se autodefine. Sin embargo, desde otra perspectiva, las masculinidades al parecer no han tenido una visión diferente de lo que el hombre de la sociedad actual demanda; las nuevas masculinidades deben fundamentarse en relaciones desde la equidad y compromiso para crear vínculos de paz obteniendo para ellos nuevas posiciones dentro de la colectividad; los estereotipos de poder e insensibilidad deben quedar en el pasado, referentes de desempeño violentos como los mostrados en algunos videojuegos no apoyan las sociedades de paz y diálogo. Las mujeres han luchado por adquirir derechos, reconocimiento, por la liberación, el crecimiento en poder de decisión y nuevas oportunidades; en este mismo sentido los hombres a su vez requieren encontrar metas que los autodefinan y los identifiquen con las nuevas masculinidades hacer a un lado la lucha por preservar su identidad patriarcal y el poder (Albiach, 2005).

Justificación.

Los cambios dentro de las células sociales permean la cultura, cuando son bien direccionados a través de metas positivas logran avances; el intercambio de mensajes refiere a la comunicación la cual está conformada por la construcción de significados colectivos lo que equivale a generar cultura, la esencia de la esta se vive y manifiesta en lo cotidiano, es dentro de las relaciones donde se construyen los argumentos formativos. Ejemplificando este fenómeno tenemos las consolas de videojuegos pudiéndose denominar, como lo afirman Callejo y Gutiérrez (2012), máquinas de comunicar, es decir transmiten un mensaje social por lo tanto construyen una sociedad; se les atribuye la capacidad de producir sociedad a partir de su capacidad de producir representaciones, es decir el termino construcción social se enlaza directamente con las imágenes. La reflexión se centra en este tipo de mensajes simbólicos contenidos en las imágenes de los videojuegos, reflexionando en cómo se transmiten, con qué afán se envían al espectador, cómo se interpretan desde los ideológicos culturales y cómo son adquiridos pudiendo jerarquizar una escala de valores en la práctica, siendo evidentes en la manifestación de las valoraciones dentro de las relaciones de género, es decir lo que se reproduce en relación al género.

Ante esta afirmación nos encontramos con un argumento de gran peso social en referencia a la influencia que pudieran tener los mensajes simbólicos digitales de esta actividad lúdica, que se encuentran inmersos en la iconografía, los cuales no se construyen en un intercambio simbiótico a través de la relación emisor-receptor, por el contrario son

DIAGRAMA 2 VENTAS DE VIDEOJUEGOS EN AMÉRICA



Fuente: Esquema de elaboración propia, basado en datos de Newzoo, octubre 2016.

consumidos inconscientemente sin ninguna interacción constructiva del discurso, de esta forma se concluye que las narrativas de juego son expuestas por el programador sin intercambio de mensajes; en un sentido positivo se podría contemplar a los videojuegos para definir la creación de relaciones sociales positivas.

Desde otro ángulo, el consumo de videojuegos tanto en México como en el resto del mundo, se ha incrementado de manera significativa, de tal forma que se percibe como uno de los productos más vendidos hoy día para los consumidores infantiles y juveniles. Los videojuegos ofrecen intriga y un camino de laberintos misteriosos, abren la posibilidad de transgredir y traspasar lugares, explorar mundos nuevos remontándonos al inicio de los tiempos de la humanidad. La meta, la ambición, la aventura, la inmortalidad, la emoción y sensaciones extremas son cuantificables y evidentes a través de la puntuación, dan la posibilidad de vivir en circunstancias extremas (Parkin, 2016).

Algunas empresas como Newzoo, o Metacritic, se dedican a evaluar el rating a nivel mundial, reportan la puntuación mensual de ventas en el mercado de los videojuegos debido a la fluctuación que existe, la oferta de videojuegos es amplia aparecen constantemente opciones las cuales son consumidas por los adolescentes. Además, los videojuegos se ofrecen para las consolas de Play Station, Xbox One, Pc, WiiU, Nintendo 3DS, iPhone/iPad, y Play Station Vita, lo que hace aún más variada la oferta.

Según el sitio de internet Newzoo⁷ en los datos estadísticos de octubre 2016, México ocupa el treceavo lugar en ventas de una lista internacional de cien países y ocupa el segundo lugar después de Brasil en Latinoamérica.

7 Sitio internacional especializado en evaluar la dinámica digital del mercado en los gamers.



Al respecto, *The Competitive Intelligence Unit*, empresa de consultoría e investigación de mercado para la industria de tecnologías de la información y la comunicación en México, reporta datos sobre el mercado de los videojuegos y para finales de 2015 señaló que el mercado en México escaló a un total de 20,167 millones de pesos, es decir; un 12.5% más que al término del año anterior y casi el doble del resultado obtenido al término del año 2009, lo que representa una gran oportunidad para la innovación y desarrollo por parte de la industria. En cuanto al número de jugadores en México, se proyecta un incremento de más de cinco veces durante los últimos 15 años, con una cifra total de 64.8 millones de usuarios al cierre de 2015, lo que quiere decir que más de la mitad de la población en el país consume videojuegos, fenómeno que se disparó debido a la facilidad de acceso a dispositivos como *smartphones* y *tablets*, donde también es posible jugar.

Actualmente, existe una predilección marcada por el acceso a juegos a través de dispositivos móviles, puesto que 7 de cada 10 usuarios juegan a través de ellos, mientras que las consolas caseras alcanzan una preferencia de 35%, las computadoras 19%, las tablets 13% y las consolas portátiles apenas una proporción de 5% del total de usuarios.

Finalmente, en lo correspondiente al comportamiento de los usuarios en la compra de videojuegos, se identifica que 6 de cada 10 no realiza gasto alguno para su obtención, es decir, que se trata de la descarga gratuita de aplicaciones de juegos a través de dispositivos móviles.⁸

Apoyando con otras ideas, en una investigación previa⁹ se confirmó que aunque los infantes menores de seis años ya tienen estructurados los roles sociales tradicionales, aun no presentan violencia hacia el género opuesto, en especial el género masculino. Sin embargo, la realidad es que se continúa viviendo en estructuras patriarcales de poder, la interrogante sería conocer cuáles pueden ser los factores que determinan la violencia o en qué circunstancias cambian las relaciones de género de ser positivas a convertirse violentas y opresoras, este hecho podría presentarse a partir de la concepción de estereotipos mostrados en los videojuegos.

De forma personal considero que la violencia relacional ha ido en aumento, al respecto las predilecciones en el consumo pueden aportar datos, son un indicador de las construcciones

8 <https://www.unocero.com/2015/10/03/cuantos-gamers-hay-en-mexico-somos-millones>. [04 mayo 2017].

9 Investigación propia para obtener el grado de Maestría: Estrategia lúdica para mejorar la convivencia de géneros en edad preescolar", 2016.

adquiridas en los individuos, determinadas por las preferencias e influenciadas por los mensajes simbólicos. Al observar el consumo masivo de los videojuegos es posible obtener hallazgos importantes con respecto a la construcción de masculinidades y por consecuencia de feminidades que, aunque conceptos opuestos suelen considerarse complementarios, sin embargo, en la actualidad a partir de lo que se muestra en diversos consumos culturales, pareciera que uno excluye al otro. El tema recurrente en videojuegos de batalla sanguiñaria, matanzas, violencia, representaciones de masculinidades exagerando características, lo que coloquialmente se denomina “hipermacho” y supuestas feminidades representadas como un similar del estereotipo masculino, definiéndose como mujer masculinizada; sin duda tienen un impacto en la conformación de la personalidad de los adolescentes y la construcción de las relaciones de género.

Los adolescentes se construyen a través de prácticas dirigidas por la publicidad o las preferencias del colectivo, acciones que muchas veces se definen como moda y son pasajeras sin embargo este consumo no siempre es consiente y mucho menos responde a una libertad de elección; en el caso de las imágenes digitales de los videojuegos, se pueden reconocer claramente

signos que transmiten mensajes hegemónicos que pudieran favorecer la violencia de género.

El consumo de videojuegos se puede manipular a través de intereses externos, con respecto al manejo de las representaciones de los géneros despierta inquietudes y queda en duda, después de que numerosas investigaciones concluyen que las prácticas sexistas en este universo mediático digital podrían afectar la construcción de la personalidad con respecto al género.

La equidad no es un valor en lo cotidiano, la interrogante en esta investigación sería saber qué elementos ayudan a preservar la diferenciación basada en el poder y violencia de género e impiden el avance hacia la incorporación indistinta de hombres y mujeres a las mismas actividades, actitudes y derechos.

Diversas investigaciones (Marín, Martínez, y Rosa, 2009), muestran como en la etapa adolescente las manifestaciones culturales y el uso de algunos productos promueven la violencia y el desenfreno; en este sentido los videojuegos promueven actitudes de transgresión de normas con la posibilidad de experimentar prácticas que en la vida real no están permitidas, y con evidente imitación de discurso tradicionales de género masculinizados donde los hombres son los protagonistas de ella; lo masculino es la norma y lo femenino se adapta y modifica para tal efecto.



Otro estudio titulado *Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva, con perspectiva de género en Nayarit, México* (Varela y Zavala Vizcarra, 2014), para menores de 10 años en 2014, concluye que existe una tendencia a que los niños presenten puntajes más altos de agresión reactiva que las niñas cuando han jugado videojuegos violentos, se normaliza que los hombres reporten conductas agresivas acordes a la masculinización con atributos de violencia, siendo los videojuegos un posible punto de inicio para analizar y explicar porque se instaura la conducta de agresión en los niños.

Detectar preferencias y características en el consumo de las imágenes de los videojuegos en el colectivo de adolescentes podría ayudar a identificar un tipo de influencia negativa en la construcción del género; así mismo se podrían llevar a cabo políticas y estrategias de consumo razonado como consecuencia, es en este punto de creación del objeto donde ubicamos al diseñador como posible agente de cambio hacia la consciencia social en cuanto a la prevención de la violencia y cultura machista.

Definición del problema.

¿Cuáles son los elementos gráficos determinantes que conforman las imágenes de género mostradas en algunos videojuegos que pueden influir en la construcción de los estereotipos en los adolescentes?

El objeto de estudio en la presente investigación son las imágenes de género en los videojuegos, analizando los estereotipos, la relación hacia la violencia y la conformación de valores y valoraciones en los adolescentes, tomando en cuenta áreas de estudio como la semiótica, análisis cultural y análisis formal de la imagen entre otras.

Es notorio y evidente que el grupo de los adolescentes, que en el pasado fueron frecuentemente olvidados, en la actualidad se han revalorado a nivel social y económico, pues son consumidores potenciales regidos por la moda la cual se encuentra en constante cambio. Esta etapa del desarrollo se define como re-estructurante, se gestan actitudes y comportamientos desafiantes, se ejercita la construcción de la personalidad y el carácter del futuro adulto a través de experimentos a prueba y error; dada la susceptibilidad del adolescente es posible asumir estereotipos de género que pudieran influenciar de forma negativa condicionando acciones y conductas, dando como resultado con estas prácticas relaciones hostiles basadas en la agresión y conductas sexistas.

Las experiencias de consumo se manifiestan como un representativo de la realidad, las cuales a su vez afectan los valores de comportamiento social,





volviéndose un vínculo influyente e influido de forma permanente; para construir la identidad personal se llevan a cabo prácticas en las que se pueden detectar las preferencias por algún uso en particular, lo cual apoya la expresión cultural de determinado grupo. Dentro de estas prácticas identitarias podemos observar el uso, abuso y consumo de videojuegos que pudieran fomentar la agresividad en adolescentes, para esta investigación la atención se enfoca en el consumo el cual refiere las preferencias, el rubro de uso y abuso toman en cuenta la interacción práctica del sujeto con el videojuego situación que no se abordará en la presente investigación.

El análisis de las relaciones en los grupos de adolescentes es de vital importancia para determinar el posible factor o factores de la problemática donde las valoraciones se hacen evidentes en la práctica, de esta forma se pueden proponer soluciones plausibles. Se vislumbra que el consumo de videojuegos, así como algunas influencias sociales coadyuvan a gestar los patrones de violencia de género y sexismo que aparentemente son favorecidos por las características propias de la adolescencia, la cual se puede identificar como terreno fértil para promover la inequidad de género, posicionando el dominio del machismo, el cual en

etapas posteriores indudablemente se sigue manifestando en las relaciones.

Se han creado modelos en que los aspectos valorados y significativos son los que coinciden con el discurso de lo masculino, estos han sido aprendidos desde la infancia a través de un proceso aleccionador de socialización, donde se incluyen los relacionados con el género, los videojuegos de reto cuando exponen el tema de género enseñan la sumisión y matanza del vulnerable que en múltiples ocasiones está representado por lo femenino.

Magneré (2008), en su estudio sobre procesos de individualización de adolescentes en Chile concluye que para los adolescentes el “objeto” es una alternativa para la exploración y construcción de un proyecto personal en ejes esenciales dentro de la articulación de relato biográfico. Además, argumenta que cuando se habla de inclusión, los objetos de consumo sirven con la finalidad de comunicar identidades de filiación, definidas como aquellas que se asocian a espacios sociales a los que se desea pertenecer y que se comparten como marcos de significación.

Atendiendo esta evidente problemática, es urgente que adolescentes entre 9 y 13 años de edad, los cuales se encuentran ubicados dentro de espacios educativos en primaria alta,

adquieran herramientas, facilitando información de conceptos actualizados de nuevas feminidades y masculinidades; así como de manifestaciones violentas de género ocultas y evidentes; con el objetivo de que puedan generar condiciones favorables en las relaciones.

Los conceptos actualizados requieren exponerse en espacios públicos donde se reeduchen los constructos, basados en los derechos individuales y valor del ser, promoviendo las nuevas concepciones de feminidades y masculinidades; que permita a las mujeres y hombres concebirse individual y socialmente de una forma diferente a lo establecido atendiendo libremente a sus capacidades y preferencias personales; incluir una manera alterna de pensarse como mujer u hombre sin límites de anacrónicos paradigmas. Por un lado, los hombres deben recapacitar en abandonar la identificación con la imagen de los súper héroes tradicionales y por otro las mujeres evitar imitar valores impuestos a través de heroínas masculinizadas o princesas pasivas.

Retomando el tema de los videojuegos es un tópico recurrente en los diálogos entre iguales, incluye dentro de los círculos relacionales; los adolescentes comentan acerca de vestuario, habilidades, escenografía, escenas, retos y misiones, los elementos iconográficos de la imagen en los videojuegos se

convierten en símbolos los cuales se pueden llegar a usar como un medio para conformar identidades, relaciones e interacciones sociales. Los símbolos sexistas o promotores de actitudes inequitativas o estereotipadas pueden afectar la concepción de la realidad debido a que; por un lado se convierten en una representación de lo que el desarrollador o diseñador digital concibe como realidad o el mensaje que se quiere transmitir; y en otra perspectiva los símbolos se convierten en referentes de lo establecido con respecto de *lo masculino* y *lo femenino*, perpetuando el arraigo de esquemas patriarcales de poder y bajo valoración de las identidades. Es probable que la problemática se fortalezca debido a la ausencia de estrategias que cuestionen los constructos tradicionales de género y el trabajo enfocado al apoyo de las nuevas masculinidades las cuales se encuentran en un proceso emergente; tomando en cuenta el apoyo hacia la emancipación de la mujer, en este caso los hombres se encuentran en desventaja en cuanto a definir su nueva identidad dando como resultado nuevamente interacciones imparciales.

En el caso de los videojuegos, es importante el apego a juegos incluyentes que permitan ir más allá de estereotipos y roles establecidos, es necesario apostar por un modelo universal donde se encuentren coincidencias libres de comportamiento, habilidades

y preferencias, sin marcar diferencias basadas en el género. Así lo hizo Nintendo cuando se aventuró por una experiencia de juego más incluyente y accesible al diseñar Wii Sport y WiiU, los que optaron por un jugador sin anteponer características de género (Márquez, 2014).

En la actualidad, las teorías de género contemplan el cambio de paradigmas en la sociedad donde se reconoce que lo hegemónico estereotipado afronta las consecuencias de un atraso en la concepción esencial del ser y deber ser de la humanidad. El replanteamiento sería entonces valorar los nuevos modelos masculinos emergentes, respetando la diversidad, la solidaridad, la equidad, la igualdad de derechos, las relaciones de paz y de tolerancia, tal como lo afirma Bourdieu (2000).

Teóricamente, las imágenes digitales se registran, manipulan y difunden; surten un efecto mágico, siguen atrallando la atención e inundando de incertidumbre el escenario, así lo afirman Aparici, Fernández, García, y Osuna (2012), los espectadores son seducidos por la captación del instante y el aparente bajo esfuerzo hacia un análisis de pensamiento; además dan la posibilidad de acceder a una realidad inconcebible e inaccesible donde existen millones de personas en el mundo, así también lo conciben Lipovetsky y Serroy (2009), el mundo virtual representa la forma *high-tech*,

inmersión en un mundo simulado que provee ilusiones, que ofrece opciones quizá inalcanzables en la realidad, en otra idea otorga la posibilidad de la opción a una doble vida.

Cuando se habla de soluciones plausibles para eliminar la violencia de género, se puede pensar que la influencia y el beneficio serán para la población en general, considerando al diseño como un instrumento de contribución, facilitando la identificación de identidades tanto femeninas como masculinas, lo cual ayudaría a un consumo sostenible.

En cuanto a la orientación hacia el consumo responsable, se advierte que no existe orientación en especial de tipo parental en la adquisición de videojuegos que pueda influir de forma positiva para producir conciencia hacia los estereotipos de género la cual pudiera integrar adecuadamente a hombres y mujeres, donde se conceptualice al ser humano como un conjunto de principios morales, emocionales, sensitivos, intelectuales y físicos, dejando a un lado la rivalidad entre géneros o la naturaleza de los sexos; evitando así actitudes violentas.

Objetivos.

General

Analizar los mensajes simbólicos de género connotados en las imágenes de videojuegos y la forma en la que influyen en la conformación de estereotipos en los adolescentes.

Particulares

- » Implementar un modelo de análisis de la imagen de los videojuegos para detectar los mensajes simbólicos de género.
- » Conocer las características de la personalidad de los adolescentes, así como su sistema de valores y valoraciones a partir de las imágenes de género.
- » Estudiar los estereotipos de género mostrados en las imágenes de los videojuegos para entender el modelo que marcan y el impacto que tienen.
- » Identificar la violencia de género en las imágenes de los videojuegos como una posible influencia para la construcción personal.

Preguntas de investigación.

¿Cuáles son las imágenes de género adquiridas a través de los modelos visuales en las imágenes de los videojuegos que pudieran llegar a influir en los adolescentes con respecto al sistema de valores en el colectivo?

¿De qué forma la imagen de género mostrada en las iconografías de los videojuegos se muestra como un estereotipo para los adolescentes?



**repre
senta
ción de la
realidad**

CAPÍTULO 1

REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

1.1 Fundamento teórico del fenómeno de la comunicación.

En este apartado se conocerá que campo contemplan las teorías de la comunicación, se aclara que atendiendo la línea de investigación hermenéutica que nos ocupa, el estudio de la comunicación más que un análisis objetivo, nos apoya como un análisis intertextual, es decir se hace referencia a las interpretaciones del fenómeno de la comunicación, pues construye un entretejido de discursos.

El estudio de la comunicación está delimitado por la historia y su contexto, es analógica a la construcción de los medios, en la que se definen los criterios sociales y su valor en función de la sociedad.

A través de la historia se constata que los *mass media* son dependientes de la decisión política, económica y cultural, sin embargo, también son influyentes; con la particularidad de que la digitalización y la globalización se encuentran en constante movimiento construyendo diversidad de discursos, en especial se enfatiza desde 2011, donde el internet se consolida como un sistema de acceso abierto y medio para la producción de información (De Moragas Spa, 2003).

Es importante aclarar que el estudio de la comunicación para la presente investigación se llevará a cabo como un sistema estructural mediático, con visión multidisciplinaria, donde la semiótica, la sociología, la economía, la historia entre otras disciplinas; contribuyen a entender usos funciones y efectos de la comunicación, asumiendo

que su estudio es un medio para interpretar a la sociedad. El análisis del fenómeno de la comunicación para esta investigación ayudará a interpretar su influencia política, cultural y la relación que tiene en la construcción del género en los adolescentes.

Los medios de comunicación son controversiales en cuanto a su función social se refiere, su compromiso ético se cuestiona y surge la pregunta de cuál es su papel en la sociedad y la problematización de temas relacionados a los valores personales y sociales. En concreto la perspectiva de estudio de la comunicación se llevará a cabo en relación a la construcción sociocultural.

Según Miquel de Moragàs (2003), los estudios de comunicación tienen una influencia de pensamiento social y filosófico de los siglos XIX y XX, dentro de los sociólogos destacados que han influido en los temas comunicativos tenemos a Weber y Bourdieu, Piaget como psicólogo por su parte también ha tenido gran influencia, así como Levi-Strauss y Barthes en el área de antropología y semiología; y filósofos como Habermas o Luhmann entre otros, gracias a esta postura multidisciplinaria la comunicación se integra transversalmente desde las ciencias sociales.

Para el mismo autor la comunicación es un campo de estudio y una disciplina; para definir estos dos enfoques hay que aclarar que existe “el estudio de la comunicación” y “teorías de la

comunicación”. Llevando a cabo un análisis como ciencia, la comunicación debía de ser comunicología, el término comunicación hace referencia a la transversalidad de todas las ciencias sociales y humanas, dando un paso más adelante al relacionarse con máquinas y tecnología de la información entre los seres humanos. En base a la teoría de Peters (1986), citado por el mismo autor la comunicación es un objeto transversal, combinado con un campo de estudio donde el análisis está determinado por puntos de vista de distintas ciencias sociales y humanidades.

El autor da como ejemplo; a la antropología que ayuda a la comprensión entre comunicación y fenómenos migratorios, a la geografía que permite interpretar espacios asociados a la comunicación, a la psicología que sirve para conocer los mecanismos del placer, temor o deseo en el momento de la recepción de mensajes, a la historia que permite contextualizar el momento, a la economía que asiste a distribuir los medios de comunicación y conocer las estructuras de poder, a la semiótica que ayuda a entender los discursos; entre otros ejemplos. Esta área de la teoría de la comunicación depende de la aportación multidisciplinaria y de la pertinencia de delimitar el objeto de investigación de cada una de ellas.

Cabe también diferenciar entre interdisciplinariedad y transdisciplinariedad; donde la primera se refiere a la comparación e intercambio de métodos, encontrar experiencias comunes y confrontar resultados. Por su parte la transdisciplinariedad se ubica en un plano subjetivo y abstracto buscando nuevas propuestas y líneas de investigación, de aquí podría partir una meta teoría universal. La comunicación como una disciplina interpreta las relaciones se puede delimitar el objeto de estudio haciendo relación entre las ciencias sociales y humanas, las mediaciones y las interacciones, además reconoce los diferentes modelos comunicativos.

En otra perspectiva el campo de la comunicación como disciplina construido por más de medio siglo se compone de relatos y experiencias, la cual ha experimentado gran crecimiento, debido a que se ha convertido en una herramienta para la expansión de información, como elemento económico incluso como medio de manipulación y ejercicio del poder. La ventaja de la comunicación al situarse como una disciplina es que se encuentra rozando los fenómenos sociales y los cambios culturales e históricos dando realismo con sus aportaciones. Por lo tanto, la investigación de la comunicación en la mayoría de las ocasiones se realiza fuera del claustro académico lo cual define también su independencia y autonomía.

Los medios técnicos llamados *mass media*, son la forma o la manera de cómo se lleva la información al colectivo para generar el proceso comunicativo, propiamente llamada comunicación social la que se define como un campo despersonalizado sin límites, son usados de forma masiva (De Moragas Spà, 2003).

En los audiovisuales actuales el texto ya no puede seguir siendo lo importante, ahora los receptores construyen el discurso de forma independiente, sin embargo, es necesario reconocer la interacción entre el receptor y el emisor, el proceso de decodificación del espectador es igualmente trascendente que el del productor, generando constantemente discursos evolutivos y con poder de opinión. Es decir, los estudios con referencia a los discursos generados deben de incorporar perspectiva de intercambio en las relaciones emisor-receptor.

Estos nuevos discursos de coautoría se pueden analizar desde la semiótica y etnografía con visión antropológica donde cada vez se toma más en cuenta lo cotidiano y su contribución a la construcción social, resultando como ya se mencionó anteriormente lo propiamente definido como cultura. Como en otros campos de investigación la comunicación debe encontrar respuestas incluyendo la política, globalización, emigración, perspectiva de género, sustentabilidad, educación y cualquier otro ámbito donde el ser humano se desarrolla, no olvidando que

la construcción del saber es un sistema interactivo complejo; quizá es por esta razón que la diferencia entre comunicación y cultura contemporánea es ambigua; a tal grado cobra importancia el tema que las políticas culturales pueden ser eje de las estrategias democráticas y las de desarrollo.

1.1.1 Bases teóricas de la comunicación.

En atención a la temática de esta investigación es pertinente entender el campo de estudio y aplicación de la comunicación y su dialéctica en relación a la construcción de redes y normas sociales; nos centraremos en una teoría generalizada que apoye el entendimiento y análisis del tema, sin tomar en cuenta la secuencia cronológica, ni importancia de ningún tipo, simplemente con la finalidad de contextualizar el tema.

Comencemos con Norbert Wiener (1894-1964), padre de la cibernética considerado como el mayor exponente, contribuyó a la afirmación de que existen factores comunes a los procesos de comunicación entre los humanos y las máquinas, además expuso la necesidad de regular los sistemas de comunicación.

Es a partir de la Segunda Guerra Mundial y de la Guerra Fría que para fines militares se aplicó la tecnología, donde comienza el estudio de los mensajes y el lenguaje de comunicación a través

de máquinas de igual forma su interacción con la psicología y el sistema nervioso de los seres humanos de ahí que surge el término cibernética del griego “*Kubernetes*” (Wiener, 1988).

También es autor del término *Feedback* cibernético, el cual permite verificar y modificar los resultados de una programación equilibrando un sistema, el concepto se refiere al retorno de la información dentro de un circuito cerrado, gracias a este descubrimiento podemos encontrar la efectividad programada con anticipación de acuerdo al significado dado en relación a la conducta del receptor.

El funcionamiento del cuerpo humano en su parte física es paralelo a algunas máquinas electrónicas, donde la clave es la interpretación y ejecución de órdenes, las máquinas deben regular la *entropía*, término que se refiere a controlar la decadencia y corrupción de un sistema a través de la retroalimentación es decir mediante el *feedback*. Esta teoría abarca la comunicación entre los seres humanos a través del sistema nervioso, los organismos vivos y las máquinas.

De Moragas Spà (2003) cita a Wiener (1965/1950, p. 91) el que afirma:

...él envió de mensajes sirve para prolongar los sentidos del hombre y su capacidad de acción de un extremo al otro del mundo.

Haciendo una analogía de las respuestas se dice que las máquinas son programadas y en el caso de la condición humana es contextualizada basado en la experiencia. La cibernética ha influido en teorías del conocimiento de la inteligencia artificial, la computación, la bioelectrónica y la robótica; es a partir de este concepto se ha generado la noción de *cyborg* traducido como *organismo cibernético*, definido por Clynes y Kline en 1960, como un organismo o artefacto que expande las funciones del cuerpo y la mente, coadyuvando a los controles inconscientes autónomos (De Moragas Spà, 2003).

Ahora bien, enfocándonos a los estudios de comunicación tenemos a Harold Lasswell, como fundador de los estudios de la *mass communication research* se especializó en contenidos e interpretaciones de las funciones de la comunicación, donde aseguraba en 1948 con la publicación de un artículo que el acto de comunicación se puede identificar contestando ¿Quién, dice qué, en qué canal, a quién y con qué efecto?, en ese entonces estos cuestionamientos permitieron identificar los principales elementos que componen el proceso comunicativo; emisor, contenido, canal, receptor y efectos, consecuentemente identificando el control, contenido, audiencia, medios y efectos. En su momento fue una gran aportación a las teorías comunicativas

convirtiéndose en los cimientos de estudios posteriores, donde la sociología y psicología tuvieron gran inferencia en la evolución de estas tesis (De Moragas Spa, 2003).

La sociología aportó la idea de que la relación entre los elementos comunicativos no era lineal ni aislada, por el contrario; en primer lugar, el receptor se encuentra sometido a una infinidad de influencias comunicativas es por esta razón que las nuevas teorías contemplan las interinfluencias entre procesos tomando en cuenta que pueden surgir de manera desfasada en tiempo y espacio, situación que lo convierte en complejo. Apoya el sentido del mensaje se ve condicionado también por influencias en este caso del colectivo, donde los conceptos sociales generan paradigmas condicionando los aprendizajes.

En relación a la teoría de la comunicación virtual, los sistemas tecnológicos se han aplicado al fenómeno de la transferencia de información, comenzando con la telemática y el uso multimedia, han cambiado las fases de producción, difusión, consumo y almacenamiento, esto ha generado la necesidad de replantear las teorías y sumar o restar elementos que la definen según sea el caso.

Las tecnologías han rebasado las fronteras de la comunicación mediática: transmisión en directo, la distancia ha dejado de ser

un impedimento, creación de comunidades en línea, mejora de la calidad de imágenes, entre otras. Permiten la generación de intercambio de mensajes con mayor facilidad y rapidez; en la actualidad el público es heterogéneo, amplio, anónimo, disperso se encuentra bombardeado constantemente por infinidad de información. Los medios de comunicación interactúan y se apoyan para preservar su existencia pues la intervención de los receptores en ocasiones los ha minimizado o desmentido, también actualmente se suman los sistemas como celulares complejos o el surgimiento de la domótica o la presencia de una pantalla para observar el mundo.

En la actualidad los medios de comunicación dejaron de ser autónomos, pues los sectores donde se produce el intercambio de información, como correos electrónicos y redes sociales condicionan la generación de noticias; los discursos que produce la sociedad informal cobran relevancia y peso con respecto a la veracidad. En la actualidad la comunicación no solo está a cargo de los *mass media*, intervienen también múltiples formas de crear y difundir mensajes se han vuelto relativos en cuanto al alcance de su masificación.

En otro orden de ideas el almacenamiento de esa información también ha cambiado el discurso, la acumulación y la

reproducción ilimitada en cada receptor generan nueva información que coadyuva en la construcción de la nueva definición de la comunicación. La información puede ser localizada fácilmente por el interesado de manera casi automática para ser usada y reproducida.

En relación a las políticas económicas se puede concluir que han sido astutas en las cuotas impuestas al receptor, se percibe, que lo que interesa ser difundido por el emisor se ofrece de manera gratuita, a diferencia de lo que el receptor desea saber lo consigue bajo una cuota impuesta, no existen normas de costos ni formas de pagos al respecto, la comunicación virtual es un esquema donde la normatividad tendría aplicación y está pendiente de ser impuesta (De Moragas Spà, 2003).

Otra de las consecuencias de la nueva era de la comunicación es el cambio en las instituciones políticas, económicas y sociales; pues en la actualidad las organizaciones que se dedicaban a temas éticos como las iglesias, congregaciones, o temas educativos como universidades, así como clubes sociales o deportivos, se han convertido en los nuevas *mass media*, la importancia de opinión pública se adquiere bajo el reconocimiento del colectivo

Con respecto a la evolución de la comunicación la fragmentación del mercado ya se había dado gracias a la diversidad de los

canales televisivos y las plataformas satelitales desde hace tiempo, sin embargo, la amplificación a través del internet ha causado un fenómeno denominado por Moragas (2003), como *“personalización en masa”* es decir la propia persona elige que ver, como verlo y a través de que canal. Es por esta razón que la valía con respecto a la eficacia de la comunicación debe ser evaluada desde la reproducción del mensaje porque es un indicador de su cobertura, de esta forma también que se genera la cultura en el ciberespacio.

Una de las consecuencias en las nuevas formas de la comunicación antes representada solo por la autoridad y poder, es que ahora también intervienen las formas de acceso a la información, donde la globalización, junto con la fragmentación de la audiencia, amplían el concepto pudiendo denominarse sociedad de la información; invadida de temas como bienestar social y ecológico, educación salud, cultura entre otros, donde la sociedad en su conjunto se convierte en productora y mediadora de la comunicación, en la actualidad tocando temas de conciencia social y empoderamiento del colectivo mismo.

1.2 Perspectiva teórica de los efectos de los medios.

Desde los años 30 a partir de la Crisis Económica de 1929, hasta los años 40 con el bombardeo de Pearl Harbor en 1941, se tenía ya

evidencia de que los medios de comunicación eran un instrumento de persuasión de gran alcance, sobre todo cuando los receptores se encuentran al descubierto y vulnerables.

En los años 60 con el trabajo de investigación de Hovland, de la Universidad de Yale, se llegó a la conclusión de que la validez de los mensajes depende de la influencia y confianza del emisor convirtiéndose lo que los valida como líderes de opinión, cobrando gran fuerza en los receptores, la retención el mensaje puede no cambiar, es decir el mensaje puede ser duradero o efímero. Otra afirmación es que los mensajes implican la generación del temor, lo que genera un impacto inmediato, sin embargo, entre menos es el temor que generan la durabilidad se prolonga. También se llegó a la conclusión de que las ideas positivas deben ser transmitidas de inicio y las negativas al final, quizá porque generan mayor morbo en la audiencia y se usa como factor de retención o gancho. El factor sorpresa también juega un papel importante sobre la trascendencia del mensaje, porque se presume impacta al receptor convirtiendo el fenómeno de la comunicación en una percepción diferente, donde los sentidos se exaltan maximizando la experiencia. Y por último se afirma que los temas concretos tienden a esfumarse, mientras que las generalidades tienden a permanecer y crecer, generando expectación y conjeturas en la sociedad (De Moragas Spà, 2003).



La formación del individuo en sociedad, se lleva a cabo a través de normas y principios básicos, que con el paso del tiempo se van integrando y permanecen en los colectivos como valores legítimos. Desde el punto de vista sociológico, el análisis del individuo se realiza a partir de su desempeño social (De Moragas Spa, 2003). Estos valores surgen de cada uno dependiendo de su propia personalidad, del sistema social vigente o sistemas de interacción y del sistema cultural socialmente indicado.

La sociedad crea marcos de referencia como cimientos, donde tenemos según lo describe de Moragás (2003, p. 16-17), citando a Parsons (1974), el mantenimiento de patrones existentes permanecen gracias a las relaciones de la sociedad con el sistema cultural; el alcance de metas relacionadas con la política, la economía, y la comunidad estas bases se encuentran en relación permanente, hecho que Luhmann (1991), denomina teoría de los sistemas sociales¹⁰, donde la comunicación se relaciona especialmente con el mantenimiento de patrones el cual se encarga de relacionar la sociedad con el sistema cultural.

10 Niklas Luhmann (1927-1998) describe la sociedad moderna como un sistema. Constituido, no tanto por individuos sino por comunicación, se diferencia en subsistemas funcionales cerrados a través de códigos especializados: los sistemas político, económico, religioso, artístico o jurídico. <https://www.uma.es/contrastes/pdfs/015/ContrastesXV-16.pdf> [27 julio 2018].

1.3 Interaccionismo simbólico y la comunicación.

La tesis del interaccionismo simbólico básicamente establece que el proceso de intercambio se produce a través de la comunicación de acuerdo al significado que se le atribuye a los fenómenos; este significado surge de la interacción entre las personas el cual es interpretado como un mecanismo de adaptación al medio (De Moragas Spà, 2003), dado que el objeto de estudio de la presente investigación está basado en la comunicación y los mensajes simbólicos, se torna prudente el estudio de tal teoría.

La teoría del interaccionismo simbólico busca desarrollar una explicación de la acción humana en los procesos adaptativos y cognoscitivos en los que se estructuran las actitudes y comportamientos de los seres humanos, la conducta humana está basada en actuaciones denominadas “*performances*” las que se refieren a actuaciones y el impacto generado en el público, las máscaras con las que se actúa son estereotipos tipificados de los roles sociales, basados en una serie de normas y reglas debidamente establecidas y reconocidas por el grupo social al que pertenecen. En este entendido se reconoce que el actor produce y reproduce en lo cotidiano las estructuras sociales (Mercado y Zaragoza, 2011).

Los seres humanos que habitan en núcleos sociales están definidos por la opinión de los “otros”, el pensamiento del individuo se genera bajo la influencia de los individuos que se encuentran en el entorno y con los que co-habita, llevando a cabo un continuo intercambio. Existe una interpretación gracias a la relación de la mente con el exterior por lo tanto la mente puede llegar a transformar el mundo exterior, convirtiéndose en un proceso netamente dinámico, enriquecido con la experiencia previa de conocimientos.

Se establece que el proceso de interpretación se da “*face to face*” en la relación directa de los individuos, este proceso es denominado “*the looking glass self*”; el espejo de sí mismo el cual se da a partir de la interpretación de las actuaciones sociales; este proceso se conforma de tres elementos; imaginamos nuestra apariencia en los ojos el otro, emitimos un juicio y este juicio genera algún tipo de sentimiento (Mercado *et. al.*, 2011).

El concepto del *espejo* también es definido por Gómez Tarín (2006), en relación a la interacción entre el audiovisual y el espectador; y por Carlos Monsiváis (1994), en su obra *A través del espejo*, donde se hace una profunda reflexión de la producción del cine mexicano en la Época de Oro como una muestra de los valores y el comportamiento de la sociedad mexicana.

Es así que se desarrolla la idea del “*self*” sobre la existencia de los “otros” sobre sí mismo y de sí mismo sobre los “otros”, dando paso a la tesis de la existencia del “yo mismo” en relación a la existencia de los demás y la pertenecía a un grupo, convirtiéndose en un acto simbiótico de requisito en la preexistencia donde el individuo existe en relación al grupo y el grupo existe en relación al individuo (Alexander, 1989).

Erving Goffman (1922-1982), llevo a cabo sus investigaciones basándose en la influencia de los significados observados en las interacciones y acciones sociales, haciendo una metáfora con las interpretaciones teatrales estudiando a los individuos desde una dramaturgia social.

La dramaturgia social se refiere a percepciones, impresiones y actuaciones, así se forma la interacción de los individuos dando origen a la vida social; estos elementos dan paso al ritual del gesto, manifestación de las emociones y la capacidad de presentar actuaciones convincentes. El ritual para Goffman se define como un código de conducta, formado por un sistema complejo de símbolos los que dan lectura para ser elaborada hacia los demás individuos, el ritual también se refiere al manejo de posturas corporales las que son puntuales y significativas en cada cultura (Carabaña y Lamo de Espinosa, 2007).



Dando continuación a la analogía de dramaturgia, se contempla el hecho de que los momentos de la vida se dan en “encuadres” los cuales se van relacionando entre sí dando sentido y formando historias de vida, estos encuadres pueden ser aplicados a los cuadros de producción en los audiovisuales, legitimando los contenidos hacía la formación de ritos.

La teoría de Goffman encuentra relación con la semiótica y estudios etnográficos, en específico con los rituales de lo femenino y masculino en las representaciones donde se demuestra que la imagen ratifica los roles sociales dramatizando las escenas. Analizar algunas manifestaciones sociales como los protocolos en las prácticas de ocio o en actividades laborales o en las formas de violencia son fundamentales para reconocer los tipos de relaciones sociales (De Moragas Spa, 2003). Este punto se vuelve fundamental en la presente investigación pues los rituales de lo femenino y masculino dentro de las representaciones de los videojuegos denotan el tipo de relaciones sociales que se pueden llegar a manifestar valores sociales entendidos.

El interaccionismo simbólico tiene relación directa con la teoría de la comunicación, debido a que la interrelación de la persona en la sociedad se logra haciendo uso de un rito por medio de lenguaje

concreto por lo tanto, el uso de símbolos con un significante reconocido por el colectivo, se puntualiza por un lado en los gestuales o corporales y por otro en los significantes los cuales pertenecen al lenguaje verbal.

El interaccionismo simbólico interpreta las acciones a partir de los elementos visibles en una situación social, sin embargo, es importante considerar la conciencia y los pensamientos como el origen de las actuaciones, lo invisible es lo que puede dar las respuestas de la razón de los comportamientos. Es decir, no solo se analizará el comportamiento que se da en el encuentro *face to face*, considerar como se produce y reproduce lo que da forma el orden social.

Otra de las aportaciones importantes de Goffman es la investigación en relación a lo que el individuo es y lo que debería ser; el aspecto del *deber ser*; lo relaciona con la identidad social virtual un imaginario y meta por alcanzar mientras que lo que netamente *es*; se refiere a la identidad social, este intercambio de identidades se encuentra estigmatizado, porque siempre existe un supuesto ante lo real. En relación a este termino de virtualidad Goffman apunta que cualquier situación de la vida, es análoga a una puesta en escena donde las diferentes realidades se mezclan entre sí para generar una nueva realidad (Lozano Maneiro, 2003). Nuevamente

este concepto lo llevamos al terreno de los videojuegos, donde la realidad representada en la pantalla y la realidad vivida se mezclan formando un mundo creado por ambos sobre pasando expectativas llevando al extremo las experiencias.

1.4 Realidad subjetiva.

Entramos en un tema difícil de definir ¿Qué es la realidad?, es la que vemos, la que sentimos, la que nos muestran o la que existe. Prácticamente toda la información que recibe el hombre contemporáneo se percibe a través de los sentidos, primordialmente de la vista y el oído, la cultura visual tiene su origen en la percepción, se habla de la civilización de la imagen que se expande gracias al crecimiento incontrolado de los *mass-media*, donde sobre sale la característica de la inmediatez, con su aparente reflejo y duplicación de la realidad (Zunzunegui, 2010), propiamente llamada representación de la realidad.

Para delimitar la definición de imagen dentro del ámbito de los audiovisuales, es importante puntualizar que el hablar de imagen no nos refiere al singular pues existen infinidad de ellas, la imagen en los audiovisuales se refiere a la contención de ellas en un sólo marco, se refiere a una pluralidad, lo que se designa con la palabra imagen en el cine o audiovisuales es el conjunto

de imágenes y para esta investigación así mismo al referirnos a los videojuegos no nos referiremos al contenido, sino al continente (Chion, 1993 p. 58), al resultado integrado.

Otro concepto desarrollado por el mismo autor es el de la escena audiovisual la que se encuentra delimitada y estructurada por los bordes del marco visual (Chion, 1993 p.59). El marco visual que contiene las imágenes sigue siendo perceptible para el espectador, como un único lugar de proyección limitado, es un continente preexistente e inmutable con o sin imágenes, así el audiovisual se convierte en “un” lugar de imágenes definiéndose como la “sola” imagen, este argumento confirma que hablar en singular envuelve un mundo de pluralidades y generalidades. Por lo tanto, para la presente investigación al nombrar la imagen de audiovisuales, nos estamos refiriendo al discurso propiamente dicho que conforman varias imágenes icónicas.

Otro concepto que vale la pena aclarar es que para Chion (1993), en la cultura occidental se tiende a eliminar la distinción entre la realidad de la imagen y la imagen de la realidad, existiendo una gran diferencia, la imagen gráfica de la realidad contiene implícita la acción de representar y reproducir materializando un espacio y un tiempo con la opción de perpetuar su existencia y su repetitividad, llevando a cabo una aproximación descriptiva, considerando que



pasa por la mirada del autor, lo que se convierte en una realidad subjetiva y personal. La realidad de la imagen hace referencia a las técnicas y alcances de la representación.

Según Morales (1981), citado por Zunzunegui (2010), plantea que las imágenes tienen diferentes características, en primer lugar contienen un *grado de figuración*, siendo la imagen una idea que representa objetos o seres conocidos; el *grado de iconicidad* u opuesto de abstracción siendo la relación entre identidad de la representación con el objeto representado, este aspecto se refiere al nivel fidedigno de una imagen; el *grado de complejidad* se relaciona con el número de elementos que integran la complejidad así como al tamaño, los grosores de la trama y el grano, las distintas cualidades técnicas los contrastes, así como la iluminación y la nitidez, el color, y la dimensión estética.

DIAGRAMA 3 CARACTERÍSTICAS DE LAS IMÁGENES



Fuente: Esquema de elaboración propia basada en información de la explicación teórica.

También existe una diferenciación en cuanto a las imágenes representativas y no representativas, es decir, figurativas y abstractas; las figurativas contienen información materializada verídica de los propios objetos, por el contrario, las abstractas proporcionan una percepción con el componente adicional de la interpretación personal.

Las imágenes infieren un poder complejo donde se encubre, distorsiona y manipula, en este sentido más que revelar la realidad, la pueden llegar a ocultar, el lenguaje icónico utilizado se convierte en una estrategia significativa y persuasiva, es así que Zunzunegui (2010), afirma que el flujo de imágenes condiciona el comportamiento humano, se rescata este principio del autor puesto que resalta la importancia de las imágenes como ejes de influencia de las conductas humanas.

Es un hecho que las imágenes connotan valores, sus características aparentes se exhiben a través de signos, esta premisa es importante porque la demostración de valores definidos como signos construyen, crean pensamientos y comportamientos, pudiendo influir en el comportamiento social.

En relación a la tesis de la comunicación el mismo autor señala que la invasión de imágenes con un carácter realista combinada con la tradición cultural es la que sostiene equívocamente que

las imágenes comunican de forma directa, sin tomar en cuenta que las imágenes deben ser analizadas en relación al tipo de comunicación y la estructura de los mensajes en los discursos visuales, con este argumento logra contrarrestar la definición simple de la percepción de la realidad.

Tomando por ejemplo los videojuegos ubicados dentro del apartado de los medios de comunicación, dada la penetración y la expansión que han conseguido en los consumidores, actualmente se han convertido en una fuente masiva de uso; ofrecen información que puede ser representativa de la realidad, la que está impresa con la percepción personal del autor o diseñador sin embargo dirigen un mensaje claro, previamente conceptualizado y estructurado.

En la actualidad el consumo de imágenes se lleva a cabo indiscriminadamente sin reflexión previa; no se toma en cuenta su alcance, calidad, formato, contenido, o ideologías que promueven o tienen posible influencia sobre el público que las consume. Se busca que las imágenes sean seductoras, están encaminadas a resaltar y excitar los sentidos, proporcionan un estado de placer; es decir promueven el hedonismo, incluso se ha observado que pueden llegar a ser un refugio para evadir la realidad; estas entre otras razones puede ser una explicación de

la razón que la sociedad contemporánea se caracteriza por abusar de los estímulos visuales.

Podemos diferenciar a simple vista el tipo de imagen que observamos, algunas encaminadas a proyectar el realismo puro a través de fotografías, algunos tipos de audiovisuales o videoclips sin manipulación digital y otras que se parecen o tratan de imitar la realidad; dentro de las cuales podemos encontrar una extensa variedad debido a que están influidas por la creatividad e intensión del autor, y dependen de la habilidad de representación y acceso a sistemas transmedia que hoy día son la mejor herramienta de manipulación.

La imitación de la realidad conduce a la re-construcción de elementos que son re-interpretados por el autor; por ejemplo, en el caso de los videojuegos es el programador el intérprete de la realidad y el autor el responsable de la narrativa plasmada (Aparici, *et.al.* 2012).

Las imágenes digitales se acercan a la realidad con tanta fidelidad que pueden llegar a confundir al espectador, así el caso de algunos videojuegos, donde la realidad digital es próxima en alto grado a la realidad vivida la que se denomina realidad virtual, pudiendo tener significados diversos con la debida codificación del receptor por medio de la lectura del texto.





La lectura del texto fílmico pueden ser sonora o literaria entre otras que son menos comunes; en caso de utilizar texto literario refuerza y delimita percepciones y significados puntualmente, es decir induce el mensajes directa y claramente el cual depende del conocimiento y entendimiento del receptor, sin embargo sigue siendo direccionado.

También se define que cualquier imagen puede ser referente y símbolo de un contexto social, político o histórico, incluso las imágenes se llegan a convertir en iconos y representantes de una realidad, hay que tomar en cuenta que para que el espectador entienda el mensaje es necesario que se ubique en un mismo contexto social, a través del cual se puede apreciar el valor histórico y la concordancia de códigos comunicativos; existen imágenes que conjugan elementos que impactan al espectador, tanto por la ubicación de elementos gráficos como por temas que mueven conciencias, traspasando fronteras ideológicas.

Las imágenes son polisémicas, esto quiere decir que los significados son múltiples y ambiguos; pueden impactar al espectador desde diferentes perspectivas, las imágenes además de representar transmiten significados, para Barthes (1986), cualquier imagen es polisémica el poder que confiere en la conciencia rebasa sus posibilidades de significado, incluso va mas allá de la voluntad y control del autor.

En otra perspectiva los objetos representados en la imagen establecen concordancias entre si; es decir la imagen se logra a través de varios vínculos, el primero es la asociación de objetos que la forman y el segundo la relación que genera con el receptor, está interpretación que es propiamente del observador esta sujeta a valores sociales que determinan los significados.

La información presentada está sujeta a manipulación como un elemento discriminatorio, es decir depende quien la exponga o la distribuya, cada emisor sea individual o grupal tiene una forma y un sentido de comunicar, generalmente los grupos en el poder son los que determinan la repartición, tinte y alcance de la información.

El ser humano puede filtrar datos proporcionados en una imagen; por medio de la razón con la aplicación de conocimientos previos adicionando las emociones las cuales generan cambios químicos en el cerebro; a tal grado que es posible falsear la realidad experimentada, pudiendo perder el control actuando sin razón, convirtiendo una emoción en un acto momentáneo descontrolado; este tipo de manejo se aplica en las Ciudades del Espectáculo como *Las Vegas* o *Magic Kindoom*; o en videojuegos donde la interacción con el usuario abre diversas posibilidades de manipulación. La realidad construida o representada implica diversidad de percepciones e interpretaciones, cada individuo

hace una valoración personal de los hechos regida por los códigos sociales y éticos que maneja.

Fernández Baena (2012), en concordancia con otros autores afirman que cualquier imagen captada por un sistema de intertextualidad¹¹transmedia implica un acto de manipulación, pues la realidad al filtrarse por medio de algoritmos inevitablemente se encuentra modificada, la selección del sonido, perspectiva, luces y otros elementos denotativos registran una realidad excluida según cada autoría.

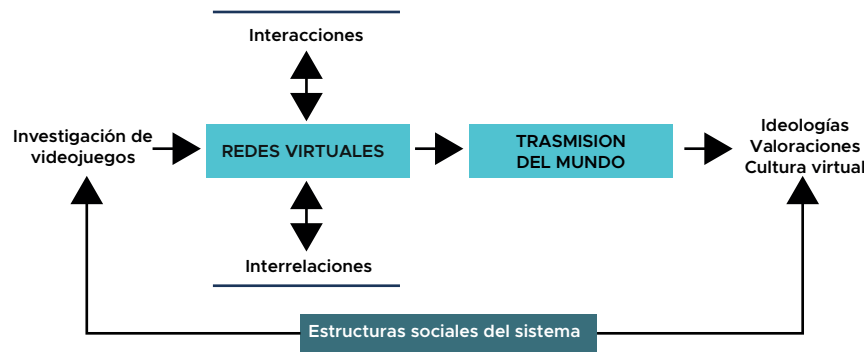
La discriminación de elementos corrobora el hecho que la comunicación audiovisual se utiliza como un arma de control y de dominio, está sujeta a la voluntad o conveniencia de algo o alguien, es una vía de adoctrinamiento y control para las masas, por ejemplo, en el caso de los videojuegos el responsable del desarrollo es el que decide el mensaje, estos se transmiten y retransmiten marcando un mensaje claro permanente en los contenidos sociales.

11 Lectura no lineal que puede hacerse sin un orden definitivo, recurre a un lenguaje figurado. La intertextualidad, lleva a cabo un análisis narrativo de los relatos de vida, llevando a cabo también una narrativa reflexiva de los propios textos, como una forma de visualizar los textos subjetivos y socioculturales que se cruzan en la configuración (Grollmus y Llombart, 2014).

En este sentido las grandes empresas planean las estrategias de mercado para mantener cautivos a los consumidores, renovación constante que hacen de ellos una fuente inagotable y constante de recursos.

Los discursos se muestran de forma evidente y directa sin embargo los significados, en ocasiones ocultos, son percibidos por los consumidores, transmitiendo las ideologías de forma tenue. En el caso de los videojuegos los grandes desarrolladores conocen de forma exacta a los *gamers*, a grado tal que controlan las reacciones, habilidades e inclinaciones, esto lo descubren al hacer análisis de comportamientos en casas especiales de “juego” donde grupos de jóvenes son resguardados para ser estudiados, donde se analizan las interacciones e interrelaciones con los videojuegos, con el fin de perfeccionar los productos y crear redes virtuales que mantengan el negocio, con el apoyo de este conocimiento se transmite la concepción del mundo inherentes a ideologías, valoraciones y cultura virtual; el estudio y análisis de los videojuegos es un foco importante donde se gestan conductas lo que podría ayudar a categorizar las estructuras sociales del sistema.

DIAGRAMA 4 FUNCIONAMIENTO DE LAS REDES SOCIALES.



Fuente: Esquema de elaboración propia con información de las teorías expuestas.

Para entender un mensaje y su alcance es necesario de-construirlo y entender todas las partes que lo conforman tanto las explícitas como las implícitas; conociendo sus variables, los mecanismos de selección y combinación.

El consumidor, a partir de la representación de la imagen de-construye y reconstruye el mensaje, concientizar esta acción le permitiría ser responsable y estar alerta de la intención de los sistemas mediáticos, descubrir cuáles son las ideologías que se quieren imponer, haciendo uso del razonamiento al recibir mensajes, con un entendimiento y análisis objetivo de los hechos. Las ideologías son de orden normativo, pueden ser explícitas, latentes o tenues, es decir no evidentes, históricamente el manejo del poder en los sistemas mediáticos ha existido sin

importar lugar o tiempo incluso en los videojuegos, se encuentran presentes a diferentes niveles de significación pero en cualquier tipo de mensaje pudiendo ser: político, artístico, social, de orden científico y tecnológico e incluso plasmar experiencias personales, se ha llegado a ocupar la producción de un juego de video para transmitir estilos o vivencias reveladoras, gracias a la característica particular de la interacción y capacidad de reproducción con gran similitud a la realidad es posible transmitir de forma vivencial los hechos (Parkin, 2016).

Los videojuegos como cualquier medio de comunicación transmedia, es necesario analizarlo más allá del contenido explícito que se presente, los significados en los que se funda, así como la forma de transmitirlos; justamente estos elementos sumados constituyen la ideología de los videojuegos.

Así tenemos que la ideología es una concepción de valores, con el fin de generar una identidad social, Verón en su obra *Lenguaje y comunicación social* (1971), citado por Fernández Baena (2012), especificaba que el proceso ideológico es el proceso de producción, transmisión y consumo de significaciones también de orden ideológico en la comunicación social.

Se refiere no solo a la reproducción de ideas, también abarca los sistemas de producción y reproducción, los cuales hacen uso de la significación relacionada con la identidad social; los medios

de transmisión también se reconocen por sus características y conllevan una carga de significados, finalmente el consumo que apoya y genera la norma; todo esto se convierte en un proceso legítimo de producción y conservación de ideas.

Un término que sobresale es la “potencia ideológica” de los sistemas mediáticos, la cual radica en la capacidad que tienen los que controlan y elaboran para que el mensaje que emiten sea considerado veraz, lo que implica que sea real, universal, necesario e incuestionable; originando discursos, que se utilizan para entender el mundo (Aparici, *et. al.*, 2012).

Cuando hablamos de manipulación intencionada y distorsión de la realidad se puede catalogar como persuasión, la cual tergiversa de forma premeditada la realidad con fines políticos, sociales o económicos, ejemplificando en la industria de los videojuegos el enfoque es netamente consumista, para Roig (1996) citado en Aparici (2012), los mensajes persuasivos¹² se usan para modificar la conducta o provocar reacciones en el espectador a través del adoctrinamiento, se imponen por medio del uso constante creando nuevas condiciones; trastoca creencias o reconstruye

12 Definidos como la manipulación intencionada que distorsiona, cambiando la realidad conscientemente para adaptarla a intereses políticos, económicos o culturales, sin embargo, este hecho sucede de forma inadvertida. Se produce a través del control, la coacción y la presión (Aparici, 2012 p. 237).

juicios, en concreto esto significa que el mensaje provoca cambios en las acciones, reacciones y actitudes de las personas, esta afirmación nos pone alerta en el tema de los videojuegos donde aún hoy en día se duda de la influencia negativa que ejercen, si rescatamos este argumento de las teorías de la comunicación estaríamos afirmando que los videojuegos pueden generar acciones, reacciones y actitudes en la personalidad.

La persuasión puede estar encaminada a generar un icono identitario en determinado grupo social; caso muy concreto es la moda en la comunidad de jugadores de videojuegos, los cuales se enfocan puntualmente a adolescentes que se encuentran en un proceso de conformación de la identidad y búsqueda de la aceptación, el querer ser incluidos por sus pares y pertenecer a un grupo social que los identifique; esto es usado a favor del negocio de los programadores. Con respecto a este tema una persona se verá influida por la moda, su construcción personal de identidad se formará en esta función, lo que puede limitar o condicionar el desarrollo personal puesto que se convierte formalmente en parte integradora.

Dentro de la persuasión hacia la promoción de la identidad está implícito el argumento donde se trabaja por un cambio de actitud o conducta fundamentado en un beneficio concreto, según Baena





(2012), los mensajes persuasivos efectivos son los que se dirigen directamente a las creencias del espectador, en el caso de los videojuegos los estereotipos hegemónicos de género ponen el poder a los hombres, generalmente son los protagonistas en temas de juegos de combate, de guerra y tiro; ellos pueden experimentar actitudes de dominio y fuerza, donde los *gamers* pueden llegar a identificarse apoderándose de los valores manifestados. Los hombres encontrando identificación total y las mujeres transformándose hacia la masculinización dando a entender que lo masculino es lo legítimo.

Los videojuegos utilizan infinidad de elementos de persuasión, se valen del sentido del oído y de la capacidad de producción de imágenes tanto en cantidad como en calidad; los desarrolladores pueden hacer uso de la tecnología para introducir sonidos y reforzar los mensajes; ecos, resonancias, asonancias, retumbos, eufonías o cacofonías con variación de intensidad.

Con respecto a la persuasión intervienen la calidad de imágenes, la cantidad de cuadros visuales introducidos evidentes u ocultos, todo esto se introduce en el discurso visual sin que el receptor se percate de ello.

Para Verón (1971), citado por el mismo autor los mensajes en las sociedades industriales son determinados hacia dos destinos;

uno aparentemente descriptivo o referencial y otro netamente normativo. El análisis conceptual de una imagen, llevado a cabo a través de un proceso de detonación y connotación; en específico el análisis de videojuegos demanda remitir a las interpretaciones de la realidad vivida. Por una parte, está la figura del productor el cual diseñará según una jerarquización de valoraciones; la contextualización social del mensaje que incluye la ubicación histórica; y el grupo social al que va dirigido, a estos elementos se le denominan conceptualización simbólica que dan las herramientas para reconocer mensajes mediáticos.

Hay autores que afirman que los videojuegos plasman lo que los usuarios desean ver, como es el caso del productor del videojuego GTA V que incluso tiene comunicación constante con los consumidores para re-crear sus deseos, es decir la industria le da al consumidor lo que quiere consumir, en este sentido el receptor tiene la libertad de comprar o no lo que la desarrolladora de videojuegos vende, sin embargo al analizar a profundidad el fenómeno podemos percibir que los medios de comunicación son una fuerte influencia, que en conjunto han creado fenómenos sociales de los cuales ya no es posible abstraerse; al menos que el propio receptor sea consciente de la información que recibe y tenga el poder de discriminación entre lo que desea consumir o no.

De acuerdo a la valoración económica existente, el consumidor está inmerso en un mundo de cambios continuos creando necesidades y deseos efímeros debido a la renovación de opciones en la variedad de oportunidades de compra; ante esta postura podríamos pensar que el consumidor no discrimina conscientemente la compra, por el contrario, se ve influenciado por estímulos comerciales, que lo llevan a un consumo continuo y constante.

Wiener (1988), afirma que todos los mensajes conllevan intrínsecamente información organizada, si ofrecen información suficiente permiten una amplia gama de interacción. Al respecto existen dos clases diferentes; una hace referencia al nivel de actuación posible del usuario sobre el desarrollo del mensaje emitido, la segunda se refiere al volumen de información que maneja el sistema, para ejemplificar esto nuevamente el videojuego GTA V es un ejemplo de las dos clases resumidas en un mismo juego.

La interactividad se da a niveles diferentes, sistemas electrónicos y sistemas informáticos la incluyen como característica principal, por esto se les ha llamado intertextuales; el sistema se denomina como *mayor* dependiendo de las posibilidades que ofrece al usuario de incidir de manera directa en el desarrollo del mensaje;

es el caso de los videojuegos de mundo abierto como el GTA V¹³. Al respecto el grado de interactividad no solo está determinado por la capacidad de información, por el contrario lo define la cantidad de contenido que ofrece (Levis, 2013).

EL Dr. Jean Paul Lafrance especialista en videojuegos, propone un análisis con respecto a la interactividad.

TABLA 1 CLASIFICACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS SEGÚN SU INTERACTIVIDAD.

Grado 0	El desarrollo de la acción es lineal, el usuario no puede actuar sobre el desarrollo de lo que sucede en pantalla.	Televisor
Grado 1	El usuario puede ejercer una acción sobre la máquina.	Magnetoscopio
Grado 2	La pantalla de video está conectada a un ordenador. El usuario no interviene sobre el programa pues la acción está dirigida por el procesador que reacciona datos previstos.	Videojuegos tradicionales
Grado 3	El ordenador administra el diálogo entre el usuario y las imágenes y sonidos que genera. El programa está concebido y desarrollado como un todo indisoluble.	Simulador de vuelo o conducción.
Grado 4	Las interfaces hombre-máquina permiten al usuario sentirse en situación real y reaccionar como si se encontrara personalmente en el lugar de acción.	Realidad virtual

Fuente: Cuadro de elaboración propia realizado con información sustraída de Levis 2013.



Dentro de la cultura digital de los videojuegos nos enfrentamos a una adaptada plataforma de difusión, recepción y lenguaje mediático; donde la innovación, experimentación e interacción con el individuo no se conjugan de igual modo en ningún otro medio de comunicación de vanguardia tecnológica, solo en los videojuegos se unen elementos que interactúan directamente con el adolescente.

La interacción del individuo con sistemas transmedia, genera una realidad virtual e inter-relacional, se produce en tiempo real y es tangible a través de la interfaz, sin embargo, queda el cuestionamiento de dónde se reproduce; en lo cotidiano, en la virtualidad o en ambas. La realidad virtual simboliza un mundo producido por objetos diseñada en un sistema transmedia, la cual aporta sensaciones de origen virtual pero experimentadas en vivencias reales, día a día perfeccionan la percepción del sujeto, a tal grado que puede existir en ocasiones una confusión momentánea por parte del usuario, episodios temporales de confusión entre el mundo virtual y la realidad.

La realidad virtual ofrece oportunidades que en el mundo real serían inalcanzables, incluso puede llegar a preferirse una realidad controlada que no ponga en riesgo al individuo o que ofrezca más

experiencias y sensaciones que la realidad tangible, aplicable esto no solo para experiencias extremas, también para entrenamientos o rehabilitación.

Las imágenes dicen más de lo que representan, la imagen desde su esencia simbólica se vale de los iconos y abre paso a un universo de diversas posibilidades donde el receptor de manera consciente o inconsciente será el que absorba los contenidos.

La imagen se plantea como una aproximación de la cultura comunicativa, un medio de expresión, pero también funge como un objeto que representa la vida cotidiana. Tiene una relación simbiótica con la construcción personal, la cual construye sociedad, no solo son percepción también se les atribuye un sentido y significado a partir de patrones culturales (Ardèvol y Muntañola, 2012).

Cabe aquí señalar la diferencia entre mundo visual y campo visual, el mundo visual tiene una amplitud mayor se siente y es conocido; el campo visual se percibe y es visto, así mismo el campo visual puede hacer uso de técnicas de representación y perspectiva, los dos términos se encuentran ligados cuando se intenta concluir que el campo visual ayuda a definir el mundo visual (Zunzunegui, 2010).

DIAGRAMA 5 COMPOSICION DE LA REALIDAD VIRTUAL.



Fuente: Esquema de elaboración propia con información sustraída de las teorías expuestas.

Las representaciones gráficas y los audiovisuales ayudan a conformar el conocimiento del entorno que habitamos, invaden nuestra imaginación y forman parte de la realidad cotidiana, es a través de las imágenes que podemos almacenar información y elaborar historia.

La subjetividad social está constituida por un universo simbólico, las imágenes nos construyen y las construimos, gracias a ellas aprendemos a leer y escribir el cosmos con visión “concientizadora”, así lo exponía Paulo Freire desde mediados del siglo XX, donde la educación de la comunicación debe ser capaz de enseñar imágenes, analizarlas y producirlas potencializando la comunicación multimedia (UNESCO, 1993). El observar la realidad necesariamente nos ubica en una postura frente al mundo (Aparici, *et. al.*, 2012), a través de las percepciones y almanaje de referencias construimos la realidad; la cual tiene como característica la subjetividad del individuo;

puesto que cada individuo pertenece a contextos colectivos diferentes con sus propias diferenciaciones.

Las imágenes tienen la característica de ser incluyentes, refiriendonos a que el mundo visual es universal, debido a que se introyecta directamente en el sujeto a través del sentido de la vista, prescinde de filtros lingüísticos, su interpretación es múltiple; más aún en la elaboración de imágenes de la interfaz¹⁴ con la basta reproducción de imágenes y la imitación de movimientos que exponen al usuario a una cantidad de innumerables representaciones. Las nuevas imágenes digitales requieren ser analizadas con visión totalitaria con respecto a su conformación, se deberán contemplar

14 En informática, interfaz se le llama al conjunto de formas y métodos que posibilitan a los usuarios la interacción con un sistema, los que representan funciones, acciones e información en el contexto de ese sistema, pudiendo ser cualquier dispositivo electrónico que cuente con pantalla y un sistema informático gráfico. <http://www.alegsa.com.ar/Dic/gui.php> [8 marzo 2017].



aspectos como la producción a través de diferentes medios de digitalización; el análisis de las imágenes que abarca desde el tipo, la representación y la difusión; así como la reproducción y su influencia en la formación de esquemas y estereotipos dentro de la sociedad.

Las imágenes sigue siendo una forma predilecta de comunicación y conocimiento, su fácil e individual interpretación la convierte en elegida dentro de los medios de comunicación, hoy en día se reproducen a través de diferentes conductos cada vez más tecnificados; en esencia la imagen y su lenguaje siguen siendo vigentes; es por esto que se hace necesario concientizar la representación y el sistema de comunicación de las imágenes.

Retomando del libro de *Diseño.com* de Sexe (2001), tenemos la definición de diseño como designio, rescatando el hecho de que la raíz etimológica es signo, donde el signo es un bien “*comun*” entre los humanos, es así que llegamos al término comunicación; por lo tanto diseño y comunicación comparten esencia subyacente: estudian, operan, y se desarrollan con signos (Sexe, 2001 p. 16).

Una reflexión teórica sobre el diseño, es la que incluye la definición como un instrumento dentro de las funciones comunicativas, contemplándolo como un mensaje de productos, objetos, imágenes o servicios, esta visión observa también los otros dos

elementos básicos desde la teoría de la comunicación que son el emisor y receptor. Es en este sentido le damos un enfoque social, intrínseco a la situación cultural, los emisores y receptores no son simples, sino ubicados en complejos sistemas de interacción por lo tanto los mensajes tampoco son simples nos enfrentamos a verdaderos discursos de información; toma sentido a lo que Sexe llama semiosis, donde se reconoce a la imagen como un objeto cultural conformada por múltiples signos.

En específico el diseñador de videojuegos apoyado en la gramática, la tecnología, la representación estética e intención de mensaje; forma un discurso, que al manifestarse en el ámbito de interacción humana se convierte en social, es decir coadyuva a la formación de intertextualidades y subjetividades dentro del colectivo.

1.4.1 Percepciones sensitivas de la realidad.

Para poder adentrarnos en un análisis de la imagen en los videojuegos, como un elemento de comunicación en su forma tradicional con sus tres elementos básicos emisor, receptor y mensaje se requiere de un método de exploración transdisciplinario incluyendo lo propio del designio tanto connotativo en la parte de la subjetividad e intertextualidad y lo denotativo contemplando lo objetivo y elementos gráficos básicos de la imagen.

Por otro lado, debe contemplar un estudio sociológico que estudia los grupos humanos y sus móviles; también se tomará en cuenta la producción digital conformada por elementos iconográficos y auditivos; con respecto a la transmisión del mensaje se analizará la conformación psicológica y de valoración de la construcción del género en los adolescentes y su posible relación con la violencia de género.

Estas unidades de análisis de la imagen son heterogéneas en forma individual; sin embargo, el resultado es una entidad homogénea con un mismo sentido; por lo tanto, el método deberá contemplar a cada una por separado y a través de una conclusión deductiva integrar el sentido en su totalidad.

A continuación, se hará una breve explicación de los sentidos a través de los cuales la percepción se lleva a cabo, con el objetivo de entender como la imagen se conceptualiza.

En primer lugar tenemos al ojo humano, como la primera puerta de entrada hacia la percepción, es el canal fisiológico natural de paso entre el mensaje emitido y la sensación resultante, según Moles y Zeltman (1975) citado en Zunzunegui (2010), el canal óptico se caracteriza por tener un umbral de sensibilidad y uno de saturación, además de la composición física del ojo compuesta por la córnea, cristalino, iris, pupila, humos acuoso y vítreo, y la

retina; la importancia de los mecanismos de visión es la formación de imágenes en la retina, de esta manera se puede concebir el mundo. Una parte de la retina es la que reproduce una imagen enfocada y nítida de la aparente realidad, la retina produce una representación del mundo, de esta forma se concluye el proceso para llevar a cabo la visión.

Lo que se recibe por el ojo, es una imagen de la percepción, cuando el cerebro procesa este fenómeno de captación del mundo es lo que se denomina como proceso perceptivo, para Zunzunegui (2010), la percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales, que implican no solo registros directos de la realidad sino también meta-sensaciones.

La percepción como teoría debe responder al hecho de que el objeto fenomenológico reproduce en mayor o menor medida al objeto físico, debe ser generalizable, permanente y similar.

La percepción visual se manifiesta en un espacio visual posee una estructura tridimensional, se plantea la percepción del espacio como una representación mental construida a través de la experiencia previa, apoyados por mecanismos de enfoque, acomodación del ojo, la separación binocular y punto de partida del movimiento (Zunzunegui, 2010).



La acción de ver se materializa a través del nervio óptico en combinación con la función del cerebro central, todos los elementos que se filtran son imágenes, interpretadas y reinterpretadas neuronalmente, en estas funciones intervienen elementos exógenos provenientes principalmente de los signos culturales.

Las imágenes se captan gracias a los destellos de la persistencia retiniana el cual se da en un intervalo mayor de 1/15 de segundo llamado periodo latente donde los pigmentos retinianos se regeneran. Si se producen dos imágenes en tiempo inferior dará la sensación de movimiento, esto equivale a contemplar 24 imágenes por segundo (Aparici, *et. al.*, 2012). De esta forma se alcanza la secuencia de las imágenes, por ejemplo en los videojuegos las imágenes que se producen para lograr los movimientos son numerosas lo que implica un trabajo meticuloso por parte de la producción.

El aprendizaje de la percepción en la contemplación de las imágenes por parte del observador desarrolla una doble conciencia por una parte la conjunción de líneas y colores, formando una superficie plana y por otro lado la representación realista de un objeto. Es así que el diseñador tiene dos caminos hacia la representación; por un lado hacer uso de la perspectiva confiando en la eficacia

de la retina, y por otro evocar a lo percibido en experiencias previas, evocando los recuerdos (Zunzunegui, 2010).

Otro sistema sensitivo que se utiliza para la percepción es el oído, el cual es un órgano compuesto por una parte externa, media e interna; el sonido es percibido a través de ondas las cuales son captadas por su intensidad y frecuencia este fenómeno se le conoce como umbral de audición, se pueden filtrar los sonidos de un bullicio y solamente percibir lo que interesa, esto se llama selección del sonido; gracias a que nuestros oídos se encuentran en los laterales de nuestro cuerpo podemos identificar la ubicación de la fuente sonora y su proveniencia esto dependiendo de a que oído llegue primero el estímulo (Aparici, *et. al.*, 2012).

En otro orden de ideas, regresando a la percepción, la atención del receptor puede captarse en proporción a la velocidad en que se produce el cambio de imagen, sin que esto llegue a confundir. Ferrés (2000) citado en Aparici (2012), afirma que los niveles de percepción se han incrementado en las nuevas generaciones, el espectador actual presenta mayor habilidad para asociar, relacionar, comparar, contrastar o encadenar, incluso su imaginación crea escenarios diversos que en ocasiones son inexistentes, debido a que la exposición a estímulos es mayor que en el pasado.

Otro elemento para retener la expectación es la intensidad de la imagen; el contraste de colores, de iluminación, la composición novedosa y factores de apoyo como el sonido ya sea musicalizado o lenguaje hacen que la imagen cause un determinado nivel de impacto.

Con respecto al tema de la digitalización de las imágenes¹⁵, tenemos como ejemplo los personajes utilizados en los videojuegos los cuales han logrado posicionarse en el gusto de los adolescentes, de hecho han presentado una mejora progresiva, no solo por el perfeccionamiento de la tecnología, que para lograr mayor impacto los creadores de personajes han mantenido elementos significativos exagerados como las partes que idealizan la corporeidad, podemos notar elementos importantes como los rasgos faciales, en especial la mirada, así como características hipersexuadas provenientes del comic o incluso del cine erótico y pornográfico (Aparici, *et. al.*, 2012 p. 29), elementos como musculatura exagerada, énfasis en senos, y partes íntimas tanto de hombres como de mujeres; estos elementos visuales son reiterativos en el consumo de los videojuegos, convirtiéndose en una constante en la representación de personajes.

15 Para la presente investigación el término digitalización de imágenes se refiere a la creación de representaciones gráficas a través de sistemas software.

El tiempo de decodificación de la imagen depende de la complejidad de la historia, contexto sociocultural y tecnológico, es por esta razón que encontramos diferencias en la percepción dependiendo del grado educativo y exposición a los sistemas intertextuales transmedia de los usuarios, esto hecho hace que sea determinante el contexto social donde la imagen tiene lectura. Ferres citado en Aparici (2012), es autor de la “voracidad perceptiva” término que se refiere a la necesidad constante de percibir estímulos audiovisuales; nos encontramos inmersos en una sociedad líquida según el concepto de Zygmunt Bauman¹⁶ altamente consumista e invadida por medios audiovisuales, el aprendizaje y la estimulación que se busca de una forma rápida y continua a través de las imágenes se vuelve acceso fácil de alfabetización además proporciona libertad al momento de hacer interpretaciones propias, la necesidad de obtener información de forma continua a la menor

16 La vida líquida asigna al mundo y a las cosas, animales y personas la categoría de objetos de consumo, objetos que pierden su utilidad en el mismo momento de ser usados. Los objetos de consumo tienen una esperanza limitada y, cuando sobrepasan este límite, dejan de ser aptos para el consumo, se convierten en objetos inútiles. Las personas, también somos objetos de consumo: pensemos en el trato que nuestra sociedad da a nuestros mayores o en la industria del sexo. En una sociedad así la lealtad y el compromiso son motivo de vergüenza más que de orgullo porque son valores duraderos.
<https://www.revistaesfinge.com/filosofia/corrientes-de-pensamiento/item/757-56zygmunt-bauman-y-la-sociedad-liquida> [25 mayo 2017].

velocidad posible es una característica en especial de los actuales adolescentes, el desarrollo de la tecnología hace que ellos como consumidores se vuelvan expertos y exigentes compradores, es probablemente por esta razón que las imágenes digitales son un producto llamativo donde la mente creativa de los pubertos encuentra un espacio para la imaginación a máxima velocidad.

Puntualizando, la percepción se refiere a la apreciación personal de hechos o fenómenos, convirtiéndose en una acción individual. A diferencia de las sensaciones donde se involucran los sentidos y estructuras fisiológicas, las percepciones están cargadas de significación porque son interpretadas según el contexto y previa experiencia, es así que las imágenes se perciben y son entendidas porque tienen un significado para el lector, estamos expuestos a recibir múltiples imágenes sin darnos cuenta, quedan grabadas en el inconsciente, y solo enfocamos la atención en aquellas que son de nuestro interés, de forma consciente solo cuatro elementos pueden ser percibidos al mismo tiempo según McKeachie y Doyle (1970), citados en el libro *Análisis y representación de la realidad* (2012), se refieren a que a simple vista solo cuatro objetos que se presentan en una imagen pueden ser identificados de forma consciente, los demás elementos que forman la imagen se adquieren inconscientemente o en forma subliminal; este hecho

es explotado por los expertos en imagen donde seleccionan elementos y los colocan en puntos estratégicos para que estimulen al espectador. Se destaca que la percepción visual se dará además de por los estímulos visuales por las necesidades, motivaciones, actitudes y valores los cuales están determinados por el contexto cultural al que se pertenece.

La imagen retiniana es una representación de la realidad la cual se convierte en la primera impresión; sin embargo, los dispositivos tecnológicos transmiten una segunda realidad homogeneizada la cual va acompañada de elementos tangibles como, sonido, grafías y lenguaje; además elementos ocultos como ideología, valores, o estereotipos. Los elementos tangibles influyen directamente en el individuo de forma inmediata intensificando la experiencia de juego, pueden llegar a ser pasajeros sin consecuencias aparentes hacia el futuro; sin embargo los elementos ocultos transmitidos como significantes se dirigen hacia la conformación del individuo, estos significados pueden llegar a impactar la identidad de los consumidores o *gamers*; en el caso de la presente investigación construyendo de forma permanente la personalidad del individuo a través de valores que se adquieren pudiendo establecerse de forma permanente, en especial cuando los consumidores son vulnerables a las influencias, como en los adolescentes este tipo

de ascendentes construyen el interior del sujeto haciéndose evidentes a través de sus acciones y actitudes.

Desde el ámbito científico-cultural, existen dos argumentos de como integramos el conocimiento de la concepción del mundo; una empirista basada en la experiencia y otra basada en la asociación de ideas, donde en una mente en blanco se escriben las vivencias, y el ojo es solo la ventana donde entran las imágenes cargadas de sensaciones para interpretar. Como segunda visión tenemos a los anatistas donde se expone la preponderancia de las ideas innatas con respecto a la forma, el tamaño y otras propiedades físicas de los objetos, es el conocimiento integrado a la mente desde el nacimiento (Zunzunegui, 2010).

La experiencia visual está determinada entre otras cosas por la sensorialidad cargada por la vivencia pasada, formada por las expectativas, intereses, actitud mental del sujeto entre otras cosas. Estos conceptos son los que forman su bagaje conceptual y las conexiones que se realizan con respecto a las nuevas experiencias tomando un carácter con sentido y razonamiento distinto.

Concluyendo con respecto a la definición de la percepción, tenemos que se concibe como una dialéctica entre sujeto y realidad; propiedades naturales de los objetos e intenciones del

observador, la percepción se reconoce como un proceso activo/ selectivo que depende de las estrategias cognoscitivas personales incluyendo la atención del observador y las intenciones perceptivas ante una realidad (Zunzunegui, 2010).

A partir de la percepción encontramos el fenómeno de las ilusiones visuales, haciendo a un lado el proceso biológico, nos encontramos con que la percepción puede ser un error cognitivo una hipótesis fallida según los términos de Zunzunegui, parafraseando a Gregory (1973) no son los hechos sino su descripción la que pasa por un proceso analítico, la que puede ser distorsionada, ambigua o paradójica. La vista del mundo desde el sujeto depende del conocimiento del mismo y de sus intereses u objetivos, lo que quiere ver es lo que encontrará.

La práctica de extraer información del acto de percibir es de tipo exploratorio que, con un principio de selección de la información, permite realizar un esquema integrado global de la escena o imagen en cuestión.

No toda la información que entra al cerebro se puede procesar, las miradas sucesivas son las que ofrecen una visión clara de la escena completa, se requiere para concretar un mapa cognitivo compuesto por el ensamble de pequeños fragmentos matizado con la experiencia previa y la información tangible, gracias a este

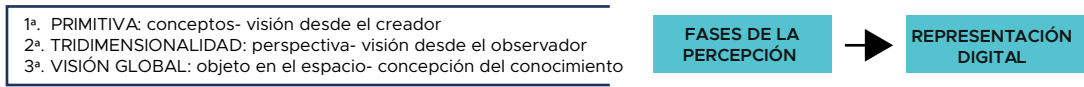


mapa el conocimiento y sentido de las imágenes o escenas se vuelve significativo para el aprendizaje.

Luego entonces, la percepción es una actividad del pensamiento, se define como un estímulo externo a través de un proceso de información, que después de recoger datos obtenidos con los sentidos mediante operaciones formales se concluye con representaciones simbólicas (García-Albea 1986 citado por Zunzunegui 2010).

Con respecto a la representación producida digitalmente tenemos que para su percepción se compone de fases, teniendo en primer lugar la fase primitiva; la representación bidimensional en su organización geométrica, basada en cambios de la intensidad luminosa, la materialidad la cual se da con manchas, terminaciones y discontinuidades, segmentos de bordes, líneas virtuales, grupos, la organización curvilínea y los límites de los objetos. La segunda fase es la tridimensionalidad basada en la perspectiva del sujeto receptor, apoyada en la fase primitiva, hacen referencia a la orientación de la superficie, la distancia a la cual se observa, y sus respectivas discontinuidades. La fase final del proceso, consiste en una visión global generalizada del objeto en el espacio y permite al cerebro procesar el conocimiento previo jerarquizado (Zunzunegui, 2010).

DIAGRAMA 6 FASES DE LA PERCEPCIÓN.



Fuente: Esquema de elaboración propia con información sustraída del apartado que antecede.

La diferencia que se puede definir entre percepción y pensamiento lo menciona Kanizsa (1980) citado por Zunzunegui (2010), lo aclara con el ejemplo de figuras imposibles que, aunque impensables si se pueden proyectar en una visión, lo contrario son figuras que, si se pueden pensar, pero no ver; las leyes para percibir no son las mismas leyes que para pensar.

Según la Teoría Gestalt, la percepción visual no es un proceso de asociación de elementos aislados, más bien refiere a un proceso de elementos estructuralmente asociados y organizados, se agrupan con motivos profundos e isomorfos, unificando una estructura. La forma se asocia inmediatamente con el contorno y a través de una jerarquización implementada por el sujeto se discrimina lo que se desea ver en el contraste entre fondo y forma, distinguiendo al objeto que sobresale

del que queda en un plano posterior, esta teoría es un elemento que puede apoyar el análisis de la imagen.

La forma y el contorno se determina a través de leyes de agrupación definidas por Edgar Rubin desde 1921, integrándose por la *ley de proximidad* que se refiere a que las partes se reúnen en igualdad de condiciones, desde la misma distancia; la *ley de la igualdad* refiriéndose a la misma o diferente clase; la *ley del cerramiento* las líneas no necesariamente forman un contorno definido; la *ley del destino* se entiende por el entorno; *ley del movimiento* común de la experiencia, la *ley de la pregnancia* que se define como la tendencia a la organización más sencilla.

De acuerdo a la Gestalt la forma se caracteriza por ser aislable, destacable, cerrada y estructurada; es importante esta teoría, porque da la flexibilidad y organización básica del entorno visual, formando una primera reducción de la información para la construcción y análisis de un sistema (Zunzunegui, 2010).

a) La cultura como factor determinante en la percepción de la imagen.

El resultado de la percepción implica una integración a la composición física, psicológica y emocional de la persona, la estructura cognitiva y el marco de referencia del sujeto todos

estos elementos determinan el resultado. El pasado, presente y futuro del individuo forma el entorno cultural además entra en juego el condicionamiento cultural, lo que da como resultado una percepción, de tipo individual.

El absolutismo queda de lado, nada es lo que parece; se manifiesta a todos de una forma diferente, la cultura puede ser vista desde su particular sistema de valores por lo tanto la percepción es simbólica.

La capacidad de percepción entre diferentes grupos sociales, obedece a que la identificación de objetos se realiza desde distintas configuraciones, dependiendo del punto de interés del sujeto y la familiaridad o reconocimiento de los objetos contemplados (Zunzunegui, 2010).

Segall (1966) citado en Zunzunegui (2010), concluyó a través de un estudio intercultural, en un intento de relacionar las alteraciones contextuales con las diferencias visuales de los pueblos sin tomar en cuenta la etnia, que en cualquier mente humana el proceso de percepción es idéntico, no así el resultado, confirmando que el resultado varía de grupo a grupo.

Por ejemplo, en relación a la percepción del color, Virchow (1879) así como Umberto Eco (1985) citados en Zunzunegui (2010), han llegado a la conclusión que la descripción del color obedece a

principios del vocabulario y simbólicos; los cuales se relacionan más con aspectos culturales que con aspectos de funcionamiento de la retina. Sin embargo, de acuerdo a las investigaciones de Jean Petitot cabe la posibilidad de que exista un mecanismo cerebral llamado *categorización perceptual*, el cual explica la importancia del lenguaje verbal en un sistema semiótico, esta tesis corresponde a lo Barthes llama el Sistema Modalizador Primario. La tipificación del color puede ser vasta, resulta ser más compleja que la identificación de sonidos que se lleva a cabo gracias al funcionamiento sonoro. Un componente que puede determinar la percepción cromática es el lenguaje el cual determina dentro de la sociedad el sistema de valores e ideas.

La representación del espacio según Panofsky (1973), se convierte en una construcción ideológica, es constatable la relación que existe entre el pensamiento filosófico, político, económico de la época en el momento que surge una perspectiva icónica, los valores entendidos entre colectivo se ven reflejados en las producciones, la visión tiene una fuerte influencia de los valores manejados en el momento y espacio, los que se alienan a los sistemas ideológicos (Zunzunegui, 2010) por lo tanto adquieren relevancia dentro de los sistemas simbólicos. Por

esta razón es importante que las producciones sean analizadas contextualizando tiempo y espacio.

1.5 Principios técnicos conformadores de la imagen audiovisual.

El siguiente apartado se basa en los principios teóricos del libro *La imagen: análisis y representación de la realidad*, el cual expone de forma general los componentes de la imagen, dando una breve explicación técnica con respecto a su composición.

Las imágenes en los audiovisuales, configuran un complejo sistema de códigos basados en signos donde el objetivo es representar la realidad a través del uso de diferentes lenguajes; sistemas sonoros, lenguaje hablado, lenguaje corporal o visual entre otros, se desarrollan en sistemas intertextuales y textuales, el lenguaje de la imagen se encuentra en constante cambio, se incorporan nuevos signos del entorno sin darnos cuenta, la combinación de signos trae consigo una infinidad de posibilidades para formar un lenguaje de códigos con combinaciones, sentidos diferentes y representaciones diversas; sin embargo lo que se persigue es encontrar y transmitir una analogía con la realidad, la que se usa como un referente.

A finales del siglo XX se descubrió la posibilidad de representar esa realidad a través de un código binario, a esto se le ha llamado digitalización de la imagen, desde la invención del internet en 1969, hasta nuestros días donde se continúa con la búsqueda de la definición de un lenguaje digital, en los primeros años el código más utilizado fue el escrito, sin embargo, al día de hoy las imágenes digitales son las que prevalecen, convirtiendo la comunicación en algo mucho más eficiente en tiempo, fidelidad e impacto. Concretar los límites y alcances del lenguaje digital está lejos de definirse y aún más remoto es crear una narrativa y lenguaje específico en este universo (Aparici, Fernández B., García M., y Osuna A., 2012).

El avance tecnológico ha logrado que la imagen digital pueda ser almacenada y creada prácticamente sin ninguna restricción, gracias a las computadoras y sistemas software la producción de audiovisuales permite transmitir una realidad construida difundiendo ideas y valores.

Las imágenes digitales se caracterizan por mejorar continuamente su calidad a través de la resolución, la nitidez y el color; sucede lo mismo hacia la perfección del sonido donde los ruidos externos y basura auditiva puede ser eliminada, la existencia de diversos software especializados con el fin de mejorar la calidad, las

imágenes y sonidos pueden ser manipulados, el almacenamiento es más eficiente, la difusión abarca mayor número de usuarios, el costo y tiempos son reducidos (Aparici, *et. al.*, 2012), estos elementos son algunas de las ventajas de la digitalización de la imagen, además de la opción en reproducción masiva.

Los aspectos que forman la imagen original pueden ser cambiados y manipulados hasta lograr el efecto deseado; por ejemplo, la escala tonal representa la realidad con una apariencia que no es percibida por el ojo humano de forma natural, una vez más la realidad es manipulada para dar énfasis en escenas o características que el autor desea transmitir.

Las características generales de la imagen formadas por el punto, las líneas y las diversidad de formas; se vuelven tangibles gracias a la luz la cual incide en los objetos, su reflejo hace que podamos apreciar el objeto material propiamente dicho, engañosamente se puede pensar que la luz viene de la naturaleza del objeto, sin embargo, se usa como un truco de impacto para enfatizar u ocultar escenas o cuadros en la imagen, la luz sirve no solo para ambientar, es utilizada como un instrumento potente para dotar de significado y expresión un cuadro (Aparici, *et. al.*, 2012).

Para discernir la compleja información visual son necesarias variaciones de luz y contrastes en los tonos, las imágenes absorben



los comportamientos de la luz para poder representar las formas de la realidad.

La calidad de la luz depende de su grado de dispersión, puede ser alterada dependiendo del efecto que se desee producir, la luz puede ser puntual o dispersa se consigue con fuentes luminosas directas o reflejadas; como el sol, las bombillas, el flash entre otras.

Existen diferentes tipos de luz, puede ser frontal, la cual da información de toda la zona iluminada sin embargo el resultado es plano; la ilusión del volumen se obtiene con luz lateral iluminando un lado y dejando el otro en penumbra en este caso la textura puede llegar a ser más visible. En la contraluz la fuente luminosa está detrás del sujeto destacando la silueta, también se forma un halo de luz lo cual le da un aire místico, de esta forma se facilita desencadenar valores emotivos. En cuanto a la luz cenital que es la que viene de lo alto se puede decir que ennegrecen algunas zonas hundidas y se exageran las arrugas en caso de los rostros, da apariencia aplastada y deprimida es poco utilizada, pero para transmitir sentimientos oscuros es adecuada. La luz baja da un efecto contrario, da una sensación fantasmal y amenazadora.

En general la luz se utiliza en forma combinada casi nunca como elemento puro, más tratándose de un audiovisual donde el

efecto de las escenas en movimiento se va determinado entre otras cosas por la representación de la realidad a través de los efectos luminosos.

La luz que ilumina al personaje generalmente es lateral, frontal, a contraluz, el fondo es manejado de forma independiente. Los fondos son tratados con una sombra gradual en la parte superior, aumentando el atractivo visual de los personajes, además son más oscuros y menos nítidos que los personajes; se insiste que estas reglas básicas se aplican sin importar el tratamiento que quiera darle el productor al audiovisual.

La luz en escenarios al aire libre está determinada por el sol que es la fuente natural, este tipo de luz es reconocida por el espectador y puede proporcionar gran realismo a las escenas; las imágenes creadas digitalmente deben tomar en cuenta la posición del sol, dependiendo del horario en el cual ocurren los hechos, e incluir también el efecto proporcionado por la posible aparición de nubes. Por el contrario, la luz suave se logra dispersando el efecto por una fuente luminosa, para difuminar la luz de forma natural tenemos a las nubes o de forma artificial se cuenta con superficies reflectantes.

La iluminación difusa se usa para personajes secundarios, para ocultar rasgos de la cara o cuerpo, las siluetas con este tipo

de luz impregnan excitación puesto que abren un espacio a la imaginación del espectador. La luz dura acentúa al personaje generando importancia, su objetivo es eminentemente enfatizar, proporciona acento dramático a las escenas haciendo contraste usando la técnica de claro-oscuro. Con este tipo de luz se generan sombras muy marcadas que enfatizan la escena dramática, impregnan la escena de magia y enfatizan las formas. En las imágenes digitales todo lo referente a la luz y tonalidad pueden ser modificados después del registro del diseño; la luminosidad y el contraste son utilizados para corregir deficiencias, enfatizar o disimular escenas; la experimentación de efectos ofrece posibilidades en la producción, sin embargo, en el caso de los audiovisuales el creador no debe perder de vista el mensaje que desea transmitir de acuerdo a la narrativa y discurso. Para el análisis de la presente investigación podemos agrupar a los videojuegos dentro de la definición de un audiovisual, el que no solo es un conjunto de sonidos e imágenes, tiene la bondad de generar múltiples sensaciones haciendo uso del ritmo, dinámicas, luces, sombras, movimientos, colores, continuación de cuadros o interrupciones; todo con el objetivo de transmitir a través de canales sonoros y visuales, moviendo emociones con un determinado fin, la materialidad se logra por sí misma

sin hacer uso del lenguaje oral (Chion, 1993); es decir todos los elementos reforzadores se convierten en lenguaje de transmisión de mensajes con una interconexión única.

Cuando hablamos de tonalidad en las imágenes, nos referimos a la manipulación de la realidad para poder representarla de una forma visible, en diversas ocasiones este efecto es sobre explotado como forma de manipulación con respecto a la producción. La manipulación de la tonalidad afecta la forma propiamente dicha, por ejemplo, los tonos claros, parecen visualmente expandirse al estar rodeado de tonos oscuros, aparenta ser más grande u ocupar un espacio más amplio, sucede lo contrario con los colores oscuros.

El tono es muy importante para recrear una imagen, el movimiento, el equilibrio y el ritmo dependen mucho de la composición tonal y distribución de las luminosidades.

Los diseñadores de imágenes contemplan los tipos de tono que se utilizarán, para transmitir un estado de ánimo, persuadir al observador para lograr una actitud determinada; por ejemplo, en la escala de color, los tonos bajos cercanos al negro, proporcionan sensaciones oscuras, apagadas y sombrías.

Al definir el concepto de luz no podemos dejar de ver la percepción sensorial del color, la luz influye de forma directa en la categorización del color, debido a la absorción de la cantidad de luz





sobre los pigmentos se definen los colores. Desde 1666 gracias a Isaac Newton, cuando descompuso la luz del sol a través de un prisma obtuvo el espectro de color, este fenómeno es posible gracias a que la longitud de onda de luz da como resultado un color diferente.

Concluyendo tenemos que el color no existe como un valor absoluto, su existencia depende de la absorción de la luz. Las composiciones físicas de las superficies compuesta por las partículas pigmentarias absorben ciertas radiaciones y reflejan otras para determinar el color, es decir una rosa roja se ve de este color porque absorbe todos los demás colores del espectro y refleja el rojo; el color contiene características de tonalidad, saturación y luminosidad.

El tono permite distinguir un color de otro; la saturación del color se refiere al nivel de pureza, un color está más o menos saturado según la cantidad de base blanca que contenga. Por otro lado, la memoria interviene en la percepción del color por ejemplo en la noche cuando los bastones de los ojos trabajan más y apenas se perciben los colores el cerebro acude a la memoria para definirlos. Otra variante es que el color no siempre es idéntico, porque depende del material en el cual se refleja la luz, esto da como resultado una diferencia de tonalidades.

En el caso de los filmes o audiovisuales las tonalidades de color se dan dependiendo de la impresión que se quiera dar, por ejemplo, los colores cálidos integrados por rojo, naranja y amarillo aportan calidez y alegría a las escenas, en contraparte los colores fríos como el azul y violeta darán la sensación de frialdad y sobriedad. La publicidad y sistemas mediáticos conocen los efectos de las sensaciones térmicas de los colores, atraen la atención con impactos icónicos, donde cada punto y línea ha sido analizado con antelación para provocar el efecto deseado. Los cuadros en los audiovisuales forman un todo que dan la imagen requerida para el objeto de diseño.

Las artes gráficas recurren a la característica del ojo para formar imágenes a color, en la estructura natural los conos recogen tres tipos de radiaciones cromáticas para reconstruir el total. La visión humana descompone los colores a partir del rojo, verde y azul; la síntesis visual entre el rojo y verde da el amarillo, el rojo y azul dan el magenta que es complementario del verde; mezclando el verde y azul se obtiene el cian, que resulta ser el complementario del rojo. Los colores complementarios, resultan de la combinación entre la sustracción de pigmentos y la adición de luz.

De las características de los objetos, el color tiene particular importancia puesto que tiene la habilidad de transmitir o

provocar emociones, podemos agrupar los colores en alegres, sombríos, vivos o apagados, tristes o brillantes, cada color se relaciona con una particular emoción y es capaz de transmitir sensaciones y sentimientos diversos. El color actúa sobre los gustos, las emociones y los estados de ánimo, así es que incluirlo en el diseño de las imágenes se convierte en un recurso más de transmisión y manipulación.

Dentro del uso del color además de los factores mencionados se puede determinar su uso por moda, la cual resulta de la significación que tenga en el momento y espacio determinado; aquí cabe mencionar también el uso de los códigos sociales en relación al color. En occidente, el uso del color en las imágenes; el azul, el cian y el verde representan valores umbríos, transparentes, aéreos, lejanos e incluso sombríos, en general los colores fríos tienen menos peso que los cálidos, los colores cálidos pueden ser estimulantes cercanos y placenteros.

Los colores también se utilizan para impregnar sensaciones espaciales, en el caso del azul aleja y el rojo acerca; la gama fría es recesiva, por eso es indicadora de distancia, incluyen una perspectiva aérea, da la sensación de profundidad; la gama cálida es expansiva pareciera se acerca al ojo. A estos principios se suma la luminosidad; donde lo claro es excéntrico y lo oscuro

concéntrico, por lo que se pueden obtener infinidad variaciones en el uso del color.

Cada color posee una apariencia, esta cambia según la relación con otros colores, lo que puede llegar a afectar modificando cada uno de ellos; por ejemplo, el rojo sobre fondo negro se ve más limpio y saturado que sobre fondo blanco, un azul es más oscuro y tiende a enrojecerse sobre un amarillo no así sobre negro. De esta forma se pueden crear un sin fin de composiciones con diferentes lecturas dando significados diversos.

Existen dos formas de relacionar los colores, la armonía y por otro el contraste. La armonía habla de la disposición de colores afines, semejantes de tonalidades que dan concordancia en este ámbito la fuente de luz es un factor de primer orden para lograr este efecto, los colores parecidos son los que prevalecen mostrando un mínimo de contraste.

El valor de los colores se centra en su alcance simbólico, su uso no es universal, se adecua a cada círculo social; en nuestro entorno el color negro significa algo siniestro, lo desconocido, el misterio, el mal, la muerte, la desolación, el pesar y la ansiedad, en la parte contraria también se asocia a una tonalidad elegante en la moda. Las tonalidades sobre gris, se relacionan con la inteligencia, son neutras y frías, se puede asociar también a aburrimiento y

desánimo. El blanco se asocia con la pureza e inocencia, con la paz y armonía. El rojo está relacionado con el amor y el corazón, es agresivo y excitante, es un color que determina atención, es intenso, representa fuerza, vida y plenitud. El color naranja es rico y extrovertido, es un color de alarma, los ocres son otoñales en generales son colores pegados a la tierra.

Con respecto al amarillo la propia saturación hace que sea un color que sobresale, es el color de la juventud, la risa y el placer, relaciona adjetivos de valor como la opulencia o el oro; en su parte negativa se relaciona con el egoísmo, la cobardía y traición. El color verde se relaciona con la naturaleza, la esperanza y la fertilidad, se le atribuyen propiedades sedantes y tranquilizadoras. El azul se relaciona con la inmensidad del mar o del cielo, también se considera en la cultura occidental, frío ordenado y preciso, puede representar la soledad.

El color violeta se relaciona con la ostentación y el lujo, es elegante y digno; también es usado en la religión cristiana para marcar luto, el engaño, el hurto y la miseria.

Los colores son usados para transmitir valores o despertar emociones, especialmente en la publicidad, la primera impresión de un objeto es la vista y en este sentido el color determina las primeras emociones como seducción, información, identidad

o respuestas del consumidor al relacionarse con el objeto en cuestión. El uso del color en las imágenes es intencionado, manipula y estimula una reacción deseada.

El espacio

La representación de la realidad se expresa con límites, llamados encuadres los cuáles están sujetos a descripciones tomando en cuenta el tamaño, el formato, el punto de vista, la óptica, el movimiento y la continuidad.

El tamaño y la forma son el marco de la imagen, el tamaño va a determinar la sensación que se obtenga al contemplar una representación. Cada medio de representación tiene parámetros preestablecidos, las creaciones no son rígidas algunos encuadres proporcionan flexibilidad.

La composición del encuadre se configura seleccionando el tamaño y la proporción de lo representado dentro del marco. El plano se define por Deleuze (1984), citado en Aparici (2012, p. 107), como una unidad de movimiento, comprendiendo una multiplicidad correlativa, el registro de planos se le denomina planificación.

A continuación, se describen los tipos de planos más comunes en la realización de escenas. El Gran Plano General (GPG) es un plano descriptivo del escenario donde se desarrolla la acción, la figura

humana casi no se distingue. El Plano General (PG) describe el espacio representado con la figura humana completa, por lo que la composición se encuentra en mayor equilibrio. El Plano Americano (PA) corta la figura humana a la altura de las rodillas, puede mostrar la acción de los personajes, pero el rostro exhibe los rasgos. El Plano Medio (PM) corta la figura humana por la cintura se percibe con claridad la expresión del personaje.

El Primer Plano (PP) corta por los hombros del personaje, se evidencia su estado emotivo. El Gran Primer Plano (GPP) corta por la parte superior de la frente y por la barbilla, la expresión facial es concreta se da a través de la boca y la mirada. El Plano Detalle (PD) se muestra una pequeña parte de la figura humana, una mano, oreja, ojo o algo similar. La selección de un plano corresponde más al sentido común dependiendo del impacto en la escena así como de la autoría del diseñador, el espacio ocupado por el plano se denomina espacio “on” el espacio que queda fuera de la vista se denomina espacio “off”, por lo tanto es espacio off se configura en la mente del espectador dependiendo de lo que se sugiere en el cuadro, da paso a la imaginación del espectador, la insinuación del cuadro en “off” también puede guiar al espectador en sentido sugerente.

El uso de los planos tiene como eje la época en la que se produce el audiovisual, las usanzas del momento marcan la tendencia; en otro sentido el diseñador requiere hacer un análisis de la obra en su conjunto para poder transmitir en cada escena lo deseado proporcionando equilibrio, y así poder causar el impacto previsto, cada sistema mediático tiene sus propias reglas por ejemplo en los juegos de video se utiliza con mayor frecuencia el plano corto para enfatizar la expresión y acción de los personajes.

Punto de vista o angulación

El encuadre también tiene un particular punto de vista el cual se refiere al punto dónde se registra la mirada del receptor. El ángulo medio se ubica a la altura de los ojos del personaje, el ángulo picado se registra desde arriba; el ángulo contrapicado se registra desde abajo, denominándose nadir cuando es desde una mirada más baja, incluso por debajo del personaje.

El ángulo cenital se da cuando el espectador se ubica por encima de la escena, el punto de vista de uno de los personajes es en primera persona, el que ofrece un ángulo de visión privilegiado; es como estar en primera fila. Otro ejemplo es cuando la cámara se pone en los ojos del protagonista y se puede percibir lo que él



ve, se le denomina en *primera persona*. La elección del ángulo de visión tiene que ver, con el diseño de la producción la cual se encuentra en estado puro de un principio y dependiendo del momento del rodaje se eligen diferentes; con el propósito de causar emociones y reacciones premeditadas.

Los movimientos

Se considera un elemento enriquecedor del encuadre, existen diferentes tipos de movimiento desde el punto de vista del emisor los cuales pueden ser, *panorámico* cuando la cámara desea dar una vista completa de un escenario, *travelling* cuando la cámara se acerca a la escena de enfoque y el *zoom* cuando el lente de la cámara acerca los objetos enfocados.

También podemos hablar del movimiento que surge en la escena, por ejemplo; la continuidad de las acciones en diferentes cuadros o los principios de direccionalidad que dan las miradas sugerentes de los personajes, creando ejes hipotéticos.

Para lograr una composición equilibrada es preciso organizar los elementos visuales, los que se forman de lo intangible siempre y cuando sea útil a la narración y agradable a la vista; es decir pueden existir elementos que corten la línea visual sin embargo estar logrados adecuadamente para fines concretos y causar un efecto positivo.

La utilización del contraste tiene como objetivo ser un reforzador de significados, es estimulante y atrae la atención, provoca e inquieta; el contraste se debe manejar dentro de los parámetros de la armonía, lo elementos deben ser modulados en variaciones sostenibles, para no causar caos visual.

La composición de los elementos visuales se encamina a que el centro de interés sea evidente, el cual dará sentido a la imagen. El centro de interés tiene que ver con el peso de la composición, el cual puede ser dado entre otros elementos por la propia colocación de los elementos en el encuadre. Los elementos situados en el centro tienen más peso que los colocados en las orillas, el uso excesivo puede crear desequilibrio en las imágenes.

El montaje de las imágenes está formado por la selección de espacio y tiempo, el cual está definido por la composición y la disposición de las imágenes en movimiento, con el objetivo de construir la narración dentro de un ritmo adecuado. La función del movimiento es ofrecer la temporalidad, es el que indica los tiempos de las escenas.

1.5.1 El sonido como elemento significativo.

Este apartado se desarrolla bajo las investigaciones de Michel Chion, siendo un estudioso reconocido en el mundo de los audiovisuales y pionero en destacar la importancia del éxito de

la representación de la realidad a través del sonido, su teoría ha dado paso a nuevos estudios sobre el tema¹⁷. Para fines prácticos se evita poner a lo largo de la lectura citas de referencia, con esta nota aclaratoria se pretende cubrir la norma de dar crédito a la autoría a Chion.

El suizo lingüista Ferdinand de Saussure (1957-1913), afirma que la asociación arbitraria entre sonido que es el significante y concepto como significado, existe una asociación de acústica a un concepto de donde surge el signo formando una unidad indisoluble (Ardevol, *et. al.*, 2004).

Cuando hablamos de los medios audiovisuales, debemos destacar el hecho que no sólo se dirigen a la vista, son direccionados a un

17 Michel Chion francés nacido en Creil (1947), es compositor de música experimental. Profesor en varias instituciones en Francia, en la actualidad ocupa el cargo de Profesor Asociado en la Universidad de París III Sorbonne Nouvelle, donde es teórico y profesor de relaciones audiovisuales. Estudió literatura y música, posteriormente comenzó a trabajar para la ORTF (Organización de Radio Televisión Francesa) como asistente de Pierre Schaeffer en 1970. Fue miembro del Groupe de Recherches Musicales (GRM) entre los años 1971 y 1976. También ha escrito varios libros y ensayos exponiendo sus teorías de la interacción entre imagen y sonido en el cine. En particular, el libro titulado *L'audiovisión. Son au cinéma et la imagen* (1990), ha sido considerado por los críticos como el libro definitivo sobre las relaciones entre sonido e imagen, es considerado uno de los mejores especialistas del sonido en el cine. Para el presente estudio se basará el análisis en los principios definidos por el Dr. Chion dada su contribución al estudio de los audiovisuales y teorías que apoyan su entendimiento e importancia.

audio-espectador, pes así que el sonido adquiere relevancia sobre el efecto que pueden causar las imágenes.

Los audiovisuales se componen tanto de la parte gráfica de las imágenes como de la implementación del sonido, la combinación en su nombre audio-visual los define, en palabras del propio Chion (1993), “No se ve lo mismo cuando se oye; ni tampoco se oye lo mismo cuando se ve”. Se puede decir que el valor añadido de los audiovisuales como un producto relacionado con las imágenes, es justamente el sonido, el cual impregna realismo, veracidad e impacto al mensaje transformando una imagen en algo más contundente.

Para Chion, el valor añadido del sonido en las imágenes se da en el marco del sincronismo sonido/imagen a través del *principio de síncrexis* lo que permite la relación inmediata entre lo que se ve y se oye, se define como un momento de encuentro sincrónico entre un instante sonoro y un instante visual (Chion, 1993 p. 52). Por ejemplo, un choque, una explosión o un disparo, adquiere por medio del sonido un realismo material imponente.

Tomando un ejemplo para aclarar este concepto; “un golpe” es un encuentro puntual, instantáneo y abrupto, es justo un punto de sincronización audiovisual. Este instante se vuelve un punto de conexión y vínculo entre lo auditivo y visual, alrededor de este



instante el tiempo se dilata, se tensa, se estira o se despliega, parecería que el tiempo cambia su ritmo ante este momento. Para Chion, el efecto de síncrexis es susceptible de verse influido, reforzado, y orientado por los hábitos culturales. El término opuesto a sincronía usado por el mismo autor es el principio de *propagación diferida*, el que se refiere a que el sonido y la imagen pueden estar desfasados en tiempo.

Los sonidos provenientes de la lengua, se interpretarán de acuerdo al sentido de las palabras, dejando como segundo término el entendimiento de otros sonidos, que podremos llamar de reforzamiento como por ejemplo la música u otros para enfatizar movimientos.

En relación a la utilización de la música por un lado se tiene el uso de la empática la cual está en función de códigos culturales como la tristeza, la alegría, la emoción y el movimiento, es empática porque está de acuerdo a los sentimientos del receptor. La segunda opción es la denominada por el autor como anempática, teniendo como ejemplo la música de organillo, de orquesta o de bailes donde se refuerza la emoción individual del personaje dentro de esta clasificación también existen los sonidos uniformes ajenos totalmente a la acción o sentimientos de los personajes o emociones que generan, por ejemplo, una máquina que sigue

trabajando o un chorro que permanece independientemente de los hechos acontecidos.

El sonido está formado por tiempos, ritmos y espacios lo que da como resultado una temporalidad y un desplazamiento, marca un propio lapso el cual puede ser utilizado para dar un sentido propio a la escena. El oído percibe y sintetiza más rápidamente que el ojo, es así que en el mensaje audiovisual la vista se encarga de la percepción espacial y el oído de la temporal.

Otra de las características del sonido es que el oído escucha por tramos breves y lo que se percibe y memoriza se forma de los breves dos o tres segundos de la transmisión del sonido, formando Gestalt globales, según lo nombra Chion, es decir el oído cierra los sonidos de acuerdo a conocimientos previos. Los sentidos se pueden oír *in situ*, pero sólo se escuchan cuando son reconocidos; escuchar nos referimos a identificar, formación de analogías, recuerdos y explicación acerca de los que oímos, así concluimos que escuchamos después de oír, y la escucha es *posteriori* al suceso.

Los estudios que se han hecho del sonido en los audiovisuales afirman que a diferencia de las imágenes son capaces de disparar la creatividad e imaginación, por otro lado, el sonido afecta la

calidad de las imágenes el cuál se integra a la secuencia visual, es el sonido el que da el toque de realismo.

Los sonidos tienen identidad propia, ayudan a construir un universo con información, emociones y expresiones. Es común manejar el sonido y lo visual de forma conjunta, como si fueran una sola cosa, el sonido ha cobrado relevancia al conocer la importancia que tiene en la representación de la realidad. Chion, concluye que la influencia y contaminación de lo visual junto con el sonido se complementan, pero no son la misma cosa.

El sonido no siempre es complemento de la imagen, en ocasiones el sonido construye una historia paralela a las imágenes, una variante más es cuando el sonido adquiere información que no está contenida en las imágenes. Al respecto se valora la importancia del sonido y se expone la posibilidad de estudiarlo a fondo, la construcción del sonido como fenómeno de comunicación y generador de universos es un reto cuando el mundo está invadido de imágenes que se han ido perfeccionado con ayuda de programas especializados de software.

Así como se ha desarrollado la representación en imágenes, también se ha desarrollado la representación en sonidos, es decir el sonido hoy día se puede generar a partir de sistemas analógicos, con ayuda de cajas de sonido, sintetizadores y

efectos especiales, con la ventaja que se perfecciona la ejecución y reproducción; no se pierde calidad, los archivos se pueden compactar, los filtros y ecualizadores son más eficientes y se reducen los aparatos de sonido.

El sonido está formado por la intensidad, el timbre y el tono. La intensidad se refiere a la amplitud del movimiento vibratorio la cual se mide en decibeles (DBM), es la relación logarítmica entre dos magnitudes homogéneas; esta intensidad se percibe como fuerte y débil. El timbre es el matiz que caracteriza a un sonido, permite diferenciar unos de otros, depende de un movimiento vibratorio principal y secundarios llamados tonos. Los tonos son características del sonido que los sitúa en una escala ya sea grave, medio o agudo. Los recursos sonoros están compuestos por las palabras, la música, efectos, silencio, planos sonoros y el montaje el que es una conjunción de los anteriores, es el resultado y la combinación de los recursos antes mencionados los cuales se mezclan en proporciones diversas, dando infinidad de resultados. Cuando hablamos del sonido nos referimos incluso a las voces ya sea que se encuentren en “*on*” las que están en escena o la voz del pensamiento de la persona siendo subjetiva; otra modalidad es en “*off*” por ejemplo la voz del narrador que tiene como encomienda

hacer más claro el mensaje para el receptor, está presente o ausente en alternancia continua, es una representación objetiva. Considerando el tema de la música, se puede decir que es uno de los recursos sonoros más utilizados, en realidad se usa más como una herramienta, por lo que es considerada por algunos como la arquitectura del sonido, teniendo como fines la ambientación de una época o localización, como un elemento de caracterización de personajes y secuencias, ayuda a mantener un ritmo en la narración, como definición psicológica de secuencias humorísticas, tristes o épicas, como narración de tiempo, utilizándolo como antecedente o transición a situaciones, puede dar la pauta preparando al espectador para recibir la siguiente escena donde el cambio de tono o volumen en el sonido refuerza momentos; o finalmente como un protagonista cuando se presta el momento.

La tendencia generalizada en el uso de la música es poner sincronía entre lo que se ve y lo que se escucha, algunos productores prefieren crear dos narrativas paralelas al respecto; es decir el sonido es capaz de crear un discurso y las imágenes otro con el lector.

Sin embargo, la representación de la realidad tiene la característica de exaltarla, de hacerla más brillante y divertida o apagarla y

minimizarla; para esto se hace uso de las imágenes y el sonido, finalmente como su nombre lo indica representar es crear algo similar o parecido a la realidad, a sabiendas que la realidad es un elemento de subjetividad individual.

Dentro de los efectos del sonido, el silencio puede despertar sensaciones angustiantes o provocativas, también es aplicado para crear una atmosfera de misterio o suspenso, es usado con menos frecuencia que el sonido por lo que el efecto que puede producir suele ser más efectivo. Según Chion, el silencio nunca es vacío neutro, lo define como el negativo del sonido, un contraste en el tiempo. Haciendo el ejercicio de cuestionar qué pasa cuando no hay sonido; llega lo que conocemos como silencio, el cual tiene un sentido igual de importante que el sonido mismo en el ámbito de los audiovisuales.

Y por último el recurso sonoro del montaje, donde se mezclan en diferente proporción los demás, la mezcla y los efectos dependen del productor y las habilidades que tenga para la creación propiamente dicha.

Cuando hablamos de audiovisual, el cual como se ha dicho anteriormente, surge de la combinación de la representación de la imagen y el sonido, implica una animación temporal, a pesar de esto el mensaje se considera permanente. Para analizar el sonido

es importante tomar en cuenta, en primera la naturaleza del mantenimiento del sonido, refiriéndose a que si el sonido es de un modo liso, sostenido, accidentado o trepidante.

En segundo lugar, tenemos la previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión sonora, se refiere a la cadencia en el sonido modulada con regularidad, como un bajo continuo de música, el cual pone en constante alerta al oído.

En tercer lugar, tenemos el papel del tiempo, según Chion, la animación temporal de la imagen no acelera la percepción, la temporalización depende de la regularidad o irregularidad del flujo sonoro. Y como cuarto punto tenemos la definición del sonido, se refiere al tipo de sonido, por ejemplo, los agudos hacen que el espectador se encuentre alerta, los graves impregnan misterio.

En relación al sonido que se escucha, es decir el sonido que detecta el receptor; Chion especifica tres tipos de escuchas. Se refiere a la causal donde el receptor habla de lo oído, la escucha semántica es la que se refiere a un código o un lenguaje que se utiliza para la interpretación de un mensaje; estos dos tipos de escucha los oímos en relación a la emisión sonora. La tercera escucha es la reducida; esta afecta las cualidades y las formas

propias del sonido, toma el sonido verbal, instrumental, anecdótico entre otros como objeto de observación.

Otro término al que nos enfrentaremos en el análisis de los videojuegos es la acústica; definida por sus raíces griegas como “que se oye sin ver la causa originaria del sonido o, que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. En el caso de los audiovisuales, la imagen limita los sonidos, estos deben entrar en concordancia para que adquiera sentido el movimiento, en el caso de los videojuegos los sonidos también serán producidos digitalmente se usan como reforzadores, provocando emociones y sentimientos. En este sentido regresamos a la representación de la realidad no solo a través de la imagen, el sonido también será una representación filtrada de lo que se oye en el mundo real.

Todo lo espacial en una película, audiovisual o videojuego tanto el sonido como la imagen acabará codificándose en una sola expresión llamada representación. Se convierte en un exhibidor de sonidos y de imágenes, generador de sensaciones rítmicas, dinámicas, temporales, táctiles y cinéticas, utilizando básicamente el canal visual y sonoro, los avances tecnológicos renuevan la percepción del mundo real, las sensaciones de materialidad se absorben de forma directa (Chion, 1993).

Recordemos que el marco que contiene las imágenes no es solo un borde, siempre hay algo más que ver, el posible origen e insinuación de la narrativa obliga a contemplar un análisis más profundo de lo que a simple vista se palpita (Gómez Tarín, 2006). Dentro de los sistemas mediáticos donde el movimiento, los sonidos, las imágenes y el discurso convergen, el análisis debe generarse desde estos conceptos, tomando en cuenta la fuerza que logran ante las percepciones del receptor.

Para concluir con la observación y análisis de la estructura entre sonido e imagen, sugiere Chion, visionar repetidas ocasiones una secuencia, viéndola algunas veces con sonido, otras solo la imagen, hacer valores enmascarando la imagen o quitando el sonido; de esta forma cada componente adquirirá su verdadera esencia y podrá ser palpable su importancia y contribución al resultado final; desasociar, se sugiere la pregunta: ¿Qué veo de lo que oigo?, y ¿Qué oigo de lo que veo? refiriéndose al sonido, solo hay que plantearse, cómo es, su origen, construcción, secuencia, predominancia y procedencia. Retomar el término de sincronización para analizar la estructura del sonido en combinación con la imagen.

DIAGRAMA 7 COMPONENTES DEL SONIDO.



Fuente: Cuadro de elaboración propia realizado con información sustraída del apartado que antecede.

Escritura, lenguaje y audio: lectura del texto

Una definición de texto podría ser una composición de signos dispuestos para comunicar los que pueden ser leídos gracias a un contexto común. Cuando hablamos de signos no necesariamente son los formados por palabras, estos pueden ser visuales, sonoros o de otra índole, siempre y cuando cumpla con la función de comunicar.

El texto se relaciona con la imagen dando una lectura previa, la cual puede reforzar lo observado, dar una explicación o tergiversar lo que se ve, es por esto que el texto afecta la imagen. Dentro de las funciones del texto da una lectura y significado a la imagen se homogeneiza el significado es decir se circunscribe, la lectura personal puede estar sesgada dependiendo de los conocimientos personales y experiencia de vida, por el contrario, el texto colocado en cualquier parte relacionado con la imagen da una dirección y significado claro.

La imagen tiene un impacto visual y puede llegar a ser creativa detonando la imaginación del receptor; el texto en cualquiera de sus formatos ya sea escrito o visual limita de alguna forma, el impacto que puede llegar a tener la imagen se ve frenado por lo que el texto nombra, dando lectura y determinando los significados.

En este sentido la palabra se convierte en un manipulador de conocimiento y emociones orientando o manipulando el significado de los hechos, a estas palabras se les denomina de choque (Aparici, *et. al.*, 2012). Estas palabras de choque son anclajes autoritarios, los cuales tienen como objetivo implementar significados dentro del colectivo, se usan como sistemas de control mediáticos para homogeneizar estructuras sociales.

A este respecto Barthes (1986), concluye que el anclaje es un control y le resta libertad de significación a la imagen, siempre es claro y preciso hacia la dirección del mensaje, el cual se define como denotativo e informativo. Dentro de los audiovisuales el texto puede estar definido por el ambiente, dado por el control de la luz, los decorados, los trajes; elementos que apoyan la lectura del receptor.

1.5.2 Acercamiento a la teoría de la imagen del texto fílmico.

Comenzamos con la premisa de la necesidad de interpretar, a sabiendas de que es imposible adjudicar una verdad absoluta a las conclusiones, la realidad queda fuera del alcance de la definición exacta, entonces nos remitimos a realidades, entendiendo de que cada ser interpreta de manera diferente y adquiere conocimiento según esta.

Para el presente trabajo se hace una analogía, y se fundamenta el análisis del audiovisual con un cortometraje debido a que existe una corriente fílmica importante que ha rescatado la influencia del cine como un medio de construcción social. La similitud entre audiovisual y cortometraje, nos lleva a optar por el análisis en una teoría compleja y superior al análisis de imagen aislada, contemplando todos los elementos que enmarcan y construyen el discurso del audiovisual. También se aclara que lo que a continuación se presenta como teoría del análisis del texto fílmico es retomado de Francisco Javier Gómez Tarín¹⁸, se omite poner citas para evitar su

¹⁸ Francisco Javier Gómez Tarín es doctor en Comunicación Audiovisual por la Universitat de València (Premio extraordinario de licenciatura y de doctorado). Es Profesor Titular de *Narrativa Audiovisual y Teoría y Técnica del Guión* en la Universitat

aparición constante en el apartado a continuación, sin embargo se da el crédito a la tesis antes mencionada.

El autor reflexiona sobre por qué el texto cinematográfico supone una complejidad superior con respecto a la imagen:

1. Toda imagen es polisémica.
2. El autor funge como un conglomerado de unidades con actuación colectiva, determinadas por disposiciones tecnológicas.
3. El lector no es individual sino colectivo.
4. En el interior del discurso se conjugan los elementos narrativos y tecnológicos, la mirada de un personaje puede ser diferente de la del narrador o la que se produce desde el interior del relato.

Jaume I de Castellón. Sus líneas principales de investigación giran en torno a la teoría cinematográfica y al análisis fílmico, así como la narrativa audiovisual en la cultura visual contemporánea. Ha dirigido diversos Proyectos de Innovación Educativa, entre los que destaca el que recopila los materiales audiovisuales producidos dentro y fuera de las aulas para su divulgación en la comunidad universitaria. Ha impartido seminarios sobre análisis fílmico en diversas universidades españolas y extranjeras (Portugal, Brasil). Forma parte del Grupo de Investigación I.T.A.C.A., del que es subdirector. Con amplia experiencia en guion, montaje y dirección de audiovisuales, es miembro fundador de los colectivos cinematográficos ACIC y YAIZA BORGES. También es miembro del Consejo Editorial de la *Colección Guías para ver y analizar*, y ha sido director de la revista *Archivos de la Filmoteca*. Cuenta con más de quince libros publicados. <http://www.culturavisual.uji.es/gomez-tarin-francisco-javier/> [23 mayo 2018].

5. El canal de transmisión requiere funciones técnicas específicas.
6. Los códigos no son estables.
7. Los discursos dependen de la tecnología que afecta las narrativas.

A través de estos puntos se hace evidente la complejidad de la lectura del texto fílmico, y el por qué se eligió como base teórica de análisis del audiovisual al compartir características de esencia similares.

El proceso de análisis a través de principios hermenéuticos, nos remonta a su significado por sus raíces en latín, resolver reconstruyendo dar solución a un problema mediante un método, centrarnos en la hipótesis sin perder el enfoque.

Según Gómez Tarín (2006, p. 63), el texto cinematográfico supone:

1. Toda imagen es polisémica e implica en conjunto con sus significantes, una “cadena flotante” de significados entre los que el receptor puede ser selectivo en su percepción.
2. Es un espacio creativo donde el diseñador actúa en grupos multidisciplinares direccionados por el desarrollo tecnológico.
3. El mensaje va dirigido hacia la colectividad.

4. El discurso se forma tanto por elementos narrativos como por tecnológicos interactúan las figuras del personaje y narrador lo que da origen a un relato formando una identidad independiente.
5. La interfaz tiene requisitos tecnológicos específicos.
6. La codificación para entender el mensaje está en constante cambio.
7. El discurso audiovisual se genera por medio de la tecnología la cual determina los medios con los que se lleva a cabo la comunicación.

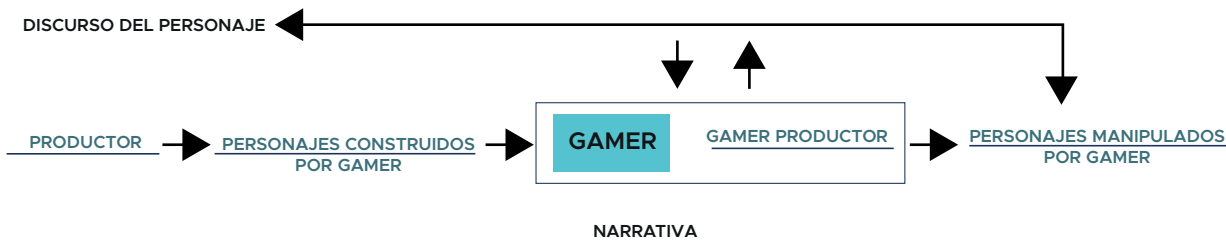
El análisis fílmico depende en gran medida desde donde se genera, es decir desde donde se piensa, el lugar la persona que lo realiza y quien lo dirige. El texto fílmico, es considerado como una obra artística, que da pie a generar un análisis textual, dando significado a las estructuras narrativas, produciendo un discurso psicoanalítico, justamente ahí radica su importancia y trascendencia.

El receptor se define a sí mismo como el "yo" frente al "tu" que es la entidad emisora; para el presente caso es de vital

importancia rescatar el concepto del "yo" puesto que adquiere una nueva dimensión en el contexto al hacer uso de la producción llamado artefacto audiovisual y el producto de diseño formado por los demás elementos físicos que hacen posible la acción, por lo tanto tenemos al sujeto real (*gamer*), pero a través de una enunciación delegada (realidad virtual) consciente o inconsciente, convirtiéndose el sujeto en un narrador o el que genera la acción; todo este sistema se vuelve complejo debido a la intervención de los sujetos implicados en la conformación del relato, además agregamos al sujeto receptor el que solo observa, con esto nos referimos a las personas que observan la acción del *gamer* y la manipulación de los personajes dentro del audiovisual, por lo tanto se convierte en una especie de voyerismo, de aficionados que observan videos producidos por los mismos *gamers*.

Este modelo se describe a través de un esquema que se retoma del análisis del discurso de Bettetini (1996, p. 110), expuesto en su libro *La conversación audiovisual*, citado por Gómez Tarín (2006). Las denominaciones nombradas originalmente por el autor han sido adaptadas para el análisis del audiovisual que es lo que nos ocupa en la presente investigación.

DIAGRAMA 8 ANÁLISIS DEL DISCURSO AUDIOVISUAL.



Fuente: Cuadro de elaboración propia, con información obtenida de las teorías expuestas.

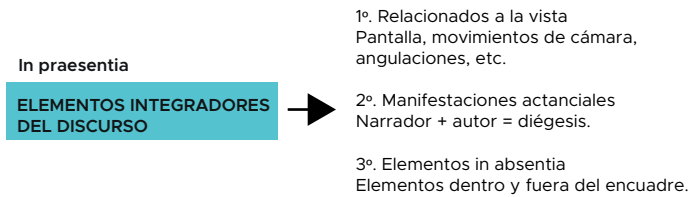
Dentro del discurso audiovisual, la presencia del “yo” se convierte en la presencia del “él”, nos referimos a “él” al personaje dentro de la pantalla que es manipulado por el “yo”, lo que da la sensación de identificarse con un sujeto trascendental conocedor, en este sentido podemos contemplar la posibilidad de convertir al receptor en protagonista e integrarlo al manejo del artefacto incluyendo el concepto de omnipresencia, es decir el receptor se encuentra fuera y dentro de la pantalla.

El sujeto hace presencia en el relato por medio de un simulacro, compuesto por elementos que modulan en el tiempo, espacio e instrucciones sugeridas programadas por el diseñador.

Estos elementos integran el relato del discurso a través de elementos denominados por Gómez Tarín como *in praesentia* en primer lugar los que están relacionados a la vista en la pantalla, los movimientos de la cámara, las angulaciones, las miradas de la cámara y los nexos. Por otro lado se encuentran las manifestaciones actanciales integradas por el narrador autor implícito personificado en la diégesis¹⁹ y en tercer lugar tenemos los elementos *in absentia*, dentro del encuadre y fuera de éste.

19 RAE: En una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos [14 mayo 2018].

DIAGRAMA 9 ELEMENTOS INTEGRADORES DEL DISCURSO.



Fuente: Cuadro de elaboración propia, con información obtenida de las teorías expuestas.

Para llevar a cabo el análisis se considera desmembrar el audiovisual, exponiendo el siguiente modelo según el autor:

1. Elementos objetivables
 - a) Un texto y su estructura (análisis textual)
 - b) Un entorno de producción y recepción (análisis contextual)
 - c) Una formulación icónica de los recursos expresivos (análisis icónico)
2. Elementos no objetivables
 - a) Recursos narrativos (análisis narratológico)
 - b) Enunciación y punto de vista
3. Interpretación (elementos subjetivos)
 - a) Interpretación global
 - b) Juicio crítico



En las diferentes perspectivas para realizar el análisis fílmico los planteamientos teóricos conocidos coinciden en que el audiovisual debe ser descompuesto para determinar sus elementos constituyentes es decir llevar a cabo un proceso de deconstrucción el cual describe, para posteriormente establecer relaciones entre los elementos descritos para comprender y explicar los mecanismos que permiten construir un todo significativo y llevar a cabo el ejercicio de reconstruir, lo que en términos prácticos equivale a interpretar.

Para llevar a cabo la interpretación, es necesario realizar una descripción, estipulando un acercamiento taxonómico que especifique cada uno de los elementos, y delimite el ejercicio hacia una dinámica de significación.

La acción de describir implica tres ideas, según Gómez Tarín, iniciamos con el camino de la escritura según los objetivos planteados, se requiere también contemplar el sentido espacial describiendo un dominio, trazar un camino; finalmente la descripción es una serie de pasos que limitan un recorrido. El autor da la respuesta a la descripción de una imagen; es prestar atención a lo que contiene, tanto a las partes como al todo, así como las partes de las partes, sin dejar de ver lo velado lo que en apariencia se disemina y es imperceptible, dejar a un lado la mirada de la interpretación, escribir solo lo que el autor ha creado.

Entonces el análisis del audiovisual contempla la descripción y la interpretación; es necesario puntualizar sobre el concepto de autoría y las herramientas de interpretación, lo que se congrega en el espacio textual; para tal hecho se sugiere:

1. Evitar el uso de prejuicios e integrar *todo* como un significativo.
2. El montaje no tiene un valor absoluto se requiere tomar en cuenta los elementos presentes fuera de cuadro.
3. Obviar reconocimientos contextuales en las significaciones audiovisuales.
4. Aplicar significaciones a cuestiones incompetentes al mundo audiovisual.

La interpretación es alienada y alienante, con una visión radical, haciendo uso solamente de conocimientos transversales, podría reducir la producción de conocimiento el texto audiovisual. La posición personal y los condicionamientos contextuales e intertextuales no deben ser un impedimento para llevar a cabo su función como espectador, en este sentido destaca la pertinencia donde el autor se refiere a Aumont (1996, p. 86), haciendo hincapié de no citar una teoría previamente establecida, ni generar sentidos no extraídos directamente del texto, ni mostrar privilegios hacia el sujeto o hacia el autor como origen exclusivo de la significación,

por lo que se entiende que se puede generar conocimiento hermenéutico validando la visión del espectador.

1.5.3 Autoría e interpretación en los audiovisuales.

Los audiovisuales se pueden definir como una vía mediática, en una relación compleja entre el sujeto y el autor. El autor establece la vinculación por medio del discurso, y el espectador a través de un proceso interpretativo, por lo tanto, discurso y hermenéutica se construyen de forma conjunta.

El texto contiene una estructura proveniente de múltiples orígenes, el autor las coloca de determina forma para generar su discurso, es decir todo ya tiene una preexistencia, solo se engrana para formar un texto con características específicas y únicas que lo identifican como un todo.

Es así que se destacan dos conceptos que provienen de realidades distintas el primero es el objeto, el cual es resultado de la creación denominada poiesis, y el segundo es el resultado del crítico lector o espectador en relación a la construcción de apropiación, reconstruyendo donde se hace evidente la presencia del otro.

Bajo este concepto se niega la existencia de un texto si no se lleva a cabo un proceso de lectura, con este razonamiento el texto

no existe como objeto constituido, por el contrario se construye porque depende del proceso de lectura, por lo tanto existen tantos textos provenientes de un objeto como lecturas surjan de este, siempre y cuando sea estipulado un proceso de coherencia y un principio ordenador; por lo tanto como se mencionó anteriormente el autor solo es una huella en el proceso de lectura el cual depende del bagaje cultural y contextual del lector, el que se convierte en co-autor al darle un significado final, en este sentido U. Eco (1989) citado por Gómez Tarín (1987, p. 73), afirma que un texto tal como aparece en su superficie o manifestación lingüística, representa una cadena de artificios expresivos que el destinatario debe actualizar. El autor define el texto como un tejido de espacios en blanco expuesto por un emisor, debiendo ser rellenados, los cuales han creado expectativas sobre el proceso de lectura y trazando las direcciones; el lector se convierte en protagonista capaz de corregir o alterar, U. Eco afirma que un texto quiere que alguien le ayude a funcionar. El texto manifestado en cualquier sistema mediático como literatura, artes plásticas, audiovisuales u otro le da la capacidad al lector de actuación sobre el significant, contemplar la materia final llenando ausencias.

La producción no se puede desvincular de la intertextualidad del emisor, un sistema mediático formado de un soporte icónico,

verbal o iconográfico; y receptor-lector-interprete que afecta los procesos de significación; estas tres entidades determinan un sentido unívoco. Apoyando esta tesis Gómez Tarín (1980, p. 53), cita a Casetti donde marca una serie de elementos como el objeto lingüístico construido según reglas determinadas, reconocido por lo que es en sí mismo, encuentro de intenciones de un emisor y expectativas de un receptor, esta afirmación no es cerrada y única es necesario contemplar la interpretación polisémica, surgida de un discurso coherente y acabado.

El autor solo es un referente y etiqueta en relación a su origen, en el caso de los audiovisuales el director es el representante de un equipo de producción, el verdadero autor, en el sentido de imprimirle significación al texto, es el propio receptor el que construye un nuevo espacio textual, la labor queda en descubrir el sentido de lo que el productor quiere transmitir.

Existe un componente llamado *desviaciones*, se trata de pretensiones desde el origen, donde se da una dirección de sentido impuesta y los mecanismos de representación son actuaciones engañosas y premeditadas construyendo un imaginario inculcando acerca de lo que se debe hacer y pensar; en consecuencia, a través de este discurso de desviaciones se originan otros discursos que fueron persuadidos.

Es gracias a los principios hermenéuticos del sujeto que se hace posible la lectura del texto dando sentido a lo que se puede llamar “espacio textual”; según el autor el producto se puede convertir en “espectáculo” cuando el sujeto deja de estar intrínseco en el acontecimiento y su participación es solo a través de la mirada. Esta mirada se da mediáticamente condicionada a un punto de vista, Gómez Tarín apunta:

Es por la representación que el hombre hace suyo el universo que le rodea, dotándole de un sentido que profiere como unívoco a sabiendas de la incontinencia de toda expresión metafísica; en su ejercicio de fijación, separa una fracción sublime del flujo plurisignificante para acotar su mirada y convertirla en discurso (2006, p. 15).

Retomando la relación entre audiovisual y espectador, según Aumont (1996) citado en Gómez Tarín (2006), afirma que toda obra de arte es denotativa y se distingue siempre por:

1. La mirada, se muestra dentro de un espacio imaginario todo adquiere sentido a través de la perspectiva del sujeto-espectador.
2. El relato habita en el espectador, se encuentra entre la realidad y la ficción.

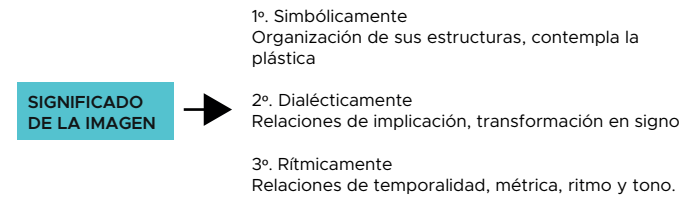
3. La perversión, la narración-representación apuesta por ganar la identificación donde la pulsión escópica²⁰ queda compensada.

El papel del autor le da significado al audiovisual, cuya participación es un tanto relativa, la interpretación se lleva a cabo a través de un proceso descriptivo, porque para llegar a una conclusión válida es necesario contar con un proceso pertinente y orden puntual extraído del significante fílmico.

El mismo autor hace referencia al significado de la imagen desde dos enfoques. El primero simbólicamente, pero sin dejar de ver la plástica, por la organización de sus propias estructuras; en segundo lugar, dialécticamente por relaciones de implicación, convirtiéndose en signo durante el desarrollo de su propia continuidad; y en tercer lugar rítmicamente, obedeciendo a relaciones de temporalidad, métrica, ritmo, y tono.

20 Según la Real Academia Mexicana de la Lengua; El adjetivo *escópico* significa “visual”, “con la mirada”. Se usa con frecuencia en el psicoanálisis y en las artes visuales, en frases como *pulsión escópica*, *régimen escópico*, *violencia escópica*, entre otras. [16 mayo 2018].

DIAGRAMA 10 SIGNIFICADO DE LA IMAGEN.



Fuente: Cuadro de elaboración propia, con información obtenida de las teorías expuestas.

En el proceso descriptivo y análisis audiovisual surge un término; *découpage* que significa específicamente descomposición de todos los elementos primarios, término que en lo subsecuente se usará de forma reiterada. Este proceso puede llegar a resultar mecánico, sin embargo, hay que llevarlo a cabo con cautela, tomando en cuenta en todo momento la característica polisémica de la imagen la tarea de la deconstrucción no debe dejar a la deriva la significación, hay que ser reservados y actuar con modestia, la veracidad extrema puede ser una fórmula de éxito.

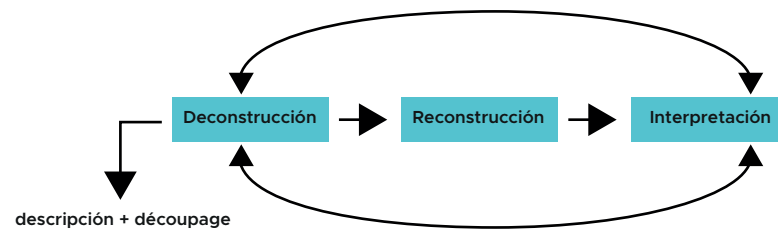
Gómez Tarín retoma de Aumont, los principios para la práctica descriptiva de los audiovisuales, y enuncia:



1. Adherencia: apego a lo visible, sin interpretaciones personales, solo describir lo visible.
2. Desplazamiento: destaca lo que la imagen representa, el autor se refiere a la suposición de un equilibrio entre la mirada absoluta y la interpretativa; habla de valorar lo que tiene valor.
3. Pertinencia: relaciones flexibles que aporten sugerencias figurativas.
4. Equivalencia: comparar con otras imágenes para no divagar.

Después de hacer el análisis descriptivo, llegamos a la parte interpretativa estableciendo nexos para dar el sentido, es el paso de lo objetivo a lo subjetivo es aquí cuando se da el valor del autor, buscar el sentido de lo visual, descifrar el mensaje oculto.

DIAGRAMA 11 ANÁLISIS DEL TEXTO AUDIOVISUAL.



Fuente: Cuadro de elaboración propia con principios teóricos de Gómez Tarín.

Para llegar a la etapa de interpretación siempre hay que tener en cuenta un *principio ordenador* el que se refiere a argumentos de forma como tipo de producción, género, nacionalidad, estilos; es la parte básica de construcción del audiovisual, estos argumentos apoyan la dirección de la lectura. Se habla de un gesto semántico, el cual será el eje conductor del proceso de interpretación, de acuerdo a principios individuales guiados por el contexto e intertextualidades.

1.6 Denotación y connotación en las representaciones.

Es a través de los sentidos que nos ponemos en contacto con el mundo exterior, podemos conocer la composición de los elementos que determinan los escenarios; en el caso de los videojuegos en específico es el sentido de la vista y el oído los que se ponen en práctica al manipular el juego. En la actualidad del sentido del tacto y olfato poco se puede hablar en la interacción con los juegos digitales; sin embargo se visualiza en el futuro que con el afán de hacer la experiencia virtual cada vez más intensa e impactante se aplique el uso de todos los sentidos; de esta forma la experiencia virtual se reforzaría; lo que cubriría uno de los aspectos que procuran los desarrolladores de videojuegos que es llevar al límite al jugador para perderlo en el ciberespacio, la meta en el perfeccionamiento de los sistemas intertextuales

transmedia es hacerlos lo más semejante posible a la realidad; las expresiones faciales, los movimientos, los escenarios, los sonidos, la conformación de los cuerpos y otros elementos que intervienen en la producción audiovisual se perfeccionan en relación a la realidad.

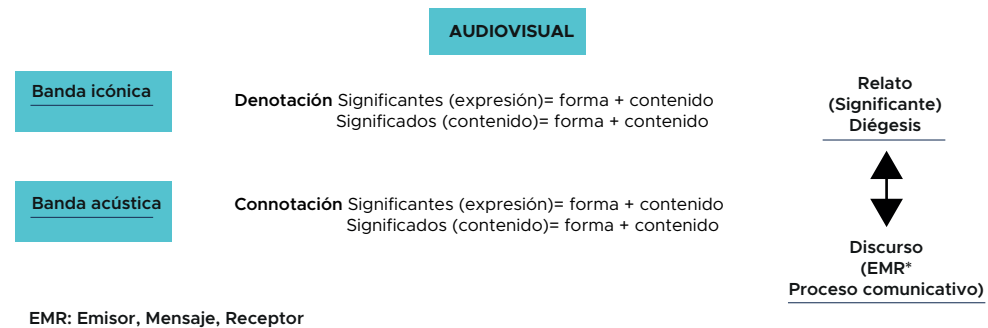
Para Gómez Tarín (2006), el nivel en la relación entre significantes y significados da como resultado la denotación y la connotación. Donde el significante se refiere a la expresión y el significado al contenido el cual se convierte en la sustancia dando paso a la connotación; el significante y significado están formados por forma y sustancia respectivamente.

Se retoma el término denotación, dentro del mundo de los audiovisuales donde tanto la banda de imágenes como la banda de sonidos representados se asemejan a una verdad, dando origen a una deformación parcial del objeto.

Definiendo términos relacionados y específicos de los audiovisuales tenemos el *relato*, el cual es

un significante cuyo sentido actualiza la historia es a partir del relato que se genera la diégesis, recordando que es el desarrollo narrativo de los hechos en una obra literaria. Por otro lado, el *discurso* es un significante que ha alcanzado un sentido el cual ha sido construido a través de una doble vía entre autor y lector. Estos términos existen en conjunto, no hay la posibilidad de que el audiovisual contenga uno sin el otro.

DIAGRAMA 12 ELEMENTOS DE ANÁLISIS DEL TEXTO AUDIOVISUAL.



Fuente: Cuadro de elaboración propia con principios teóricos de Gómez Tarín.

En la imagen audiovisual la connotación esta necesariamente intrínseca además de por las características propias del objeto de diseño, también porque se añade un elemento más que es el punto de vista elegido por la cámara, su angulación, la iluminación, elementos de producción y la banda sonora que también sugiere o refuerza los contenidos.

Volviendo al tema de la polisemia en la imagen nos encontramos con que existe una *cadena flotante* de significados como Gómez Tarín lo nombra, ante estos el lector discrimina eligiendo unos y desechando otros, este principio también fue estipulado por Barthes (1986). Los significados contenidos en el signo icónico, son el resultado del significante-significado (Ste-Sdo) corresponden a la denotación, sumados a los elementos culturales y experiencias dadas por el contexto, bajo las características de movimiento y sonido que produce el audiovisual.

El proceso tanto connotativo como denotativo están determinados con elementos afines a la autoría, en el connotativo intervienen elementos relacionados a la producción, como los ángulos de la pantalla, la iluminación, los encuadres, los sonidos o usencia de este. Los aspectos denotativos tienen relación con el proceso interpretativo por parte del espectador, donde intervienen factores sociales, culturales, vivenciales, grupales, como ya se ha explicado anteriormente estos elementos son generados en el discurso que se concibe entre la relación emisor-receptor.

La connotación se define a partir de elementos intencionados del significante, resultado de la denotación dada por unidades culturales que el lector puede evocar, Gómez Tarín así lo enuncia a partir de U. Eco (1989).

La connotación funciona en tres niveles como lo dice el autor:

1. Superponiéndose sobre la denotación para incorporar un plus de sentido por gestión voluntaria de la enunciación.
2. Superponiéndose como consecuencia de un componente de intertextualidad o evocación personal de forma inconsciente, efectuado desde el origen del significante.
3. Por la incorporación de significaciones como consecuencia de parámetros contextuales en el momento de la interpretación.

En estos tres casos el valor denotativo no se puede separar de lo connotativo dada la polisemia de la imagen y sus múltiples lecturas. Dentro del análisis del texto de audiovisuales intervienen elementos contextuales, connotativos, culturales y sociales que determinan el discurso de origen hermenéutico, generado entre emisor y receptor apoyados en los fenómenos de identificación y proyección personal.

En este punto del análisis entran en juego otros dos conceptos definidos por González Requena (1989) citado por Gómez Tarín (2006); el significado y el sentido; el significado está relacionado con el código, reconocido por una comunidad; y el sentido existe en relación al sujeto la manera de integrar el fenómeno a su experiencia y su relación con el mundo. Este fenómeno pareciera

ser fluctuante porque depende de situaciones de carácter humano por lo tanto sujetas a posibles variaciones, en el caso de los audiovisuales tanto las visiones como la sonoridad dependen de las condiciones materiales del artefacto.

El texto de los audiovisuales puede mostrar tres razonamientos; en primer lugar, es como ya se ha mencionado polisémico, en este sentido el sistema connotativo puede tornarse velado por la denotación del discurso. Como segundo razonamiento tenemos el modelo hegemónico, el cual enmascara y niega cualquier otra vía. Y como tercer razonamiento tenemos que el audiovisual corresponde a un modelo institucional, por lo que el relato lleva un sentido específico.

Concluyendo este apartado, tenemos que el análisis textual de los audiovisuales se debe hacer de forma integradora tomando en cuenta todos y cada uno de los aspectos teóricos que se han descrito.

1.7 Interactividad emisor-receptor, identificación y participación.

Los audiovisuales hacen posible la identificación del individuo a través de dos vías; desde la cámara generadora de una mirada omnisciente, y desde el mundo diegético

el que incluye espacios, personajes y vivencias. Es por esto que el espectador tiene una posición dual: es introspectivo y participativo; se logra una construcción de ida y vuelta; este proceso surge de forma inconsciente.

En este sentido el espectador se visualiza como omnisciente lo que le ofrece la posibilidad de viajar al interior de la ficción y vivirla como propia. Gómez Tarín (2006), hace referencia a las investigaciones de Jean-Louis Baudry, donde por primera vez se contempla la doble identificación desde el modelo freudiano; la *identificación primaria*, ubicado desde la cámara donde se establece un punto de vista, es decir la identificación con el sujeto de la visión; y la identificación secundaria, relativa al personaje representado. La identificación primaria contempla un punto de vista y como se mira a un personaje determinado, esta apreciación es temporal puesto que la cámara muestra constantemente diferentes posiciones y miradas hacia el personaje.

El mecanismo de identificación como lo indica Metz (1975) citado por Gómez Tarín (2006), se basa no solo en que el espectador es capaz de asumirse dentro de la experiencia ficcional correspondiente al nivel imaginario, sino que se visualiza también en un plano real. La doble vía de proyección ficcional correspondiente a las proyecciones y uso de material simbólico



relacionado con la realidad, formado de ausencias y presencias de material iconográfico que se convierte en un significante.

El autor cita a Bettetini (1996), al llamar *prótesis simbólica*, al papel que el espectador asume a partir del mensaje que el productor le manda, el espectador conserva su individualidad, pero se le permite a través de parámetros integradores identificarse con el material audiovisual el cual ha sido diseñado con deliberación, la lectura crítica no entra en este ámbito.

También se analiza el papel de la pantalla, siendo el lugar donde el audiovisual y sus personajes cobran vida, el cual se define como un ente material, sin embargo, en el momento de la proyección se refiere a él como un espejo, el que refleja la alteridad, una especie de imitación del “yo” conservando la prótesis simbólica con su propia identidad a pesar de integrarse a un discurso lleno de sensaciones claramente sentidas y experimentadas.

La inversión personal en un espacio real alterno sitúa al individuo en un mundo virtual y de ficción, ambos fluyen de manera unísona en el individuo, la separación entre estos dos mundos puede quedar velada y difusa, la imagen de la pantalla ficcional es parte de la realidad experimentada, convirtiéndose en un discurso de alteridad de personajes.

Algunos audiovisuales solo ofrecen la contemplación por parte del espectador, pero existen otros que lo involucran a

través de la interacción; la cual incluye una manipulación del relato, creando discursos mucho más complejos, elaborados a partir de la generación y producción de relatos desde la mirada del espectador, esta construcción se realiza a partir de un acto hermenéutico.

Gómez Tarín, hace hincapié en que el espectador no satisface sus necesidades materiales, por el contrario son las necesidades simbólicas relacionadas con la identificación las que se ponen en juego, especialmente en sistemas de manipulación y de interacción; por lo tanto tenemos *un fin* manifestado en el ver, *una fuente* revelada en el sistema visual y un *objeto* que es donde se pone la mirada, según definición de Lacan.²¹

Gómez Tarín concluye que en relación a los procesos de identificación con los personajes la construcción de imaginarios supremacía los modelos estéticos de vida y es en los procesos discursivos donde se conecta el espectador. El espectador se pondera en un lugar único, donde se vuelve omnisciente, el componente de su presencia es forzosa para que se lleve a cabo la transmisión. A estas características sumamos la manipulación,

21 Lacan (1984) da un lugar principal a la mirada en términos de construcción subjetiva. En principio, la concepción del estadio del espejo marca en los primeros tiempos de la obra de Lacan la fuente de inspiración para conceptualizar la noción de imaginario como uno de los tres registros en los cuales funda sus desarrollos. <http://www.aesthetika.org/La-Mirada-y-la-Organizacion-del>. [22 mayo 2018].

construcción e interactividad que en el caso de algunos audiovisuales suman mayor complejidad a la construcción y simbiosis del discurso.

El autor agrega que la identificación no solo se lleva a cabo a través de las sensaciones, sino sobre las ideas, sobre la cultura y la concepción del mundo y las condiciones de su existencia.

Con estos conceptos se trata de ubicar al audiovisual como un proceso de enseñanza e interpretación que, a través de elementos y trucos visuales, genera una realidad reconocida para el colectivo.



**CON
SUMOS
CULTU
RALES en
adolescentes**

CAPÍTULO 2

CONSUMOS CULTURALES EN ADOLESCENTES

2.1 Características de los adolescentes.

Los individuos de diez a doce años ubicados en la etapa del desarrollo denominada adolescencia se localizan en los ciclos escolares de primaria alta, en esta etapa como en otras a las que se enfrenta el ser humano los cambios pueden llegar a representar una crisis con una resultante positiva o negativa.

El desarrollo del siguiente apartado se contemplará a través de dos perspectivas principales, la primera tomará como base la Teoría Psicosocial investigación del siglo pasado con Erik Erikson como su mayor representante, reconocida como principal en el estudio de la adolescencia donde se afirma que el ser humano se desarrolla en relación a la interacción con el ambiente, concluyendo que dependemos del contexto y de los demás. Posterior a establecer los conceptos básicos de los adolescentes, se abordará el tema desde el punto de vista de la inteligencia emocional con temas éticos desarrollados por José Antonio Marina, filósofo y pedagogo reconocido de este siglo.

Se ha determinado esta temática debido a que, según el avance de la investigación, la crianza y los factores del contexto son determinantes en la influencia de las conductas de los individuos, por lo que las influencias de los medios pueden afectar o pasar



desapercibidas dependiendo de las fortalezas en la personalidad, situación que se ve favorecida en muchos casos por el núcleo familiar y la buena guía de los padres de los adolescentes.

Una crianza en valores y énfasis en la inteligencia emocional de los individuos puede proporcionar herramientas en la toma de decisiones, seleccionando experiencias positivas lo que conduce a un camino al logro de metas.

Para Erikson (1950), existen ocho etapas del desarrollo del ser humano que van desde la infancia hasta la vejez cada una de ellas implica cambios y conflictos que resueltos de manera acertada significarán resolución de identidad de la personalidad para las etapas subsecuentes, sin embargo al resolver en forma negativa las etapas de desarrollo se toma el riesgo de truncar las fases y crecer con lagunas de conocimiento, situaciones que provocarán que el individuo torne complicadas las siguientes etapas, y no resuelva los conflictos que se presenten en el futuro.

Las etapas se cimientan en el pasado y se extienden hacia el futuro, el concretar cada una de ellas dependerá de la preservación y evolución de las subsecuentes (Erikson, 2015 p. 12).

TABLA 2 ETAPAS DEL DESARROLLO HUMANO
EN LA TEORÍA PSICOSOCIAL POR E. ERIKSON

ETAPA	NOMBRE	EDAD	CARACTERÍSTICA PRINCIPAL
Etapa 1	Infancia	0 - 18 meses	Confianza / desconfianza
Etapa 2	Niñez temprana	18 m - 3 años	Autonomía / vergüenza / duda
Etapa 3	Edad del juego	3 - 5 años	Iniciativa / culpa
Etapa 4	Adolescencia	5 - 13 años	Laboriosidad / inferioridad
Etapa 5	Juventud	13 - 21 años	Identidad / confusión de roles
Etapa 6	Madurez	21 - 40 años	Intimidad / aislamiento
Etapa 7	Adultez	40 - 60 años	Generatividad / estancamiento
Etapa 8	Vejez	60 - muerte	Integridad / desesperación

Fuente: Erik Erikson (2015). Sociedad y adolescencia.

Nos centraremos en la Etapa 4 enfocada al desarrollo de la adolescencia en la cual se consolida el pensamiento lógico, a esta edad el juego deja de enfocarse en la imaginación, las actividades lúdicas se convierten en adiestramiento para aprender reglas sociales y laborales. Comienza el principio de responsabilidad hacia actividades individuales auto gestionando sus propios intereses, en esta etapa se busca la aceptación y aprobación tanto de adultos como de alternos, donde las relaciones con los grupos son significativas, implica gran energía para el individuo el trabajo de aceptación, exige reconocimiento el no lograrlo puede marcar un gran fracaso personal. Estos elementos provocan un desarrollo de la conducta competitiva entre los integrantes de los grupos.

En esta etapa se muestra interés en actividades de oficios, inspiradas por adultos cercanos, lo que puede tener gran influencia hacia su profesión o actividad en el futuro. La identificación con el género a través de roles sociales y consolidación de estereotipos se lleva a cabo durante esta etapa (Robles Martínez, 2008).

Erikson (1990), defiende la idea de tener relaciones significativas positivas en cada una de las etapas, así como contar con una organización familiar, social y cultural que refuerce los principios hacia la madurez del individuo, apegándose a que sostiene

que el concretar plenamente cada etapa es vital para integrar al futuro adulto.

El desarrollo de la identidad, surge en la adolescencia tardía donde el apoyo de la familia y los iguales es un factor que marca (Zacarés González, Iborra Cuéllar, Tomás Miguel, y Serra Desfilis, 2009) son núcleos donde se encunetran elementos de arraigo.

El encontrar la identidad en esta etapa involucra un conflicto lo cual conduce a estado mentales contradictorios como un sentido de vulnerabilidad y expectativas personales de alto rango, sin lugar a dudas es una crisis (Erikson, 2015 p. 12).

La adolescencia también se toma como un período evolutivo, con cambios, crecimiento y evolución; es una etapa de transición de la infancia hacia la madurez en los aspectos físicos, psicosociales y sexuales. El individuo encuentra la adaptación cuando se ajusta satisfactoriamente a la definición personal con los roles sociales o el papel que debe desempeñar dentro del círculo social.

La identidad surge en esfera micro y macro, la primera se forma a través de las relaciones familiares y de intimidad corresponden a factores interpersonales; dentro de la identidad macro existen los factores reflejados en la esfera de la ocupación, la política y la religión estos se encuentran en el grupo de los “ideológicos” (Zacarés, *et. al.*, 2009).





Erikson (1990) previamente expuso este argumento diferenciando por género donde los hombres establecen identidades a diferencia de las mujeres que la desarrollan con mayor actividad hacia la intimidad, sin embargo esto no representa ninguna limitante o desventaja, simplemente el ritmo de desarrollo de la identidad es distinto, en este sentido ambos géneros coinciden en que los iguales se convierten en elemento importante de parámetro relacional en el presente y a corto plazo, sustituyendo a los propios padres los cuales conservan su influencia hacia el futuro. En relación a la identidad de género en los adolescentes J. A. Marina (2016), cita a Simone de Beauvoir; *“Las muchachas que son los sujetos de sus propias vidas se convierten en objetos de otras vidas, concluyendo que dejan de ser y comienzan a parecer”*, las mujeres experimentan una mayor presión social, la cual desorienta y deprime a la mayoría, los fuertes cambios corporales, la fuerte presión social y la independencia de los padres, se suman como factores de vulnerabilidad. Podemos hacer mención que estas acciones violentas catalogadas como negativas se aprenden y normalizan a través de su exposición, en especial durante la infancia y la adolescencia, su

presencia constante hace que se pierda el factor sorpresa en los grupos fomentando su existencia y reproducción (Aguado, 2003). La autora antes citada ha llevado a cabo una serie de investigaciones durante años, da algunas recomendaciones para romper la transmisión de la violencia de género en adolescentes, de la cual se retoma:

1. Establecer vínculos sociales para desarrollar esquemas sin violencia.
2. Rechazo a toda forma de violencia, esto implica también el abstencionismo total ante consumos culturales, situaciones emocionales y psicológicas.
3. Evitar su reproducción en cualquiera de sus formas.
4. Resolución de conflictos y manejo del estrés sin violencia o prácticas que conduzcan a ella.

Una de las diferencias más sobresalientes en cuanto al desarrollo de la autoestima entre hombres y mujeres es que los estereotipos promotores del sexismo provocan que los primeros sean independientes de la evaluación social mientras que las segundas son dependientes de la retroalimentación y aprobación de los grupos. Es así que se observa que los hombres tienen permiso de

externalizar la ira y la hostilidad, puesto que aparentemente no afecta al “otro” mientras que las mujeres “deben” cuidar las emociones y susceptibilidades.

Este hecho da como resultado que las mujeres tengan mayor conocimiento sobre el género y su flexibilidad sea mayor, por el contrario la presión hacia la identidad masculina y alcance del estereotipo es más rígida.

Regresando al tema de los adolescentes independientemente del género tenemos que uno de los componentes de la identidad es la autoestima la cual proporciona seguridad al adolescente al enfrentarse a riesgos o resolver opciones, se presume que gracias a la autoestima existe una motivación para explorar el entorno, por el contrario la baja autoestima provoca la inhibición hacia las posibilidades del entorno. Diversos estudios apoyan la idea de que la conexión y el sustento emocional son los componentes que favorecen el desarrollo de la identidad sin importar el estilo familiar ya sea autoritario o democrático. Zacarés (2009), expone la hipótesis que la autoestima de los adolescentes se eleva en relación a los logros obtenidos impuestos por el compromiso personal hacia la propia identidad, las metas alcanzadas son apoyadas y apuntaladas por el grupo de adultos que se encuentran cercanos a los pubertos.

Una de las principales características de la aparición de la adolescencia es la autonomía, en esta etapa surge la reafirmación de la capacidad de independencia, la motivación se enfoca en la sexualidad y su descubrimiento, en la independencia donde se reconoce la capacidad de libertad y limitaciones, así como una participación más activa hacia los grupos sociales tratando de alcanzar una identidad. Esta etapa pareciera se ha vivido previamente alrededor de los dos años, sin embargo, la autorregulación es el componente emocional y de comportamiento que hace la diferencia, además de la maduración física y de funciones cerebrales (Marina, 2016).

José Antonio Marina filósofo reconocido de este siglo, investigador de la neurología y ética ha desarrollado principios importantes relacionados a la educación y apoyo a los adolescentes encaminados a concluir esta etapa y lograr el éxito tanto personal como familiar. Su enfoque se sustenta en tácticas familiares hacia la toma de buenas decisiones, que apoyen la construcción de una personalidad fortalecida y acciones que concluyan en éxito. Para este autor la adolescencia es el periodo para adquirir infinitas posibilidades, alcanzar la capacidad psicológica de hacer real lo posible, y así en la edad adulta las posibilidades se conviertan en una realización.

Según lo hasta ahora investigado los tipos de crianza pueden llegar a marcar la diferencia en como los adolescentes pugnan y se auto gestionan en el mundo que se abre ante sus ojos, logrando concretar este lapso exitosamente, atendiendo con madurez las decisiones que deben tomar; es por esto que se expondrá a continuación la teoría por Marina (2016), enfocada a desarrollar el talento de los adolescentes, el cual se ha reconocido como un experto en el tema desarrollando no solo fundamentos teóricos al respecto, además tiene un Club práctico donde se enseñan habilidades comunicativas.

Al parecer el éxito depende de la toma de decisiones, y para eso es necesario tener talento, el cual es descubierto gracias a la inteligencia, la que se relaciona primero con la motivación o el deseo y segundo con el control del comportamiento o voluntad. El talento refleja el uso adecuado de la inteligencia, retomando los conocimientos adquiridos enfocados en una determinada meta, donde las emociones y destrezas desempeñan un papel fundamental en la toma de decisiones; esta acción implica haber contemplado las diversas posibilidades e imaginar diversos escenarios, el comportamiento se perfecciona con el constante

ejercicio y entrenamiento, podríamos decir que es la fórmula para lograr los objetivos.

Los adolescentes suelen tomar distancia buscan autonomía, tratan de asimilar lo aprendido durante la infancia para encontrar su propia identidad a partir de lo que desean ser como adultos. En este punto el autor, introduce al tema el concepto de responsabilidad, el cual hace que los nuevos jóvenes que pretenden hacerse cargo de ellos mismos respondan a una serie de requisitos familiares, sociales y escolares, que según su edad y capacidades les corresponden.

El ejercicio de la responsabilidad requiere de libertad, una autonomía personal; los nuevos jóvenes pretenden satisfacer sus fines, sus criterios, sus energías, sus planes, elegir sus propias banderas; este concepto de libertad también implica límites, determinando las posibilidades de acción.

Es por esto que el autor prefiere cambiar el concepto libertad por autonomía, lo cual incluye como ya se ha mencionado el ingrediente de la inteligencia, poniendo especial énfasis en tomar decisiones previas a los hechos, es decir sin arrebatos, lejos de los impulsos. Estos impulsos tienen que ver con la ausencia de

autocontrol y con el tiempo se relacionan con el logro de la recompensa, el autocontrol de emociones se refiere a expandir el espacio entre el estímulo y la respuesta.

La autonomía se basa en las metas no en el estímulo, es decir que, a pesar de las circunstancias momentáneas, la decisión será tomada inteligentemente, no a través de la emoción, sino con la razón. Un elemento básico de la autonomía es tener metas definidas las cuales ayudarán a centrar la atención, encaminar y sostener esfuerzos para facilitar el aprendizaje.

En relación al desarrollo anatómico de los adolescentes, Marina (2016) reflexiona: fue hasta los años ochenta que se rescató la idea de que el cerebro continúa desarrollándose especialmente en las áreas prefrontales, lo que significa que la adolescencia es un periodo de gran sensibilidad para el aprendizaje, a esta edad es posible el aprendizaje interno, es decir, el individuo se hace cargo de él mismo, auto gestionando las funciones ejecutivas determinando su destino.

Marina (2016) cita a Jeff Hawkins (2004) el que define que comprender, desarrollar y mejorar la capacidad para anticipar y prevenir el futuro es una muestra de la inteligencia emocional del individuo, esta autoevaluación cognitiva se lleva a cabo a través del córtex prefrontal que implican el auto reconocimiento y la autoevaluación.

Siguiendo con los cambios cerebrales en el adolescente tenemos por un lado el cerebro ejecutivo y por otro el cerebro social. En relación al cerebro social podemos apuntar que los cambios se generan a partir de la separación de la familia de origen, de la necesidad de establecer una identidad con los grupos, y la creación de una nueva familia.

Es verdad que los cambios físicos y sociales en esta etapa son determinantes sin embargo las investigaciones apuntan a que los modelos de crianza y la educación parental influye en las funciones ejecutivas, esta afirmación abre nuevas posibilidades al modelado de la conformación de los individuos y a la opción de lecciones que fomenten las tareas positivas en la formación de los futuros adultos.

El mismo autor consideró entrevistas con expertos en el tema de los adolescentes, para entender el verdadero talento que los acompaña, es así que tenemos a Linda Spear y Sarah-Jayne Blakemore con especialidad en neurología, las investigadoras en su libro *The behavioral neuroscience of adolescence* afirman que el cerebro tiene neuro-plasticidad, lo que ayuda adaptarse al entorno y a las metas, durante la adolescencia la producción de nuevas neuronas es cuatro o cinco veces mayor que en la etapa adulta esto promueve el aprendizaje, se ha descubierto que los individuos que reciben una adecuada estimulación sensorial del



entorno favorecen el crecimiento cerebral, se ha pensado que la estimulación es importante en la primera infancia pero con investigaciones como ésta se concluye que incluso en esta edad es vital para el cerebro. Específicamente la corteza prefrontal se sigue desarrollando y de esta área dependen las funciones de control de la conducta, la capacidad de atender dos cosas a la vez la comprensión social y la conciencia de sí mismo, por lo tanto la etapa de diez a quince años es importante para el aprendizaje, tanto o más como la primera infancia, en específico en cuanto a conductas sociales proactivas (Marina, 2016, p. 82).

Marina (2016), también consultó a C. Dweck investigadora dedicada a desifrar el aprendizaje de los niños, en su libro *La actitud del éxito* (2016), afirma que el cerebro es un músculo, el cual se fortalece y reestructura cuanto más se ejercita, este fenómeno se da durante el aprendizaje.

El mismo autor hace referencia a las principales actividades propias de los adolescentes basado en A. Rae Simpson (2001), en el informe *“Raising Teens”* de *Harvard School of Public Health*, que consta de diez puntos:

1. Ahora el comportamiento debe corresponder a un cuerpo con mayor sensación sexual y afectiva.
2. El pensamiento abstracto debe ser desarrollado y aplicado.

3. Las perspectivas se turnan más complejas.
4. La toma de decisiones, la resolución de problemas y conflictos requieren nuevas habilidades de pensamiento.
5. Generar identidad con sistemas de creencias, valores y normas morales significativas.
6. Identificar y expresar emociones complejas, personales y de los demás.
7. Establecer relaciones amistosas de ayuda.
8. Formar identidad propia.
9. Elevar roles y responsabilidad.
10. Establecer relaciones maduras con adultos basadas en negociación.

Estos puntos son claros en cuanto a cambios específicos que viven los adolescentes en referencia a la socialización y su nuevo rol, es deseable que los lleguen a gestionar adecuadamente para integrarse a la sociedad, y como afirma E. Erickson (2015), alcanzarlos garantizará una vida adulta también exitosa.

Otro experto es David Shenk (2010), en su libro *El genio que todos llevamos dentro*; citado en Marina (2016), el autor plantea el desarrollo dinámico basado en la neurociencia, sostiene que la carga genética no predispone la inteligencia, habla de la influencia del medio, los individuos encuentran su potencial en la medida que el entorno les ofrece la opción de hacerlo.

Se plantean medidas específicas para lograrlo como:

- a) Hablar con los niños desde temprana edad, esto provoca que desarrollen procesos de pensamiento, razonamiento y de lenguaje; así como habilidades sociales importantes.
- b) Leer desde edades tempranas, lo cual promueve el pensamiento creativo y la imaginación, desarrollando la inteligencia.
- c) Estimularlo, esto fomenta una actitud positiva ante los retos.
- d) Mirar hacia adelante visualizando sueños y logros.
- e) Aceptar frustraciones como parte del aprendizaje.
- f) Animar al esfuerzo permanente.

Es verdad que cada persona cuenta con distintas capacidades y habilidades, sin embargo el éxito radica en la combinación de miles de horas de práctica entre éstas; las oportunidades que ofrece el entorno hacen que se genere la excelencia, situación y decisión que depende de cada sujeto.

Un adulto que tiene a su cargo un púbero tiene la obligación de hacerle ver que su comportamiento influye en el logro de

su talento, la lucha por hacer que el entorno sea un factor de aprovechamiento debe ser constante y consiente.

Un motivo importante para cualquier persona es encontrar disfrute en las adversidades y los desafíos de las actividades, así lo menciona Mihaly Csikszentmihalyi, a Marina (2016), en una entrevista escrita en el libro antes referido *El talento adolescente*, Csikszentmihalyi es un psicólogo positivista que se ha hecho famoso por su teoría del *flow* o el *fluir*, la que se refiere a encontrar una satisfacción íntima basada en la felicidad, creatividad, bienestar y diversión. Se habla de una motivación intrínseca o un interés por el aprendizaje, como factores determinantes para avanzar; en contraparte nos podemos encontrar factores como la ansiedad o el aburrimiento que llevan a problemas graves en el desempeño adolescente. Según el psicólogo especialista esto se deriva de una educación cimentada en hábitos primarios cultivados que construyen de origen rasgos de personalidad, lo que transforma mentalidades y actitudes.

Esto pareciera muy claro, pero ¿Cómo se logra?, Csikszentmihalyi apuesta por objetivos claros, una retroalimentación directa e inmediata sobre lo realizado. Por otro lado, también es importante



fomentar actividades donde la persona pueda poner en práctica sus habilidades, lo que da como resultado elevar la confianza en sí mismo y la autoestima al ver concretadas las metas planteadas. Es aquí cuando surge el flujo, donde las actividades productivas desarrollan el potencial social y personal.

Se concluye con este autor que el adolescente requiere lograr tres características individuales; primero compilar información, se refiere a contar con conocimiento, segundo contar con suficiente motivación tanto de la familia como de la comunidad, y tercero el factor disciplina que se refiere a los hábitos para que una persona estudie y se enfoque en un punto lo suficiente para alcanzar las habilidades necesarias para ejecutarlo.

Marina (2016), hace especial hincapié al desarrollo de la inteligencia emocional, encaminado este concepto hacia cómo sentir mejor, lo que no solo plantea el hecho de regular las emociones desde la teoría tradicional de la inteligencia emocional como se ha hecho hasta hoy, sino que hay que producir o provocar ciertas emociones positivas, tomando en cuenta las experiencias afectivas.

Para reforzar el tema de inteligencia emocional dada su importancia en la formación de los adolescentes, se hará una breve explicación tratando de ampliar el término según este autor.

Las experiencias vividas nos determinan ya sea en sentido positivo o negativo, en especial las afectivas son las que hacen que la vida tenga sentido, las cuales se dividen en sentimientos, emociones y deseos; una identificación adecuada servirá de brújula sobre la realidad apoyando el desempeño en la vida. Todos estos factores son educables por lo tanto se enseñan, con miras a inculcar hábitos afectivos positivos.

Otro de los expertos citados por Marina (2016), es Thomas Lickona, psicólogo especializado en fomentar el respeto y la responsabilidad, cimentándose en conocimiento, sentimiento y acción moral. Para Lickona el carácter es el conjunto de virtudes con las cuales dirigirse adecuadamente ante la vida, sostiene que es la clave para el respeto a uno mismo y por ende hacia los demás, dando como resultado relaciones sanas y positivas, proporciona una sensación de desempeño adecuado. Las virtudes a las que hace referencia son universales y se concretan en: valentía, justicia, humanidad, templanza, trascendencia y sabiduría.

Como conclusión del apartado tenemos que la etapa de la adolescencia puede representar grandes retos por el cambio físico, social y psicológico que implica, la reestructura social se genera en esta etapa donde intervienen factores externos establecidos,

el adolescente aprende la adaptación social y se prepara para incluirse como un futuro adulto en la sociedad.

Con respecto a la inteligencia emocional debe fomentarse la autodisciplina y el autocontrol, contemplando que de origen debemos considerar que cada individuo cuenta con una personalidad recibida, la que se refiere a una carga genética es decir un temperamento; por otro lado, está la personalidad aprendida o carácter, la que da como resultado el conjunto de hábitos que son la suma del temperamento y los modelos educativos. Y por último tenemos la personalidad elegida, que es la elección de cada persona a partir de lo antes mencionado, esta personalidad elegida se inicia con la autonomía incorporando regulación, valores y deberes éticos, los cuales son aprendidos como un legado.

2.2 Cultura adolescente, composición social en el ciberespacio.

El objetivo de este capítulo es abordar el tema de los videojuegos y su determinación en la creación de la cultura en el grupo de los adolescentes. Será tema de discusión el saber cómo se componen los grupos, cómo interactúan y las características principales de los individuos de esta edad, para entender de

qué manera interactúan con los objetos de consumo y de qué forma es que el objeto puede llegar a influir en la construcción de la personalidad.

También es importante conocer los videojuegos; los tipos, las representaciones que muestran, y los objetivos de juego, así como los personajes recurrentes y sus características; para realizar conclusiones en cuanto a los estereotipos de género que enseñan. Se anticipa que el uso de los videojuegos como cualquier sistema mediático direcciona y transmite ideología, comunica valores que pueden llegar a ser aplicados en las interrelaciones personales.

A principios de los años ochenta la policía del sur de Inglaterra informo tácitamente que el videojuego *Space Invaders* diseñado por Toshihiro Nishikado y producido por Midway Games empresa creadora de Pac Man²², estaba relacionado en el aumento de las cifras de robos en domicilios, debido a este hecho se presentó en el Parlamento una iniciativa para el control de *Space Invaders* y otros medios electrónicos, la cual no obtuvo el ascenso; de haber sido aprobada los bares y centros recreativos habrían tenido que contar con licencia especial con respecto al uso de videojuegos, en esta misma época se definía a los jugadores como “adictos” en el sentido de sentirse fuertemente atraídos a esta actividad y dejar a

un lado cualquier otro tipo de esparcimiento o recreación, en los centros de videojuegos se sostenía que se encontraban jóvenes trastornados, con ojos vidriosos y ajenos al mundo (Parkin, 2016). A continuación, se exponen algunos casos graves del consumo excesivo de videojuegos descritos en el libro *Muerte por videojuegos*, escrito por Parkin (2016), periodista que se ha especializado en noticias sobre este tema. En Corea del Sur, tras una lista de muertes por videojuegos el gobierno aprueba un apartado en la Ley de Protección a la Juventud, que prohíbe que los adolescentes permanezcan en los locales especializados después de la media noche. La definición de muerte por videojuegos se refiere a que el fallecimiento de algunos jóvenes estuvo evidentemente relacionado con el uso excesivo de consolas, donde no hubo otro argumento más que hacer responsable al videojuego afirmando que con el uso excesivo de este se provocaba la muerte.

Según un médico en Taiwán, los videojuegos pueden aumentar la presión sanguínea, acelerar el pulso, provocar tensión en el cuerpo, producir arritmia y desequilibrio del sistema simpático y parasimpático. Mantener la misma postura por varias horas puede producir trombosis venosa profunda lo que llevaría a una embolia, se concluye que el permanecer en este estado por varias horas es lo que puede llegar a causar la muerte en los *gamers*.

Los videojuegos han estado ligados a la violencia y actos terroristas, se ha comprobado como el caso de la masacre en la escuela secundaria en Denver, Colorado que los francotiradores hacían uso constante de un tipo de videojuego de tiro y terrorismo; es por este tipo de entretenimiento resultan ser controversial especialmente cuando los usuarios son adolescentes, estos datos están debidamente documentados.

Los videojuegos denotan los criterios de éxito o fracaso, establecen reglas claras en cuanto a las relaciones sociales hasta como alcanzar el puntaje para seguir progresando, Parkin (2016, p. 81), dice que los monitores no son ventanas a otros mundos, son espejos donde se observa el funcionamiento del nuestro; es así que surge la interrogante ¿Los videojuegos influyen en la sociedad o las prácticas sociales influyen en los contenidos de videojuegos?

En la actualidad se plantean posibles contribuciones positivas como argumento de reivindicación de los videojuegos al colectivo juvenil, debido connotación negativa con la que cuenta, la aplicación en métodos de rehabilitación tanto en ámbitos psicológicos como físicos es ya un hecho; en el área educativa se está encontrando un mercado extenso donde el reto será conjugar la fascinación del juego con la adquisición de conocimientos; los videojuegos pueden llegar a ser positivos como para sanar a un individuo que

ha experimentado injusticias o rechazo; el mundo virtual puede ofrecer un sin fin de oportunidades de éxito, donde la gloria se alcanza si la buscas y te conviertes en un experto.

Para Gonzalo Frasca²³ los videojuegos impactan el aprendizaje de los adolescentes de forma rápida y precisa; esta ventaja se podría aplicar a la enseñanza convirtiendo estos en herramienta de aprendizaje. La neurocientífica Daphne Bavelier profesora en la Universidad de Ginebra, se ha especializado en neurociencia cognitiva; realiza estudios acerca de las ventajas de usar los juegos de video, por ejemplo la concentración y la agudeza visual la mejoran considerablemente, de hecho los juegos de acción y tiro estimulan la rapidez conectando diferentes partes del cerebro para dar respuestas correctas²⁴.

Los videojuegos con aplicación en el área educativa se basan en la experiencia, lo que favorece la enseñanza constructivista, además pueden producir empatía, lo que permite entender los problemas y sentimientos de los demás, generando un efecto transformador en la sociedad; el sentido de colectividad

23 Gonzalo Frasca, PhD, es diseñador, consultor y catedrático de videojuegos de la Universidad ORT. Se especializa en el uso de juegos y videojuegos para la educación y comunicación. Ha creado juegos para empresas como Disney, Pixar, Cartoon Network, WB y recibió un Lifetime Achievement Award de la Knight Foundation. <https://cnnespanol.cnn.com/author/gonzalo-frasca/#0> [8 agosto 2017].

24 Programa Redes, Eduard Puset <https://www.youtube.com/watch?v=BYzYqS8WrBgyt=23s> [14 agosto 2017].

direccionado se favorece fortaleciendo los valores positivos en las tribus urbanas (Parkin, 2016), permiten sentir y mirar a través de los ojos de otro, esto puede lograrse reflexionando precisamente sobre lo que el “otro” experimenta, haciendo conciencia de los actos llevados a cabo dentro del videojuego, dejando a un lado el juego mecánico e impulsivo.

En relación a la distribución de juegos para consolas se lleva a cabo a través de tiendas departamentales, especializadas o compras en línea, en la actualidad se presentan en CD, anteriormente hubo presentaciones en cartuchos los que han quedado prácticamente sin uso. Existen juegos que se adquieren por Internet u otras redes telemáticas, especialmente los que son producidos por programadores independientes algunos de los cuales se diseñan con fines de comunicación o concientización, otros juegos gratuitos y disponibles en Internet son las versiones reducidas de juegos llamados “shareware” los cuales son introducidos por los productores para que sean analizados, de esta forma se promocionan y prueban el funcionamiento de los juegos.

Existen juegos que conforman sistemas intertextuales transmedia (Fernando Montoya, Vásquez Arias, y Salinas Arboleda, 2010), los cuales tienen la capacidad de crear una comunidad de jugadores que interactúan en el espacio simbólico colectivo tanto en la realidad como dentro de sociedades virtuales, el uso de



videojuegos congrega una gran cantidad de participantes, en especial infantes y adolescentes, por lo tanto, se valida como un representativo suficientemente extenso de la sociedad.

Es a partir de estos sistemas intertextuales transmedia que se define el ciberespacio, dando origen a un espacio simbólico que se encuentra en un punto indeterminado en el interior de la pantalla y el servidor, se apoya en la red informática incrementando los canales de comunicación entre la gente real, por esta razón es pertinente definir el ciberespacio desde la interacción de los usuarios no por la tecnología que usa.

El ciberespacio abre la ventana para contemplar la formación de un mundo paralelo, donde se articula la sociedad simulada o virtual con prácticas reconocidas de la sociedad real; convirtiéndose en un espacio lleno de complejidades simbólicas; tantas o iguales como la misma sociedad en la que convivimos todos los habitantes del planeta (Levis, 2013).

La necesidad humana de encontrar una comunidad o un lugar al cual pertenecer, este hecho se pueden integrar en el uso de videojuegos, las sociedades virtuales también cubren este aspecto humano (Parkin, 2016).

Algunos juegos ofrecen la opción de convertirnos en la persona que deseamos ser, experimentando una vida diferente con

posibilidades que nos satisfagan de una mejor forma, los videojuegos aceptan a los *gamers* sin distinguir entre privilegiados u oprimidos; ricos o pobres; homosexuales o heterosexuales; amados u odiados; todos reciben las mismas oportunidades de inicio, este concepto en principio es positivo. Sin embargo, los discursos narrativos en relación al poder y la fuerza perpetúan los valores hegemónicos: en general personajes de género masculino, raza blanca con musculatura y atributos físicos sobresalientes.

2.2.1 Historia de los videojuegos.

El principio de los videojuegos apareció desde finales del siglo XX, se masificó como un fenómeno de entretenimiento en los 70's comenzando en California, E.U.; desde entonces la aceptación mundial ha sido inalcanzable por cualquier otro medio tecnológico, nunca antes ningún sistema digital ha podido penetrar en la sociedad de una forma tan voraz, los videojuegos son una mezcla única donde la ciencia, la tecnología, la electrónica, los sistemas de comunicación, las redes sociales, o incluso el arte se han conjugado para formar un fenómeno social nunca antes visto, convirtiéndose en una representación fidedigna a la que Levis (2013), llama tecnocultura, por su parte Kerckhove (1999), la llama cibercultura delimitándola como el resultado de la multiplicación de

la masa por la velocidad, donde masa es el objeto representado a través de la consola, computadora, teléfono y otros similares y la velocidad está definida como el medio que nos permite dirigirnos a cualquier punto; el cual se hace visible por medio de la imagen simbolizada en la pantalla ofreciendo la posibilidad de interactuar a través de redes de intertextualidades individuales; esta cibercultura está en crecimiento vertiginoso gracias a los avances y constante renovación de aparatos electrónicos; cada día se incorporan nuevos participantes en este nuevo mundo al que podemos llamar paralelo.

El primer equipo que se reconoce como antecedente de los videojuegos se remonta a 1958, un juego de tenis hecho por medio de grafismos simples inventado por un norteamericano experto en electrónica llamado Willy Higinbothan. En 1962 Steve Rusell estudiante del Instituto de Tecnología de Massachusetts creó el primer videojuego informático "*Spacewar*" (Guerra espacial) que incluía rayos catódicos²⁵ (Levis, 2013), elemento que se sigue usando en los videojuegos.

25 Estos rayos misteriosos son haces de partículas mucho más pequeñas que los átomos, las cuales son de hecho, piezas minúsculas de átomos, según la Real Sociedad Española de Química (2016).

La informática e innovación tecnológica se manifiestan en este tipo de juegos, los videojuegos son un sistema de alta calidad y vanguardia; imágenes, sonido, luz, representaciones en movimiento, velocidad; entre otras características, hacen de estos sistemas un elemento de diseño de gran envergadura. Estos juegos se encuentran en el primer lugar de entretenimiento para adolescentes, el lugar que ocupan en el tiempo de ocio es rebasado dejando atrás actividades deportivas o intelectuales, así como cualquier otro tipo de sistema transmedia.

Los videojuegos como producto masivo se originaron en Japón a través de la compañía Nintendo, la cual ha descubierto que la realidad alternativa hipnotiza, envuelve y desconecta a la gente, lo que les da gran poder sobre el colectivo además del cuantioso negocio que genera. El manejo de los individuos ha llegado como ya se mencionó, al grado de provocar muertes en jóvenes asiáticos que han permanecido horas ininterrumpidas frente al monitor, concluyendo que la causa de su muerte tuvo relación con la sedentaria afición y adicción a los videojuegos (Parkin, 2016). Este hecho ha estereotipado negativamente el entretenimiento de los videojuegos, se manifestó que son una pérdida de tiempo, provocan sedentarismo, obesidad, son un medio publicitario, transmiten mensajes, distraen del trabajo y estudio, y basándose

en estos hechos pueden llegar a provocar la muerte. En la actualidad ha sobrepasado fines recreativos ahora son un medio de enseñanza, sistema de construcción tanto de realidades como de realidades alternas.

El mismo autor define que el tiempo de uso se relaciona por las interacciones, la causa y el efecto; el tiempo se calcula en unidades de acción.

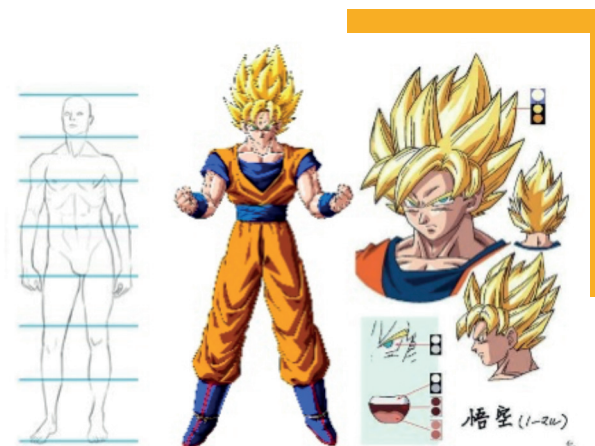
El origen de las imágenes da la razón por la que los personajes recuerdan a los mangas²⁶, por ejemplo los dibujos animados de *Dragon Ball* como muchos otros son gráficos que con el paso del tiempo se han ido modificando, sin embargo conservan rasgos importantes de este tipo; como mirada grande, formas féminas o masculinas acentuadas, dureza en los rasgos faciales, vestimenta remitiendo a las batallas o actos de enfrentamientos que son constantes; estos personajes trabajan compulsivamente por conseguir la victoria algo que hace remembranza a los códigos de honor de la cultura tradicional japonesa (Levis, 2013).

Los soportes necesarios para proyectar los videojuegos pueden ser en máquinas instaladas en salones recreativos o de *arcade*, los cuales son lugares públicos que representan un costo por cada participación hecha, existe rotación de usuarios, esta modalidad se ve más en Asia, en nuestra cultura los videojuegos se usan de forma personal, los *gamers* se interrelacionan vía conexión inalámbrica.

Otro tipo de soporte son las videoconsolas caseras que requieren ser conectadas a la pantalla del televisor, dentro de estas encontramos Xbox, Nintendo, WiiU, PlayStation

26 Revistas japonesas de gran tiraje con historietas y de gran éxito en Occidente.

El efecto convertido en símbolo se define por héroes de gran envergadura, espectaculares pectorales y una cintura acentuada con largas piernas. El rostro de afiladas formas sobre todo durante momentos de



Mangas japonesas. Banco de imágenes de Google.



Mangas japonesas. Dragon Quest Heroes II, uno de los últimos juegos con diseños de Toriyama. Banco de imágenes de Google.

y otras menos comerciales. La historia de los videojuegos está marcada por la evolución constante de este tipo de aparatos, tecnologías que en su momento tuvieron gran aceptación como Sega productora de videos que debido a lanzamientos sin éxito se han quedado en el camino, dando oportunidad a las marcas que ofrecen tanto la consola como el desarrollo de software tenemos como ejemplos Nintendo, Xbox o Play Station. Existen también las consolas portátiles que incluyen la pantalla de visualización en el mismo equipo, su tamaño es un poco más pequeño que la pantalla de una lap-top, este tipo prácticamente extinto se desplazó gracias al perfeccionamiento en la tecnología de los teléfonos celulares, y la facilidad de acceso del público infantil y adolescente, los que cuentan con este tipo de aparatos lo usan como tecnología multifuncional integrando diferentes sistemas de comunicación intertextuales transmedia para conectarse a redes sociales, escuchar música, ver videos. Entre las diferentes actividades de uso, están los softwares para entretenimiento, los cuales bajan casi siempre de forma gratuita.

concentración o rabia, se realiza por el inconfundible modo de dibujar las cejas de Toriyama.

<http://www.meristation.com.mx/reportaje/akira-toriyama-en-dragon-quest-genio-y-figura/2194433>

La programación en los videojuegos es definida como una nueva forma de expresión artística²⁷ se vale de la música, el dibujo, la escritura y la informática, es una expresión compleja de audiovisuales (Le Diberder 1993, citado en Levis 2013). La alta resolución de imagen, los movimientos humanos, los escenarios reales, la presentación de personajes en tres dimensiones permiten que los videojuegos ofrezcan experiencias inmersas, realistas y cinemáticas que impactan al receptor.

Los jugadores van desde infantes, adolescentes, adultos, en algunos sectores incluso gente de la tercera edad, se usa como pasatiempo, medio de aprendizaje o medio de socialización pues a través de la red se pueden comunicar con otros jugadores en cualquier parte del mundo.

Las desarrolladoras de videojuegos son altamente redituables, la globalización es una de sus características, su impacto puede ser mayor que una película sin embargo los gastos de producción y distribución son menores (Levis, 2013), por lo que el negocio es bastante redituable.

27 Cook y Blake son vendedores de arte (pinturas, esculturas, libros) afincados en Ámsterdam especializados en arte digital, ya sean videojuegos, 3D, fotografía digital o ilustración digital. Colaboran con artistas individuales y también con estudios para crear un

Los videojuegos han generado incertidumbre con respecto a sus beneficios o posibles perjuicios, especialmente en temas relacionados con la violencia en la sociedad; existe el mito de que influyen en acciones negativas en los adolescentes (Levis, 2013), incluso hechos puntuales como matanzas en escuelas, masacres o actos terroristas se han intentado relacionar con el uso de videojuegos, al respecto no se ha podido comprobar su posible conexión, sigue latente la controversia.

Los videojuegos son un tema relativamente nuevo que requiere un análisis profundo que debe ser objetivado, es una nueva forma de ocio y abordarlo resulta un gran reto, alejar el estigma de negatividad y aclarar su construcción positiva dentro de la sociedad, analizar su posible influencia en el comportamiento de los adolescentes, para poder ser usado como medio de construcción.

Al respecto Marie-Laure Ryan (2004) citada en Montoya, Vásquez y Salinas (2013), dice que la transmisión de mensajes cuya materialidad transfiere el tipo de significados que se pueden llegar a codificar, tiene como función realizar canales transmisores siendo esta transferencia de mensajes la sustancia

productotangiblee irreproducible a partir de esas ideas formadas con píxeles: el arte es arte.
<http://www.meristation.com.mx/noticias/del-digital-al-museo-las-obras-de-arte-de-dishonored-2/2197079> [21 mayo 2017].

física para la inscripción de mensajes narrativos. El mundo de los videojuegos pertenece a un súper sistema comercial de intertextualidades transmedia, definido así por Kinder (1991), citada por los mismos autores es un reto para descifrar la narrativa la cual no existe, una semiótica de los transmedia y el análisis de narrativas complejas que incluye intertextualidades está en espera de ser explorado, situación paradójica y preocupante cuando el consumo material está invadido por los videojuegos, la sociedad consume algo que no es comprobable en cuanto a consecuencias o efectos secundarios.

Así pues, se tienen dos líneas de estudio por un lado el mundo de los videojuegos y su discurso; y por otro la forma de recepción y apropiación de los relatos sociales dentro del grupo de los adolescentes, un factor a tomar en cuenta es la compleja edad que representa la etapa adolescente donde reafirman estereotipos y roles de género integrando estos conceptos a la configuración de identidad personal.

Es verdad que la peculiar característica de los videojuegos hace que el espectador tenga una relación directa con el objeto; es decir se define como el único medio transmedia que permite interacción con el usuario, este hecho lo posiciona en una

primordial postura que posiblemente determina la especulación de la influencia de los videojuegos, además de la ausencia de estudios e investigaciones que lo conceptualicen.

Sin embargo, el cambio social y la concientización de uso en algunos sectores, apoya cada vez más determinados videojuegos para ser usados mediáticamente en positivo, se prevé su aplicación para el aprendizaje escolar, la comunicación, la rehabilitación, para la representación fehaciente de hechos reales y como plataforma para el consumo de nuevos servicios de venta en la red.

Por otra parte la acción de jugar forma parte de la vida del ser humano, está presente desde que nace hasta edades avanzadas, la definición epistemológica del juego como medio de aprendizaje fundamenta que el mundo social y la interacción se reconoce a través del juego modulando los comportamientos; históricamente el modo de jugar ha identificado a las sociedades donde se practica (Levis, 2013), incluso vestigios encontrados desde la prehistoria hacen referencia a juegos y tipo de normas que se llevaban a cabo apoyando la conformación social; en la actualidad la interacción social mediática se hace a través de la interfaz del juego electrónico, la forma de jugar ha

cambiado redefiniendo las subjetividades colectivas dando lugar indudablemente a una nueva sociedad.

La modalidad del juego de video se establece como un sistema de comunicación del emisor que es el software, al receptor que es el sujeto utilizando la red de fibras ópticas, banda ancha y redes inalámbricas entre otros elementos a los que en conjunto llamamos interfaz, esta virtualidad genera redes sociales que influyen de forma simultánea en la representación cibercultural y cultural, la cual no tiene límites geográficos se lleva a cabo gracias al acceso a internet o cualquier otro tipo de red; una vez más se comprueba que la inferencia de los videojuegos no tiene límites, ayuda a construir la tecnocultura haciendo presencia en mundos paralelos compartiendo valores y normas.

2.2.2 Aproximación a la tecnología en los videojuegos.

Un videojuego se define como un entorno informático diseñado matemáticamente a base de algoritmos repetitivos que se digitalizan haciéndose visibles a través de una pantalla, cuenta con reglas las cuales dan un poder de decisión limitado; dentro de los sistemas transmedia son los primeros en utilizar los circuitos de reproducción del sonido. Para Dan Housen creador de la saga

GTA, un videojuego es una serie de sistemas con los que se puede interactuar a través de una máquina.

Los videojuegos fueron diseñados originalmente como un inocente juguete infantil para la industria del ocio, sin embargo esto ha cambiado con el paso del tiempo, en la actualidad se definen como un nuevo medio audiovisual según Lafrance (1994) citado en Levis (2013), es por esto que el análisis de los videojuegos se llevará a cabo a partir de la tesis de que comparten la misma construcción que los audiovisuales, remitiéndonos para ello a teorías y métodos establecidos por autores investigadores de los audiovisuales.

En este tipo de representaciones digitales se articulan tres elementos importantes teniendo en primer lugar las diversas formas narrativas e intertextuales, este elemento se refiere a los discursos y mensajes emitidos tomando en cuenta la construcción dentro del colectivo simbólico; en segundo término el uso de las tecnologías, los videojuegos en especial hacen uso de recursos diversos para la producción de imagen, de sonido, de movimientos y efectos especiales elementos que se han ido perfeccionando a gran velocidad, este hecho coadyuva a la construcción del mundo virtual donde la semejanza con la realidad se vuelve casi perfecta; como tercer elemento se tienen las nuevas formas de participar

en la construcción de las historias colectivas hecho que hace referencia a la temática sociocultural, se refiere a los elementos que surgen del sistema transmedia para insertarse en las culturas y normas sociales (Montoya, *et. al.*, 2010).

Para ejemplificar la importancia de la presencia de los videojuegos en el colectivo, podemos mencionar los ARG²⁸ o juegos de realidad alternativa, este tipo de juegos desafían las reglas definidas y las narrativas establecidas, tomando el entorno que nos rodea como escenario para desarrollar historias, la línea que divide a la realidad con la ficción es confusa y difusa, intervienen y pueden ser leídas en diferentes plataformas, definitivamente transforman la manera en la que los individuos se relacionan con su realidad. Los ARG tienen como lema “esto no es un juego” los participantes deben confundir el juego con la realidad, el participante se dedica a descubrir reglas, la historia, los personajes y la secuencia del juego. En cualquier momento pueden presentarse acertijos del juego, la vida misma es un medio para jugar, aquí no es necesario crear un avatar, los personajes son las personas mismas inmersas en su cotidianidad que tienen que encontrar el reto y superarlo, por medio de esta red se extienden y se crean las comunidades,

28 Los juegos de realidad alternativa o ARG utilizan una narrativa interactiva, en la que el mundo real es la plataforma en la que se desarrolla.

<https://hipertextual.com/2015/06/juegos-de-realidad-alternativa> [21 mayo 2017].

es deseable que se integren mayor número de jugadores, rescatando su contribución positiva al unirse a la comunidad para resolver problemas o imaginar situaciones posibles para encontrar las soluciones, por ejemplo el juego llamado “*World without Oil*” trata de un mundo sin petróleo el reto es encontrar alternativas de sobrevivencia, es un ensayo sobre algo que puede llegar a suceder en el futuro.

Se puede constatar que los sistemas transmedia están presentes en la realidad, la creación del mundo alterno a partir de la tecnología ofrece la opción de vivir experiencias bastas donde los mundos pueden llegar a confundirse, sin duda alguna la ampliación, amplificación y extrapolación de las aproximaciones en función de retos produce un abordaje del discurso de manera diferente (Montoya, *et. al.*, 2010), abriendo el tema de la conformación de los colectivos y transformación de las intertextualidades, los sistemas de interacción tecnológica pueden llegar a cambiar la percepción del mundo.

El uso de los sistemas transmedia ha transformado las dinámicas de familia y roles sociales, en consecuencia, el imaginario social ha evolucionado a gran velocidad, dado que el sistema de los videojuegos es visual queda plasmado el hecho y la manera en la que pensamos y nombramos al cuerpo, donde la corporeidad

es una concepción a partir de la cual se define y conceptualiza el propio individuo dando paso a su identidad.

En la actualidad es común que las actividades recreativas dentro de los hogares están limitadas al uso de los videojuegos; las condiciones sociales invadidas de peligros e inseguridad especialmente para la población joven hacen que su diversión se reserve cada vez más a espacios cerrados donde el uso de las consolas es ideal para la distracción; por otro lado, los espacios al aire libre invadidos por la urbanización y contaminación también se han visto reducidos, gracias a la representación semejante de la realidad en los juegos digitales los adolescentes pueden explorar temas de esparcimiento en diferentes escenarios. Estas nuevas prácticas culturales hacen que replantemos los conceptos, pensar en los sistemas mediáticos que transmiten representaciones y repercuten el imaginario colectivo convirtiéndose en ejes transversales hacia la condición humana, sin duda una temática que nos acerca a la conformación actual de las sociedades.

Dentro de la narrativa transmedia se pudiera hablar de expansión de conceptos, sin embargo Scolari (2010), en su texto *Narrativas transmediáticas, estrategias cross-media e hipertelevisión* plantea la idea de compresión, puesto que el relato se reduce a su mínima expresión, en el caso de los videojuegos son reiterativos, la

sincronización, recapitulación, la escena, la imagen; los elementos que utilizan tanto visuales como argumentativos no aportan elementos nuevos, se centran en la misma temática.

Se crean a partir de reglas y sistemas de la propia experiencia, son una realidad reproducida a partir de normas evaluadas y experimentadas en lo cotidiano, muchos videojuegos representan leyes naturales, legales y sobretodo sociales, la transferencia de conceptos y símbolos de los dos mundos es un hecho real (Parkin, 2016).

Por otro lado, los videojuegos generan una especie de adicción relacionada con el manejo de la competitividad, las temáticas representadas casi siempre con jerarquía hegemónica, desde la diégesis²⁹ de fantasía e imaginación, el uso de la tecnología y la comodidad de uso. En diversas ocasiones se ha expuesto el uso desenfrenado de los videojuegos, las representaciones de realidades alternas genera adrenalina y promueve a través de los retos que los jugadores sientan un deseo constante de continuar oprimiendo botones con el afán de ganar puntos y pasar a la siguiente etapa, las cuales son pasos consecuentes para llegar a la meta cosa que no es fácil, los niveles van aumentando su

29 Del gr. διήγησις dié̄gē̄sis.

1. f. En una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos. Real Academia Española (2017).

complejidad, requiere empeño y concentración para lograrlo, incluso existen juegos que son interminables, gracias a los algoritmos con los que fueron programados pueden llegar a durar hasta cincuenta años (Parkin, 2010).

Marsha Kinder³⁰ especialista de la Universidad del Sur de California en diversos temas como: cine español, teoría narrativa, cultura de los medios infantiles, documentales de bases de datos y cultura digital; nombra a los videojuegos como un supersistema definido a través de una red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o personajes imaginarios o reales, este subsistema debe integrar varios modos de producción de la imagen definida también como representación; y ser aceptado por diferentes sub-culturas de edad, sexo o de raza, tiene la peculiaridad de ser controversia social la cual promueve su análisis al mismo tiempo que fomenta su expansión comercial.

Otro de los aspectos a tomar en cuenta para el análisis de los transmedia es que esta industria de la informática se ha relacionado con la industria bélica; por medio de simuladores se pueden desarrollar estrategias y predecir sucesos, se consideran eficientes por los resultados que se han obtenido en el adiestramiento, puesto que se ponen en práctica habilidades

30 <http://www.marshakinder.com/> [19 marzo 2019].

como la toma de decisiones, manejo del estrés, el trabajo en equipo, acciones a priori, como también pronta respuesta física pues las vidas virtuales también se ponen en riesgo, este tipo de entrenamiento es altamente eficiente debido a la similitud con la realidad, los sujetos expuestos sienten y aprenden a través de la experiencia virtual, que por el momento es lo más parecido a la realidad misma.

Hablando de la relación entre la industria bélica y los videojuegos encontramos que John von Neumann, matemático norteamericano, pudo conjugar la informática, la matemática y la tecnología de guerra creando la “teoría de juegos” que se aplicó en estrategias militares (Levis, 2013), el mismo fenómeno Parkin (2016), lo nombra “metáforas de guerra”. Este contexto ha influido para que los juegos de video imiten los campos de guerra, las batallas, así como la utilización de armamento y disparos. De hecho, los ataques reales se llevan a cabo a través de controles y simuladores como en el juego de video.

Al respecto Octavi Fullat (1997), sostiene la tesis que la violencia se encuentra dentro del ser humano mismo, siendo un elemento intrínseco a su esencia, esta postura podría dar respuesta al consumo material de innumerables objetos relacionados con la

guerra, batalla y destrucción, usados y preferidos por la humanidad como las pistolas de juego o los propios videojuegos.

La alianza entre compañías en el campo de la simulación militar y las productoras de videojuegos es cada vez más común, se diseñan simuladores de vuelo, reproducción de imágenes en tiempo real y temas pertinentes en los proyectos de desarrollo para la industria bélica; el aliciente económico es lo que motiva la alianza del negocio.

El estado actual del mundo de los videojuegos muestra una gran perspectiva económica, empresas del sector de la comunicación audiovisual, la electrónica, telecomunicaciones e informática; como Sony, Matsushita, IBM, AT and T, Time-Warner, Silicon Graphics o Walt Disney (Levis, 2013), ya incursionan en este negocio; incluso en 1982 fueron la principal fuente de ingresos en Estados Unidos (Dorfmann 1983 citado por Levis 2013).

La historia de los videojuegos dio un giro con el surgimiento de, las redes sociales en la informática a partir de 1992, así como la consolidación de las consolas de 16 bits, las cuales tenían un desarrollo tecnológico que había superado lo existente en el mercado, en ese entonces los videojuegos representaban 10% del mercado mundial de los audiovisuales, para 1993 nace una nueva



generación de videoconsolas que ofrecían un alto desarrollo tecnológico (Levis, 2013). Como se ha expuesto anteriormente los videojuegos tienen una historia más antigua a este hecho, sin embargo, con el nacimiento de las redes sociales y sistemas de conexión en red se ha fomentado la interacción entre los jugadores este hecho aceleró su crecimiento, no solo por fomentar la socialización, también ha influido promoviendo la competencia y logro de metas. El intercambio por las predilecciones de determinados juegos ha influido en las ventas de videojuegos, este indicador ha sido utilizado por los desarrolladores para conocer las preferencias en el consumo.

El uso de los sistemas transmedia además de generar grandes lucros hecho que es consecuente a su aceptación; es la opción para la acción comunicativa de la sociedad, en la actualidad construye la narrativa colectiva, la diégesis expuesta construye realidades, a partir de la velocidad con la que llega la información o mensaje, la manera de narrar “hechos” se adapta a la vertiginosa vida, y derivado de esto impacta las características de la comunicación, por lo tanto se construye el discurso de forma simbiótica entre sistemas transmedia e intertextualidades.

Con respecto a los contenidos existen dudas y vacíos del perjuicio o beneficio en el uso de los videojuegos, algunas opiniones

positivas se enfocan en la habilidad que se adquiere para procesar diferentes estímulos que se reciben de forma simultánea o habilidades para desarrollar la capacidad video espacial que pone en práctica la coordinación ojo-mano; otra ventaja es que se apropian de la imagen para ser explorada de manera activa y personal, cada representación es leída de forma diferente por el receptor y su impacto puede ser decisivo, más en los adolescentes donde el proceso de formación personal y de género se encuentra en el clímax; otra aplicación que se ha encontrado es el uso de videojuegos es en terapias de rehabilitación para las personas con dificultades de aprendizaje justificando que estimulan la concentración y la atención; una característica es como ya se habló la evidente adicción que generan.

Los videojuegos son utilizados como un instrumento de socialización (Levis, 2013), a diferencia de lo que se supone fomentan el intercambio entre personas sin importar edad, raza, género, ubicación geográfica, o discapacidad; el tema que sigue en pugna es en relación a los contenidos y las narrativas expuestas, puede ser que los puntos antes señalados tengan fundamento y sean veraces; sin embargo las temáticas explotadas en los videojuegos siguen siendo en su mayoría las mismas, aún no se comprueba si estos contenidos determinan actitudes o marcan

estereotipos, tampoco se sabe la influencia que ejercen en la cultura y la forma materializada que producen en este caso en los adolescentes, en este sentido tomemos en cuenta la significación de Acha (2015):

No vivimos en un mundo de objetos, sino de conceptos.

Negar la inferencia de las narrativas de los videojuegos en los colectivos, sería negar la existencia de ellos mismo, aunque transmitidos en forma virtual impactan en la concepción del mundo, se presume que la cibercultura y la cultura virtual con sus intertextualidades coadyuvan a la formación de la identidad adolescente, donde los estereotipos de género son transmitidos permaneciendo los hegemónicos.

Analizando otra temática de algunos videojuegos se puede constatar que están inundados de temas relacionados a violencia, sexo y racismo, sin embargo las conclusiones al respecto son indefinidas, las investigaciones científicas multidisciplinarias o diversos mandatos de orden político, no han podido demostrar o determinar su influencia en el aprendizaje y menos aún como se ve reflejado e impacta en su comportamiento dentro de la sociedad, tampoco se ha demostrado la relación que existe en

gamers con masacres, suicidios o asesinatos; las conclusiones no son convincentes, desde la psicología o ciencias de la conducta.

Se presume que las connotaciones que exhibe y promueve, emergen en algún momento en la existencia de los adolescentes, o quizá en etapas posteriores pudiendo manifestarse en la adultez, donde los mensajes recibidos como consecuencia evidente se exhiben en las prácticas dentro de lo cotidiano.

En cuanto a la construcción del pensamiento mágico, los videojuegos dan la posibilidad de explorar en un mundo de entelequia no solo como espectador sino como actor, el sujeto se convierte en protagonista, la interacción del sujeto con el mundo virtual del videojuego es única, sin embargo el uso del lenguaje y su lectura tienen significados que están aún en proceso de construcción dentro del colectivo, se ha llegado a pensar que la falta de entendimiento de esta forma de comunicación es lo que hace que la narrativa sea irrisoria, la acción y mecanización en el videojuego resta importancia a los argumentos utilizados, la conceptualización puede llegar a ser más importante (Levis, 2013). Ante esta realidad es apremiante el estudio de las narrativas y las consecuencias de la conformación, en especial de las identidades de género, puesto que el mercado meta de los videojuegos

comerciales son principalmente los hombres desde los infantes hasta adultos; la incorporación del género femenino en este mundo utópico está en proceso tanto en la producción como en el consumo; los videojuegos generalmente son juegos representativos de lo masculino, diseñados por hombres para hombres, bajo esquemas y valores hegemónicos (Gutiérrez, Cano González , y Valle Flores, 2008).

2.2.3 Clasificación de los videojuegos.

Existe una amplia gama de temáticas en los videojuegos, la oferta en el mercado puede clasificarse según Levis (2013), en:

1. Juegos de lucha
2. Juegos de combate o Beat'em up
3. Juegos de tiro o Shoot'em up
4. Juegos de plataforma
5. Simuladores
6. Deportes
7. Juegos de estrategia
8. Juegos de sociedad
9. Ludo-educativos
10. Porno-eróticos

El juego de lucha emplea la pelea cuerpo a cuerpo con personajes controlados por los jugadores, cambia de nivel conforme aumenta el grado de complejidad, el tipo de movimientos se basan en las artes marciales, algunos luchadores portan armas, los personajes usan trajes militares para desempeñar acción ruda, también suelen enfrentarse a monstruos, dinosaurios o bestias. Es usual que en este tipo de videos se incluya un personaje femenino donde se hace énfasis a atributos físicos y explotación del sexo exagerando elementos eróticos; por otro lado, el escenario suele mostrarse con tintes tenebrosos, así como el uso de tonos grises y negros lo que tiene remembranza a sitios destruidos post apocalípticos. Gracias al perfeccionamiento constante de software los personajes, movimientos y escenarios se han vuelto más realistas aumentando también el nivel explícito de la violencia y la exposición de escenas sangrientas.

Los juegos de combate o Beat'em up, traducido al español como golpéalos a todos, usan la violencia en extremo, el escenario corresponde a barrios pobres de las grandes ciudades, los personajes son jóvenes y con vestimenta informal, el único fin es terminar con el adversario a través del uso del terror sin límite, los obstáculos y adversarios son cíclicos durante el juego, es decir renacen esporádicamente.

El juego Shoot'em up, o dispárale a todos, son también violentos donde el único fin es tirar a todo y todos, la ambientación es militar, paramilitar, cuartel, batalla o guerra. También suele usarse un escenario del futuro donde la interacción con robots, alienígenas y naves espaciales es la norma. Este tipo de juegos usan aditamentos adicionales a la consola, como por ejemplo una pistola real, donde el usuario lleva a cabo una experiencia más intensa reforzada con este tipo de objetos.

Los videojuegos llamados de "Plataforma" generalmente se procesan en consolas domésticas, atravesando laberintos o pasadizos la encomienda es generar puntos a través de un sinnúmero de metas para llegar al objetivo, el cual casi siempre es una "damisela en apuros", (ejemplificado en Mario Bros), término utilizado en el medio para hacer énfasis en el uso costumbrista de la narrativa de usar a la mujer débil e indefensa como pretexto, para que el caballero en cuestión la rescate, salve o proteja del mal, esta narrativa ya desgastada reitera los estereotipos de género.

En los videojuegos de plataforma los obstáculos se vuelven más complejos conforme avanza el juego. El principio del juego es hacer uso de los recursos que se proporcionan para mejorar, no siempre el fin es matar al adversario sin embargo si se habla

de eliminarlo. Los personajes ya sean infantiles o de caballeros de batalla, ponen cortina de humo al discurso real del videojuego que, con mirada crítica, se puede afirmar es reiterativo en el uso de la narrativa hegemónica de géneros, los hombres deben ser fuertes y buenos caballeros para salvar a su hermosa y frágil amada, como el estereotipo descrito en el libro de *El caballero de la armadura oxidada* de R. Ficher (1987).

Otra clasificación de los juegos son los de simuladores que representan vuelos de avión, vehículos militares, o naves para viajar en las galaxias, esta clasificación es importante a nivel científico porque se ha usado para adiestrar cuerpos inteligentes de guerra, muchas veces incluyen estrategias de ataque por lo que también se pueden clasificar dentro de los juegos de tiro. En sus comienzos los simuladores no se reconocían como videojuego, pero con la adecuación de software a las consolas domésticas han llegado al público en general.

Con respecto a los juegos de deporte, podemos afirmar que se encuentran entre los preferidos de los *gamers*, este tipo está en los primeros lugares en las listas de ventas; existen los que combinan el juego con simuladores, incluso utilizan aditamentos deportivos para las consolas como simulador de raqueta desarrollando destreza visomotriz. El realismo que han alcanzado tanto en

imagen como en variedad y perfeccionamiento de movimientos ha hecho que tengan gran aceptación por el público, en este caso el éxito del videojuego se encuentra relacionado a la aceptación del deporte que representa o el momento histórico que se vive, por ejemplo, cuando el Mundial de fútbol se celebra, el juego FIFA sube sus niveles de ventas.

Para jugadores aficionados a este género resulta ser igualmente atractivo que el deporte mismo, proporcionan emoción, un reto, medirse con otros, centrar la agresividad, la rivalidad y la lucha para alcanzar el dominio.

Para los deportistas profesionales electrónicos existe un espacio real denominado *eSports* donde se congrega una multitud para competir, están incrementando su popularidad y representan un gran mercado de consumo. Los profesionales, son *gamers* sobresalientes del mundo entero que las grandes empresas del ramo reclutan en *gaming houses* para su entrenamiento controlado, estudian las maniobras y habilidades de juego, de esta forma los *eSports* se legitiman y formalizan garantizando su crecimiento y permanencia; los campeonatos ganan terreno y se han convertido en una atracción novedosa (Parkin, 2016).

En relación a la situación emocional de los jugadores se puede hacer mención que los aficionados a los videojuegos de deportes

no siempre son chicos con atributos en cuanto a la habilidad física, son practicantes que han desarrollado habilidad en los juegos digitales, este hecho puede llegar a contribuir en la mejora de su autoestima sobresaliendo en ámbitos que en la vida real no podrían competir, marcando claramente el objetivo de alcanzar más puntos y permanecer en el historial de logros, surgiendo verdaderos héroes de los deportes electrónicos.

Dentro de este género sobresalen los de pelota como fútbol soccer, fútbol americano, golf, básquet, tenis, béisbol y el hockey; en la actualidad se encuentran todos los deportes. Este género fomenta la socialización, compartir las consolas o los juegos en línea e incluso se juegan en campeonatos con multitudes ya sean virtuales o presenciales; existe toda una corriente que fomenta el uso de estos juegos de competencia. La consola Wii Sport de Nintendo, fue la primera en 2006³¹, en explorar este tipo de sistemas transmedia justamente con un enfoque positivo constructivista y dinámico, ya que para ser usado requiere movilidad corporal.

Los juegos de estrategia, son de conducción lenta pues requieren análisis y reflexión, se pueden encontrar con la temática de los sistemas urbanos, económicos, ecológicos hasta con tópicos históricos. Esta clasificación fomenta el argumento, el contenido, las

opciones y la complejidad, no suelen ser violentos, sin embargo, el objetivo es destruir al contrincante, el tema normativo son enfrentamientos con los otros. Dentro de este género también se encuentran los rompecabezas y acertijos.

Los juegos de sociedad son adaptaciones de los antiguos juegos de mesa como el ajedrez, solitario, bridge, monopoly y otros similares, son bien aceptados sin embargo están lejos de generar descargas de adrenalina, la cual es un ingrediente necesario para motivar la reacción del público, por lo tanto, no se encuentran en el rating de los más vendidos.

En cuanto a los videojuegos ludo-educativos, el objetivo es la enseñanza, se pueden utilizar en espacios educativos, además es una de las vertientes que justifican el uso y aplicación en positivo de los videojuegos, permite la interacción abriendo la posibilidad a la construcción del aprendizaje.

Los intermedia porno-eróticos son juegos clasificados para adolescentes mayores de 17 años y adultos, fueron producidos desde los años ochenta así que no son novedosos, es un consumo representativo sin embargo se maneja en un contexto oculto dada la temática; el sistema multimedia hace que este tipo de diseño tenga auge pues la calidad de imágenes y sonidos acerca la experiencia puede llegar a ser muy real.

Los juegos de video en apariencia son consumidos más por los hombres que por las mujeres, sin embargo la inclusión del género femenino es cada vez mayor en especial en países desarrollados donde la tecnología tiene mayor penetración en la sociedad (Levis, 2013). Los videojuegos diseñados por mujeres utilizan diferentes narrativas, en la parte de producción como en el uso se hacen presentes valores que identifican más a lo femenino.

Cuando se duda del uso de los videojuegos por las mujeres se puede referir a dos hechos, por un lado, la narrativa de los juegos se apega a los intereses masculinos, los dirigidos específicamente a las mujeres cuentan con una inexperta trayectoria, están en proceso de conceptualizar su propia definición; por otro lado, los videojuegos se juegan con mayor frecuencia en solitario o el grupo conectándose por medio de la interfaz, en este sentido las mujeres prefieren la socialización personal.

2.2.4 Posicionamiento económico y social de los videojuegos.

El uso de los videojuegos no se limita a un juguete, los infantes que lo usaron en sus comienzos en la década de los 80's siguen utilizando las plataformas digitales, la presencia del género femenino se ha incrementado tanto en la producción como en

la utilización (Levis, 2013). Un estudio publicado por la ESA³² muestra que el 78% de los *gamers* en Estados Unidos son jóvenes de 18 años o más, que el 47% de estos son mujeres, con lo que se deduce que las jugadoras adultas están presentes en el medio, en las comunidades virtuales participan un extenso mosaico de hombres y mujeres, formado por el 78% del total de *gamers*, lo que comprueba que el juego en comunidad tiene preferencia.

Los videojuegos sobrepasan el tiempo que en teoría se debería destinar a un pasatiempo o actividad deportiva casi todo el tiempo de ocio se destina al uso de consolas, los adolescentes destinan tiempo extra a esta actividad, situación inquietante debido a que actividades destinadas al juego como de destreza, práctica de algún deporte o constructivo, que ayudan al desarrollo de habilidades queda exento dejan a un lado actividades importantes para su desarrollo como deportes o estudio por dedicar en demasía horas al juego de consola. También se ha visto alargan los periodos de vigilia para continuar jugando restando tiempo de sueño o descanso

Levis (2013) cita a Thomas Malone (2001), que hace referencia a diversos estudios explicando la aceptación de los videojuegos,

toma en cuenta la motivación que existe por alcanzar una meta clara y concisa; el uso de las imágenes en movimiento atrae la atención del espectador; el recuento automático de los puntos genera adrenalina; la velocidad mantiene alerta al jugador y el factor azar donde se comparte la derrota y existe el acertijo, estos elementos conjugados en el videojuego lo han transformado en un éxito de consumo.

El mismo autor cita a los hermanos Le Diberder (1998), que mencionan que el atractivo de un videojuego consiste en la motivación de los jugadores a ser competitivos, llevar a cabo un desafío, dominar el sistema, manejar la curiosidad resultado de la narrativa misteriosa y el espectáculo que implica producción digital de imágenes y sonidos.

Tomando en cuenta otro factor de fascinación es que la imagen de violencia causa placer a diferencia de observarlas en la vida real, según Aristóteles (Levis, 2013), este podría ser otro argumento con respecto al éxito de los videojuegos, denominado voyerismo provoca un morbo y exaltación distinta a la vivencia misma. Por otro lado, el *gamer* no solo mira la acción, la lleva a cabo de forma autónoma con el uso de los controles convirtiéndose en el protagonista, además da la posibilidad de hacer “lo prohibido” sin consecuencia real alguna transgrediendo reglas sociales.

32 www.theesa.com. Entertainment software association [15 mayo 2017].

A través de estos dos argumentos podemos considerar que el sujeto puede entrar y salir de la escena de la pantalla a voluntad, ubicándolo en una posición ventajosa y conveniente ofreciendo seguridad, su deseo de colaborar o retraerse es aleatorio, este hecho puede contemplarse como otra fascinación del juego.

Los estudios existentes sobre las consecuencias o aprendizajes de los videojuegos no han podido llegar a conclusiones que aclaren los efectos que produce las temáticas relacionadas a la violencia así como las narrativas usadas en ellos, la destrucción, los escenarios hostiles y los valores negativos que usan y fomentan, sin embargo podemos percatarnos que los contenidos muchas veces censurados no fomentan a simple vista valores positivos, los videojuegos al igual que otros sistemas intertextuales transmedia usan lo obscuro y el amarillismo, la diferencia y el impacto puede radicar en la interacción del sujeto con el objeto y sus componentes (Levis, 2013).

El concepto de violencia se maneja con el afán de destruir, sus efectos aún no están determinados, el aprendizaje de valores en los videojuegos durante el tiempo de ocio y el entretenimiento está lejos de justificarse moralmente.

Un gran número de videojuegos reproducen un ciclo adquisitivo consumista, de esta forma se desarrolla la vida real, el consumismo es el que rige valores y preferencias; la dinámica y desarrollo

del juego provocan insatisfacción, ya sea con el equipo, con el armamento, o con los puntos o record; los elementos involucrados en la narrativa del juego siempre son perfectibles y todo puede ser mejor de lo que se tiene o se es, la lucha diaria se encamina a ganar un lugar en este mundo, con estándares idealizados; los videojuegos ofrecen la posibilidad de hacerlo de una forma controlada, manejable y sin riesgos reales; un elemento positivo en el uso de videojuegos es que siempre es justo pues va en relación directa al esfuerzo, horas de práctica y habilidades adquiridas; a diferencia de la vida real donde el término justicia puede llegar a ser relativo y dependiente de factores externos.

Un valor importante que se puede adquirir en el uso de las consolas es aceptar la realidad como es, es decir la máquina y el resultado emitido por ella no es cambiabile ni alterable, lo que aparece en puntos y el dictamen final del juego no se pone en duda; este hecho puede desarrollar tolerancia a la frustración entre los ciudadanos.

En relación a que tan reales son los juegos de video existen cada vez más estudios sociológicos y económicos basados en las narrativas sociales que transmiten, como es el caso de EVE Online³³ donde se desarrolla una comunidad política con jerarquías, autoridades,

33 EVE Online es un juego donde la historia la escriben los jugadores, en un universo de una belleza, profundidad y oportunidades sin límite. La nave y el jugador se convierte en uno, es una historia de industria, exploración y conquista haciendo historia. http://store.steampowered.com/app/8500/EVE_Online/?l=spanish [8 agosto 2017].

un imperio, la distribución del trabajo y la violencia; los jugadores manifiestan sus principios políticos e ideológicos, las relaciones interpersonales pueden ser valoradas y analizadas a través del comportamiento virtual, el cual puede ser un referente de la ideología real (Parkin, 2016).

Los videojuegos ofrecen un espacio social donde las representaciones pueden elegirse con la preferencia de interpretar lo que cada persona desee; se comparten historias pudiendo llegar a formar clanes y grupo de amigos o incluso relaciones personales muy cercanas, se conocen historias de *gamers* que se descubrieron a través de la interacción virtual llegando a formar vínculos afectivos que terminaron incluso en matrimonio (Parkin, 2016), las relaciones digitales pueden llegar a ser muy duraderas e interminables tanto en la vida real como en las ciudades virtuales dentro de juegos que no terminan, los personajes virtuales pueden crecer juntos. La paradoja es que los videojuegos son tangibles y virtuales al mismo tiempo, podemos estar en lugares y repetir acciones sin estar realmente en ese espacio, existe una transferencia de experiencias en ambos sentidos, esto sin duda es una prueba del impacto social de los videojuegos en la vida real.

2.3 Relación de los videojuegos con los valores y valoraciones en los adolescentes.

Partimos del hecho que los significados se revelan a través de un sistema de valores, el que se adquiere en un contexto específico; el cual se define como la resultante de la unión entre tiempo, espacio y manifestaciones culturales.

La controversia está en que históricamente los valores se han analizado desde la filosofía, sin embargo, cuando se observan las conductas; la psicología se cuestiona como esos valores se manifiestan en las acciones, dando origen al debate sobre las valoraciones; es decir la experiencia personal con respecto a los valores y sus significados se convierten dentro de las prácticas cotidianas en valoraciones.

En la actualidad los medios de socialización dentro de la cultura juvenil se forman en mayor medida a través de redes sociales y sistemas mediáticos desarrollados dentro del universo digital. Los estereotipos que deben seguir los adolescentes, por un lado, dan como resultado una cultura material de consumo que genera fuertes ingresos económicos y por otro un lenguaje con pautas concretas hacia la forma de relacionarse; surgiendo justamente

la llamada cultura juvenil, formada de prácticas y significados dentro de un sistema dinámico.

El uso de los videojuegos como uno de los objetos de consumo que impacta los discursos adolescentes se relaciona con la construcción de normas para la socialización, las que dan origen a la cultura popular. Con base en esto surge la cuestión de ¿Cómo el uso de videojuegos determina las valoraciones en los adolescentes?

**Apropiación de los principios en los videojuegos:
valor y valoraciones.**

La Axiología es la ciencia que estudia los valores, se concibe el valor como lo que convierte a un ser humano en tal, sin la existencia de estos la humanidad se perdería (Fragoso, 2014), los valores nos convierte en personas. Desde el punto de vista social, los valores determinan el comportamiento en el contexto relacional, guían la conducta en lo cotidiano, incluso llegan a normalizar o legitimar acciones.

Para Latapí (2012), el valor es lo que se valora y se considera digno de aprecio, en este sentido se identifica con algo bueno; son sentimientos deseables en bien de uno mismo y por lo tanto los demás lo consideran valiosos, como la verdad, la belleza, la

caridad, la bondad; son aprecios ideales que se buscan alcanzar y ponerlos en práctica en la vida cotidiana. El mismo autor en su libro *El debate sobre los valores en la escuela mexicana* (2014) ofrece definiciones de valor desde diferentes perspectivas, parafraseando tenemos:

El concepto de valor concebido desde la antigüedad se ha abordado desde diferentes perspectivas por ser un componente hacia la construcción del ser humano y la sociedad. Desde la filosofía, el termino valor se asignó como propiedad de objetos de valor con referencia al cumplimiento de un satisfactor de supervivencia, con el paso del tiempo cambio su definición a la relación con el “deber ser” considerándose universal, inmutable y eterno.

Desde la psicología el valor se define basado en el sujeto, es una afirmación fundamental alojada en el centro del sistema de creencias y se relaciona con el deseo, motivaciones y sentimientos apegándose al impulso de la auto-conservación, la autoestima y la valía de la persona misma. Los valores pueden concretarse llegando al punto de que, en la madurez son determinantes e insubordinales a fuerzas externas.

En el ámbito de la sociología se consideran a los valores en dos sentidos; en primer lugar, como definiciones de las estructuras y sistemas sociales que rigen las conductas y en segundo lugar

como valoraciones subjetivas de los grupos, en cualquiera de los casos mantienen el sistema en equilibrio o generan conflictos provocando su evolución.

Con perspectiva en la antropología cultural se consideran los valores como aprendizajes colectivos de percepciones y rasgos característicos comunes en un grupo, se comparten concepciones de lo deseable idealizando comportamientos aprobados; formándose estereotipos normando las conductas; han existido y permanecen en los grupos sociales siendo la base del comportamiento.

Para la pedagogía el valor dentro del ámbito de la educación se encuentra implícito, los componentes curriculares de la educación se basan en valores positivos hacia la sociedad y la construcción personal del educando (Latapí, 2014), gracias a la educación el hombre se integra a su mundo cultural.

Las respuestas del ser humano con miras al conocimiento profundo y reconocimiento del valor se da gracias a la libertad por su lucha ante este concepto sin ataduras; la conciencia ante la búsqueda de la verdad; y la sociabilidad ante la convivencia y logro de metas, con un orden moral pudiendo alcanzar la “dignidad humana”, esta tesis es presentada por el mismo autor. Aclarando que la dignidad humana es un concepto del género humano formado a través de adjetivos positivo que engrandecen

su espíritu, esta necesidad corresponde precisamente a su “eticidad” alcanzando al ser moral, resultado de la conciencia, conocimiento y libertad (Latapí, 2014).

Algunas características de los valores para entender su campo de acción desde la fenomenología se considera que: los valores son relacionales con respecto a alguna cualidad del objeto-sujeto; también son polares, es decir por cada valor positivo existe uno negativo o contravalor; son graduales debido a que existen grados con respecto a referentes externos; se relacionan entre sí; pueden clasificarse según su esencia o según la fuerza de adhesión – absolutos o relativos, fundamentales o accidentales-, cuando se adquieren como un representativo de la persona se convierten en rasgos estables; son demandantes en el sentido que se ponderan a la hora de tomar decisiones y rigen las conductas (Latapí, 2014). El entendimiento del mundo se hace a través de la capacidad valorativa del mundo simbólico, donde se alojan las significaciones de lo que nos rodea, es una capacidad fundamental para que el ser humano se construya como persona, se habla que el ejercicio de la libertad y sus consecuencias en relación a la aplicación de los valores corresponde al ámbito de la ética.

Podemos concluir que los valores se conciben universalmente en un sentido holístico, y dependiendo de la cultura donde se lleven a la praxis se determinará el constructo apropiado en cada ser

humano convirtiéndose en valoración, un término que se vuelve acción personal en el momento de aplicar la concepción del valor. El universo de la cultura se convierte en una base estructurada de símbolos, a través de ellos los individuos se relacionan y comunican (Gueventter, 2001), y dependiendo de esto los valores adquiridos se ponen en práctica.

Materialización de los valores

Desde el punto de vista sociológico, los valores han variado con el tiempo, para su construcción se parte de criterios sociales, costumbres, relación tiempo-espacio, contexto y momento histórico, en términos generales las normas sociales estipulan los juicios al respecto. Según Fragoso (2014), los valores quedan sujetos al relativismo, las conductas pueden ser aceptadas o no de acuerdo a múltiples factores que fomentan el cambio constante, el concepto de valores se construye a través de jerarquías diversas personales, influenciadas por la cultura, crianza y elementos variados, se puede decir que son la combinación de multiplicidad de factores.

La visión subjetivista sostiene que los valores no son reales, dependen de una ponderación personal establecida en categorías, además según esta postura tampoco son materiales

puesto que se localizan en los sentimientos y la psique donde se aprenden y adquieren un significado. La ponderación de categorías puede recibir influencias externas del contexto modificando los sistemas de valores en niveles de importancia. También podríamos agregar a esta reflexión el factor temporalidad; el valor se puede transformar conforme los factores contextuales cambian por lo tanto el resultado de la valoración sería diverso.

En cuanto a valores subjetivos, existen tres componentes para su comprensión; la parte cognoscitiva en esta área se reconoce el “*objeto o sujeto*” digno de aprecio; la parte afectiva donde intervienen componentes emocionales positivos o negativos; y la tercera parte apetitiva que invoca a la voluntad para establecer congruencia. Es así que los valores predisponen a un determinado comportamiento elegido a voluntad (Latapí, 2014), siendo el resultado de diversos componentes.

El hombre es reconocido por sus actos y las consecuencias surgidas de tales, así como la forma en que asume esas consecuencias y lleva a cabo la toma de decisiones; este principio de sobrevivencia social tiene relación directa con los valores adquiridos, y estos le dan el sentido del “ser”, la existencia del ser humano está determinada por los valores.

Fragoso (2014), explica como los valores necesariamente se combinan con el cambio y transformaciones, hasta convertirse en valoraciones, es decir el significado social del valor puede manifestarse de una forma tradicional o actualizada a las propias necesidades, las valoraciones pueden definirse como la forma objetiva de expresar el valor. Las valoraciones pueden llevarse a cabo con el principio del “valor” de una forma tradicional o siendo actualizadas pertinentemente al contexto dependiendo de la valía otorgada, de esta forma se relaciona el ser humano con el mundo.

El proceso de valoración incluye procesos intelectuales de aprendizajes concretos, para ser llevados a cabo suponen una concientización, toma de decisiones, evaluación y concretización. Las valoraciones son expresadas al convertirse en un verbo, el acto concreta el filtro de creencias, intereses, sentimientos, convicciones, actitudes, juicios de valor; llevando a cabo la acción (Fragoso, 2014).

Al respecto pueden surgir diferentes puntos de vista, y entrar en materia de debate explicaciones acerca de las conductas de los seres humanos, vistas desde la psicología, sociología o teorías éticas y religiosas.

Categorización de valores

Los valores se pueden jerarquizar en más bajos o más altos tanto para el absolutismo como para el relativismo social, esta jerarquización se refleja en la estructura sociocultural donde se encuentran. Los individuos al tratar de integrarse a la sociedad eligen apropiarse de ellos con el objetivo de alcanzar la pertenencia al grupo social. El reconocimiento de un valor implica una categorización de preferencias, de esta forma se convierte en valor un concepto el cual puede ser reconocido como valioso o no.

La sociedad se encuentra estructurada significativamente, otorgando un orden al sistema e imponiendo normas en las relaciones, delimita los comportamientos y muestra los estereotipos a seguir (Gueventter, 2001), las estructuras coadyuvan a mantener el sistema en equilibrio.

La importancia del valor para cada ser humano depende de la jerarquización de valores, el cual se considera un proceso individual dependiendo de su propia realidad, al aplicarse en lo cotidiano y ser nombradas valoraciones, pueden estar influidas por la percepción momentánea del individuo, por el momento o circunstancia vivida. Por otro lado, los supuestos ideológicos

y sociales pueden llegar a influir en la toma de decisiones, se concluye que entre más acertada sea la concepción de la propia realidad, las valoraciones serán más coherentes con los valores personales pudiendo ofrecer congruencia a la conformación del ser humano.

Cada persona desde su estructura psíquica, emocional y cognitiva; integrando intereses, aptitudes y habilidades con la sincronización de conocimientos, lleva a cabo una jerarquización de unidades significativas de valores, en este sentido cada individuo prefiere o elige sus actos.

Las personas se apropian de sus valores en la manera que los experimentan y en situaciones donde hay que poner en práctica principios de valor, solo a través de la experiencia propia se aprenden de forma significativa y se transforman en constructo personal (Fragoso, 2014), en este sentido se aplica el fundamento de que haciendo se aprende.

Por lo tanto los valores nacen de la experiencia alojándose en la psique, para incluirse como significativos y ser reconocidos como un aprendizaje donde han intervenido la inteligencia, la voluntad, los afectos y emociones, se construyen a partir de referentes externos convirtiéndose en realidades internas-externas, subjetivas-objetivas (Latapí, 2014).

Objetivamente el valor adquiere significado cuando provienen de la naturaleza misma, los valores humanos nacen de la esencia humana, la apreciación de estos regirá la jerarquía de valores y se pondrán en práctica a través del acto de valoración.

En cuanto a los valores absolutos, se hace referencia al valor permanente e inalterable, no depende de circunstancias externas, ni de tiempo ni espacio, el adjetivo “absoluto” puede referirse a que en esencia es así o que para el individuo sea de esta forma. Por ejemplo, el valor de la verdad es absoluto en esencia, sin embargo, puede convertirse en relativo de acuerdo a la interpretación de cada individuo.

Epistemológicamente los valores son absolutos en esencia porque definen cualidades absolutas tienen asociación con el pensamiento metafísico, trascienden lo concreto, la acción de valorar denominada valoración es subjetiva dictada por el deseo de una persona, este acto se relaciona con el pensamiento fenomenológico, teniendo más que ver con la categorización de valores (Latapí, 2014).

Al poner en juego las dos concepciones antes mencionadas; valor absoluto y relativo y sumando la interpretación personal, el individuo realiza la construcción moral en el acto. Se debe tomar en cuenta que todas las personas tienen el derecho de

ser respetadas con referencia a la ponderación personal de sus valores y determinar los términos de su moralidad.

Significado de los valores en adolescentes

La función de los valores dentro del desarrollo psíquico del individuo apoya la construcción de su identidad, fortalece la autoestima y es una guía al tomar una postura con respecto a las costumbres sociales, en los valores se basan las normas de comportamiento relacionadas con la propia convicción, en caso de conflicto apoya el ajuste para la convivencia social; sin embargo la aportación más importante de los valores es hacer posible el autoconocimiento, la adaptación al medio social y dar sentido a la vida (Latapí, 2014), otorgando una razón de la existencia.

El entendimiento de los valores implica poner en práctica juicios apreciativos, emociones, sentimientos y procesos psicológicos, combinando estos componentes con la aceptación de normas y conductas éticas (Latapí, 2014), para poner en práctica los valores y concretarlos a través de la ponderación de valoraciones entran en juego condiciones complejas como sensibilidad, discernimiento, apertura de espíritu, y sobre todo la experiencia relacional, la práctica de la otredad de límites de personalidad a partir de lo que yo soy y el “otro” me define.

En relación a la formación de valores no se sabe cómo surge, es una caja negra interna psíquica solo se sabe que la adquisición se basa en procesos abstractos que implican conocimientos cognitivos, sociales, afectivos y culturales; se opta por definirlo como un proceso inconsciente que se adquiere a través de un ordenamiento e integración psíquica desde la infancia, la niñez y la adolescencia. En este mundo interior donde se crean los valores también se encuentran los instintos innatos de conservación, reproducción, posesión y agresión.

Por otra parte, las necesidades biológicas vitales se encuentran presentes como las afectivas, socioculturales, cognoscitivas y espirituales. Aunado a todo este mundo interior también se localizan los impulsos hacia la elaboración humana, hacia el bien que nos diferencia de los animales; conceptos como libertad, responsabilidad, verdad, equidad y solidaridad (Latapí, 2014 p. 94), se ponen en función en la toma de decisiones.

Se considera al hombre un ser frágil ante la autoregulación y autonegación, con un potencial que se encuentra en constante dinamismo, discerniendo entre el bien y el mal; el manejo y control de estos aspectos se educan, lo cual se vuelve deseable ante la convivencia social. Esto quiere decir que se pueden aprender, el ser humano se puede educar con respecto a los valores y la toma de decisiones.

Desde una perspectiva humana, podemos observar en la actualidad que los valores tienen que ver más con aspectos materiales, esta forma de ver a las personas se ha vuelto común y se ha aceptado la forma en que los sentimientos pueden pasar a segundo término y la noción de humano se limita a valores materiales. Podemos observar que estos conceptos se manejan en el discurso de los videojuegos, donde la narrativa encaja perfectamente en el discurso del consumismo promoviendo la permanencia del status quo, a través del manejo del poder y en el caso de algunos videojuegos con tintes violentos.

En el mundo de los adolescentes, sobre sale la revelación de conductas distintas a lo que solían hacer en la infancia; la reestructura personal como ajuste a las exigencias de la vida adulta pone de manifiesto actitudes que definen y redefinen su personalidad, al respecto en relación con los valores y sistemas valorativos, queda la cuestión de cuáles serían sus preferencias para apropiarse desde sus estructuras emergentes, cómo y por qué eligen sus vivencias, así lo cuestiona Gueventter (2001), en la investigación sobre jerarquización de valores y manifestación de valoraciones.

La autora basándose en el libro *Formas de vida* de Edouard Spranger (1961), hace una clasificación taxonómica de seis grandes núcleos teóricos con enfoque en una visión ordenada de la multiplicidad de los productos culturales; la autora realiza un ajuste en cuanto a la categorización de personas para la creación de arquetipos. El cuadro a continuación fue transcrito de forma textual.

TABLA 3 CATEGORIZACIÓN DE VALORES UNIVERSALES.

VALOR	OTORGA SUPREMA IMPORTANCIA	PRINCIPIO EN EL QUE SE APOYA
Teórico o científico	Lo lógico y cognoscitivo	La objetividad
Social	El respeto al prójimo	La solidaridad
Económico	La propiedad y el consumo	La utilidad y el interés
Religioso	Lo trascendente	La creencia y la fe
Político	El ejercicio de la autoridad	El poder
Estético o artístico	La gratificación	El goce

Fuente: Spranger Edouard (1961). *Formas de vida*.

De estos núcleos de valor se promueven valoraciones por lo tanto conductas o comportamientos específicos, es importante definir cuáles son las categorías valorativas de los adolescentes en relación a sus objetos de uso y a las personas dentro de un mismo contexto sociocultural.

A partir de esta clasificación general se puede indagar a través de preguntas concretas acerca de opiniones y preferencias para la presente investigación ¿Cuál es la escala valorativa de los adolescentes y como pueden llegar a priorizar las conductas, para conocer los valores que promueven los videojuegos y cómo se manifiestan en las acciones que llevan a cabo?

Valores y valoraciones plasmados en los videojuegos

Los sistemas mediáticos logran la reproducción social, a través de internet los adolescentes se han convertido en conductores y generadores de formas de interacción humana. Los videojuegos no solo son un medio para el juego donde en la actualidad el tiempo de ocio se invierte por horas en este sistema, los videojuegos se han convertido en un mundo de interacción real dentro de la interface de la virtualidad. Es un nuevo sistema de construir relaciones donde se ponen en práctica normas de convivencia y reglas en el juego, además tomando en cuenta la definición de valor, donde se definió que las acciones humanas están regidas por un sistema de valores; podemos reflexionar acerca de la influencia e inferencia que tienen los videojuegos en la construcción de dicho sistema en los adolescentes.

Los sistemas de valores existen para cada momento histórico y para cada sociedad en concreto, resultado de la estructura social que surge de las relaciones interpersonales, este sistema se basa no en el individuo y sus intereses, ni siquiera en el grupo en el poder determina esto; el sistema de valores se fundamenta en el universo social, de toda la comunidad, de toda la sociedad. Este hecho da como resultado que se asumen por determinado grupo colectivo, consecuencia de la posición histórica ocupada por la sociedad dada y las tendencias progresivas de su desarrollo, con las relaciones del individuo, sus objetos y otros individuos, creando un mundo de significación (Fabelo Corzo, 2004).

Cuando los valores dejan de ser un ideal y se materializan en objetos, son los objetos mismos los portadores del valor, por lo tanto se vuelven transitorios, sometidos a los cambios de la cultura, sociedad y tiempo; es decir dependientes de la historia (Gueventter, 2001). Los valores nacen y se gestan en el seno de la sociedad misma, Emile Brehier citada en Gueventter afirma que toda historia es historia de valores.

El uso de los videojuegos no solo se limita al ocio, juego o diversión, se ha convertido en un medio de interacción, donde se manifiestan relaciones sociales internacionales, individuales y de construcción recíproca entre géneros, culturas y edades.

Los estilos de vida y las expectativas coinciden de alguna forma con lo que se promueve a través de los videojuegos, en este sentido hay que tomar en cuenta que en la actualidad la etapa entre la infancia y la madurez se ha prolongado, tanto por razones culturales, socioeconómicas, como por situaciones psicológicas (Rubio, 2010), más aún cuando sistemas como videojuegos mantienen la imaginación y fantasía como parte de la realidad, conceptos propios de la infancia y adolescencia. La promoción del hedonismo puede resultar más rentable que el fomento de la conciencia hacia valores como la mesura, la independencia y el beneficio colectivo.

Los adolescentes se forman, comunican, divierten y entretienen con los videojuegos, el sistema virtual es un componente que acompaña la edificación de sus vidas y contribuye a la construcción de sus biografías personales. La construcción de las generaciones se ha visto modificada e influenciada por este modelo que ha cambiado conceptos como tiempo, espacio, realidad, concepción de géneros y ocio entre otros. Por otro lado, los sistemas virtuales hacen uso de un alto contenido simbólico, el cual se instala en las interrelaciones, donde se normalizan y legitiman los nuevos constructos, pudiendo hacer transferencias de la virtualidad a la realidad en mayor o menor medida, o en casos matizadas con definiciones relativas. El uso de videojuegos puede ofrecer un

abanico de posibilidades de interacción y construcción en la vida de los adolescentes, donde ellos se valen de elementos aprendidos a través del juego y pueden ser usados como herramientas para la sobrevivencia.

Las normas de relación y comportamiento social pueden estar dirigidas por el manejo de valores promovidos por objetos de consumo, dentro de los cuales se encuentran los videojuegos, que definen y muestran las conductas a seguir, convirtiendo los ideales mostrados en estereotipos legítimos.

Los videojuegos añaden ventajas positivas dentro de los medios intermedia que apoyan la inclusión de los usuarios a los sistemas, hacia la información, integración social o acceso a la industria de la cultura digital, sin mencionar las ventajas de tipo personal y adquisición de habilidades. Los adolescentes adquieren poder dentro de un universo de interface no presencial, más bien virtual, usado en tiempo real; a través de este espacio de interacción virtual los adolescentes se apropian de una realidad subjetiva y simbólica con la cual se identifican.

El uso de los videojuego hace que los adolescentes participen de una misma cultura y la conformen a través de la conexión entre diálogos e interacción personal, donde desde un lugar de

conexión a la red se aprende a interpretar, recrear y moverse en mundo donde la línea entre lo virtual y lo real se pierde cada vez más, al mismo tiempo colaboran hacia el consumo de este mercado simbólicamente accesible, al hacer una revisión de los consumos materiales podemos observar que los videojuego se encuentran en crecimiento exponencial constante, esto es un parámetro de la importancia hacia la influencia de estos en la construcción de la identidad (Rubio, 2010).

Los videojuegos han adquirido gran importancia entre los adolescentes, se han convertido en un consumo de gran valor para ellos, esto se deduce por la evidente medida de agrado que tiene para ellos (Gueventter, 2001). Los videojuegos tienen valor debido a que se han convertido en un componente de los intereses más preciados de los adolescentes, el interés tiene que ver según Perry citado en Gueventter (2001), con la vida afectiva y motora, en relación con los deseos, la voluntad y los propósitos. En este tema de valores y valoraciones podemos concluir que las acciones que se retoman para la formación de valores deben ser significativas, es decir relevantes, los intereses y experiencias de los adolescentes, deben ser tomados en cuenta ante los argumentos en la formación de valores. La visión humana y

de cooperación hacia los demás conlleva la negociación, intercambiar valoraciones y perspectivas de orden moral, esta visión podría apoyar el desarrollo sano de las sociedades.

Los sistemas valorativos de los adolescentes se forman a la par con la estructura de la jerarquización de valores establecidos en esta sociedad, por lo tanto, como sociedad debemos formar conciencias de cuidar el bienestar social.

Las estructuras simbólicas representadas por el arte, la religión, los mitos y el poder están relacionados con la conformación de sistemas de valores creados en los espacios culturales y jerarquizados según las características del entorno.



**gé
ne
ro** en
videojuegos

CAPÍTULO 3

GÉNERO EN VIDEOJUEGOS

3.1 Fundamentos generales.

Para las ciencias sociales la violencia se explica cómo desadaptación de un individuo o grupos a las condiciones de las relaciones en los contextos donde se encuentran inmersos, la violencia se gesta cuando se hace algún daño en menor o mayor medida. El objetivo en el estudio de este tópico es erradicarla y controlarla pues se considera ser una actuación retrograda en la sociedad racional donde se vive actualmente.

El termino violencia es una acción que se realiza con ímpetu y fuerza, es arrebatada, se deja llevar por la ira; se aplica a diferentes legislaciones determinadas como homicidios, maltrato infantil, violencia de género, se tipifican como crímenes dentro de la sociedad, ante estos hechos es necesario normar las acciones para regular el comportamiento de los individuos, asentadas en las leyes, constituciones y costumbres, en la Declaración Universal de Derechos Humanos (1948), el artículo 3 declara: “Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona” y el artículo 5 “ Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes”. Todo acto que no cumpla con estos principios se tipifica como un crimen de violencia (Castellano Durán y Castellano González, 2012).

Los niveles de violencia de una sociedad se determinan a través de las tasas de homicidios reportadas y por el contrario el concepto de paz determina el nivel de seguridad hacia la integridad de los individuos. El costo de la violencia es el aumento

de la tasa de mortalidad, los trastornos depresivos, sociedades enfermas, ejercicio del poder en desigualdad, sumado al desgaste de las instituciones para combatirla y hacer cumplir las leyes.

Los actos violentos no siempre culminan en homicidio, también se debe tomar en cuenta el nivel de seguridad que tienen los habitantes, y factores que detonan la violencia como el empobrecimiento sumado a la ausencia de alfabetización y aspectos educativos en general, la disponibilidad de armas de fuego, o en determinados grupos la fuerza simbólica utilizada para resolver conflictos interpersonales.

Un acto violento se determina cuando existe la intención de dañar, herir o matar esto abarca desde el uso verbal, físico o psicológico, con la intención de ejercer dominio o poder sobre otra persona, sin importar la gravedad de la violación se determina existente. El significado o daño de la agresión depende de los propios sujetos, no es medible sino en la propia muerte, sin embargo, las normas sociales tipifican la dimensión de los actos, el orden social y las estructuras deben ser mantenidas. Para que un acto sea evaluado como agresivo depende de los juicios sociales y las subjetividades colectivas en referencia a la intencionalidad y causalidad (Salas-Menotti, 2008).

Se considera que la violencia proviene de un aprendizaje disfuncional, surge de la frustración la cual surge de un acto agresivo, las teorías del aprendizaje social sustentan que el individuo asocia una respuesta a un estímulo por lo tanto la agresión es un tipo de conducta condicionada (Castellano Durán, *et. al.*, 2012).

En relación a la violencia de género se han promulgado diversas leyes en España, Venezuela, México, Argentina para proteger la integridad y erradicar la agresión especialmente hacia las mujeres, porque ha sido comprobada su vulnerabilidad, la implementación de estas leyes solo es una evidencia de lo indispensable que es controlar y parar diversos actos de agresión, los cuales en algún momento del pasado pudieron haber sido concebidos como legítimos y normales dentro de las relaciones interpersonales en la concepción del mundo.

Las investigaciones que hasta el día de hoy se han llevado a cabo no cuentan con suficientes datos verídicos para afirmar que el uso de algunos videojuegos induce a la violencia, existen datos donde el nivel de violencia puede elevarse posterior al uso de determinado videojuego, sin embargo la infinidad de factores que intervienen en las pruebas como edad, sexo, nivel

socioeconómico, inconsistencia en el nivel de agresión, efecto a diferentes plazos, o la apropiación de valores, provoca la ausencia de conclusiones contundentes.

Según la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1969), puede apoyar el hecho que la exposición frecuente a juegos electrónicos ejerce una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, provocando respuestas agresivas y apoyando la idea de que el mundo es un lugar peligroso donde el combate se lleva a cabo de forma cotidiana (Tejeiro Salguero, Pelegrina del Rio, y Gómez Vallecillo, 2009).

La conducta agresiva en los videojuegos es recompensada, pues entre más muertes haga el jugador mayor será el puntaje alcanzado. Esta afirmación trasladada a la violencia de género puede sostener la tesis que la exposición a los videojuegos misóginos hace que esta se normalice en las subjetividades comunes.

Zubillaga (2007), citado en Castellano (2012), habla de la violencia en los grupos desfavorecidos económicamente como un recurso en la construcción y defensa de la identidad personal y social de los jóvenes varones que se sienten humillados por la pobreza material, esto también puede coadyuvar a la violencia de género.

Por otro lado, el sexismo en los videojuegos se percibe debido a la ausencia del género femenino; en cuanto a narrativas acordes a sus intereses o verdaderas definiciones, programadoras que desarrollen juegos de interés para ellas, o de heroínas que se alejen de representaciones masculino-sensualizadas.

En el 2014 la BBC publicó la declaración de Ubisoft Image Caption, empresa creadora del juego Assassin's Creed que sostenían al preguntar sobre la ausencia de personajes femeninos, que esto hubiera implicado un doble trabajo, así surgió el *#womenaretoohardtoanimate* (las mujeres son demasiado difíciles de reproducir) un twitter que fue reproducido en todo el mundo.³⁴ Un estudio publicado en 2017, de la Universidad de Grenoble en Francia indica que un determinado número de juegos de video pueden reforzar las actitudes sexistas, ya que la representación de las mujeres que aparecen en ellos, son sumisas, un objeto o trofeo sexual, el estudio también concluyó que el fervor religioso impulsa más el sexismo.

Con estas bases la comunidad científica hizo un llamado a los diseñadores de videojuegos para evitar los estereotipos de género, en los que las mujeres tienen un rol secundario, o cumplen con una

34 http://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/06/140616tecnologia_sexismo_videojuegos_ar. [23 febrero 2017].

estética determinada y los hombres son fuertes y atractivos los cuales se ubican con nivel jerárquico mayor.³⁵

Estos datos nos llevan a una asociación de la violencia de género y feminicidio con las representaciones de género en los videojuegos, la conceptualización hegemónica sigue fomentando las estructuras de poder donde el individuo vulnerable es la mujer, al no contar con una identidad definida, la imitación hacia conceptos masculinos, la connotación negativa hacia valores que la defienden en un orden natural y el miedo a ser lastimada o abusada la pueden tornar endeble en su esencia humana lo cual está generando una sobre reacción de empoderamiento; sin embargo sigue siendo violentada e incluso asesinada.

3.2 Estereotipos de género en los videojuegos.

La tecnología presupone un hecho positivo para el avance del mundo entero; es deseable, aplicable, valiosa en cualquier contexto, útil para solucionar el retraso, puede incluso acabar con la discriminación ocasionada por género, raza, clase o edad.

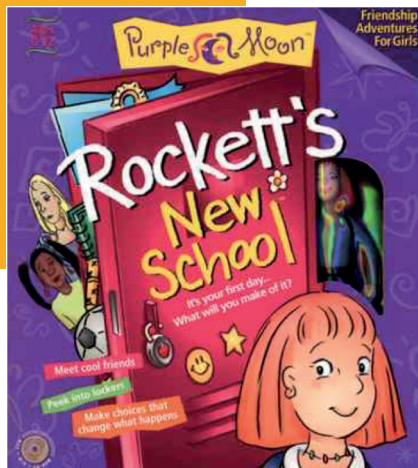
Sin embargo, este hecho marca también circunstancias relacionadas con las nuevas exclusiones tecnológicas. Se sostiene el hecho de que las mujeres se encuentran en una posición dudosa

usando las herramientas digitales de origen masculino (Kramarae, 2003 citado en Márquez, 2013), el mundo de la tecnología se encuentra asociado a este género, su uso y creación ha sido representado por los hombres dejando el papel de expectación a la mujer, la que se asocia a las actividades de cuidado este hecho la condena a permanecer en este universo.

En los videojuegos se contempla el mismo fenómeno, los primeros diseñadores fueron hombres, aunque hay mujeres en el medio con prestigio reconocido como Brenda Laurel o Roberta Williams pioneras en la programación que consolidaron en la década de los 80's y 90's la propuesta de construir videojuegos sin estereotipos, sin embargo, a pesar de tener un gran éxito los videojuegos fueron relegados. Ahora observamos heroínas que luchan por conseguir un lugar masculinizando sus acciones tratando de encajar en el mundo del macho alfa tipo brabucón.

Este fenómeno no tiene relación con el gusto por el juego, las mujeres representan casi la mitad de *gamers* en el mundo, no obstante, los productos están dirigidos al mercado masculino (Márquez, 2013). El estereotipo femenino no se ha podido concretar ha pasado desde 1990, de los videojuegos rosas con temas de moda, belleza y cosmética con protagonistas que podían caer en lo cursi hasta las heroínas que gustan de armas, batallas y peleas. Estos hechos de diferenciación basados en enfatizar el

35 <http://www.excelsior.com.mx/hacker/2017/03/19/1152907> [23 febrero 2017].



Rockett's New School (1997). Banco de imágenes Google.



Lara Croft, protagonista del videojuego 'Tomb Raider' (2001).

Banco de imágenes Google.

rosa y azul lejos de ser inclusivos los críticos especializados en el tema afirman ser más excluyentes, porque exageran los contrastes, distinguiendo tajantemente lo masculino de lo femenino.

En el caso de los videojuegos para “niñas” no aportaban temáticas de creación ni imaginación de narrativas, se limitaban a la opción de cambiar de falda, vestido, tacones altos o bajos; este hecho presupone su fracaso, las *gamers* querían algo más de acción, de opciones, de protagonismo y no limitarse a seguir vistiendo muñecas, era necesario tener una narrativa interesante y enriquecedora que las definiera mayormente.

En cuanto a enfatizar la diferenciación de género son los propios padres los que buscan reforzar los comportamientos tradicionales, compran el juguete adecuado pensando que fomentar los estereotipos hará que sus descendientes adquieran identidad (Márquez, 2013), correspondan a un grupo social y adquieran la moda.

Algunos videojuegos que fueron exitosos independientes de estereotipos durante el proceso de innovación y evolución finalmente también cayeron en marcar las diferencias, como es el caso de Ms. Pac-Man, que fue representada con un listón rosa, pestañas largas, labios pintados y un lunar, su diseñador Toru Iwatani al dar una explicación de su imagen comentó que se diseñó para que guste al mercado femenino, con colores “bonitos” (Tejeiro y Pelegrina 2003, citado en Márquez 2013). En la historia de los videojuegos han existido los denominados de “género neutro”, esto significa que no hace falta tipificar las representaciones para que lo disfrute

cualquier público, tenemos el caso de *Tetris*, *Myst*, *Grogger* y los éxitos *Wii Sport*, donde la familia completa encontraba diversión. Por el contrario, los videojuegos que fomentan la violencia y el sexismo rescatan el estereotipo de “macho alfa” como se conoce coloquialmente, correspondiente al brabucón; en este personaje se sobrevalora la fuerza bruta, la perspicacia, la audacia, la negación de emociones, la exposición de un cuerpo musculoso, no se toma en cuenta la identificación de sentimientos y el protagonismo de la mujer se pondera en segundo término, este tipo de videojuegos se definen a partir de las masculinidades.

Según Frans de Waal³⁶, investigador social especialista en el estudio de la empatía, basado en los estudios en primates ha precisado al “macho alfa”, término del cual es creador; definió a este individuo dentro de un grupo social que vela por el bienestar de la comunidad, desarrolla habilidades como la generosidad, la empatía, la cooperación y la compasión, sin importar el sexo o género, dentro de algunos grupos sociales existen las “hembras alfas” que desarrollan las mismas habilidades que el macho, de acuerdo a esta investigación el macho alfa es un individuo con características positivas; el insistir de los sistemas mediáticos en mostrar el poder a través de actos agresivos y violentos es una

antítesis del “macho alfa” a diferencia de lo que la gente cree, según la definición del autor.

En estos sistemas transmedia desde la masculinidad se lucha por conseguir el poder y dominio, por otro lado la parte femenina se asocia con la necesidad de cuidado y protección representada por la coprotagonista, o se recurre al sexismo como representación de lo femenino, sin embargo atendiendo las protestas de algunas células de la sociedad para la supuesta inclusión, surge a partir del 2000 la mujer marimacha en escena la que quiere parecerse al hombre y se identifica con valores relacionados a él, así vemos como la historia de este género pasa de ser la princesa rescatada a ser la que quiere imitar al héroe, sin encontrar aún características o personajes propios que la definan. Es decir, los valores masculinos son los que establecen la norma con la definición del estereotipo del verdadero macho, según lo entendido en el colectivo, por lo tanto, en relación al aprendizaje de los estereotipos las niñas se identifican hacia la dependencia y los niños en relación a la dominación (Lafrance 1994, citado por Levis 2013).

La connotada investigadora Kinder (1991), sostiene que los videojuegos además de acelerar el desarrollo cognitivo, inculcan el consumismo y valores masculinos hegemónicos.

Con estos argumentos se obvia la discriminación a lo femenino, construyen la figura de la mujer que la limitan a tener un desarrollo

36 https://www.ted.com/talks/frans_de_waal_the_surprising_science_of_alpha_males?language=es#t-942796 [09 noviembre 2018].

libre; pero además conceptualizan la representación masculina donde los adolescentes se ven sometidos a negarse como seres con sentimientos donde sentir dolor, miedo o angustia debe evitarse para crecer a través de un escudo de hierro que niega las emociones; posiblemente esta confrontación de esquemas puede llegar a producir más violencia.

En el estudio denominado *Violencia y las representaciones de roles de género en los videojuegos: implicaciones para la socialización de género y el comportamiento agresivo*, utilizando el análisis de contenido, examina la representación de las mujeres y el uso de temas violentos en una muestra de 33 populares videojuegos de Nintendo y Sega Génesis, se propone que los videojuegos, al igual que otros medios, impactan en la identidad de los niños, este análisis revela que los roles tradicionales de género y la violencia son fundamentales para muchos juegos. En el estudio se determinó que no había personajes femeninos en el 41% de los juegos; en el 28% de estos, las mujeres fueron retratadas como objetos sexuales; casi el 80% de los juegos incluyen agresión o violencia como parte del objeto estratégico; mientras que el 27% de los juegos contienen agresividad socialmente aceptable casi la mitad incluye violencia dirigida específicamente en otros y el

21% describe violencia dirigida a las mujeres; cabe aclarar que la mayoría de los personajes de los juegos eran anglosajones.³⁷

En otro estudio denominado *Estudio experimental de los efectos diferenciales de jugar contra ver videojuegos violentos sobre el comportamiento agresivo de los niños*, realizado en Holanda por Polman (2008), se evidenció que existe una gran preocupación acerca de los efectos de jugar videojuegos violentos sobre el comportamiento agresivo, este estudio experimental tuvo como objetivo investigar los efectos diferenciales de jugar activamente y observar pasivamente el mismo videojuego violento en un comportamiento agresivo posterior. Cincuenta y siete niños de entre 10 y 13 años jugaban un violento videojuego (condición violenta activa), observaban el mismo videojuego violento (condición violenta pasiva) o jugaban un videojuego no violento (condición activa no violenta). La agresión se midió a través de las nominaciones de pares de incidentes agresivos de la vida real durante una sesión de juego gratis en la escuela. Después de la participación activa de jugar el violento videojuego, los chicos se comportaron de manera más agresiva que los niños en la

37 Dietz, TL Sex Roles (1998) 38: 425. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920> [09 septiembre 2017].

condición de juego pasivo. Para las niñas, la condición del juego no estaba relacionada con la agresión. Estos hallazgos indican que, específicamente para los niños, jugar un videojuego violento lleva a más agresión que ver la violencia televisiva.

Otro estudio llamado *Representación de personajes femeninos con ventas para juegos de video para adolescentes y adultos*, de E. Near publicado en 2012³⁸ dentro del análisis de contenido de los videojuegos se ha demostrado consistentemente que las mujeres son retratadas con mucha menos frecuencia que los hombres y en roles subordinados, a menudo en formas “hipersexualizadas”. Hasta el momento, la relación entre la representación de personajes femeninos y las ventas de videojuegos no ha sido previamente estudiada. Para evaluar la influencia cultural de los juegos digitales en los jugadores, es importante ponderar de manera diferente los juegos vistos por la mayoría de los jugadores (en millones), en lugar de una muestra aleatoria de todos los juegos, muchos de los cuales son vistos por solo unos miles de personas.

La representación que adorna el frente de las cajas de videojuegos es una forma de publicidad vista por la mayoría de los clientes del juego antes de la compra, por lo tanto, si las representaciones de

personajes femeninos y masculinos son impactantes influyen en las ventas.

Utilizando una muestra de 399 casos de representación de juegos con clasificaciones ESRB de adolescentes o mayores de edad lanzados en los Estados Unidos durante el período de 2005 a 2010, el estudio mencionado antes muestra que las ventas se relacionaron positivamente con la sexualización de personajes femeninos no centrales con mujeres presentes. En contraste, las ventas se relacionaron negativamente con la presencia de cualquier personaje femenino central (sexualizado o no sexualizado) o la presencia de personajes femeninos sin personajes masculinos presentes. Estos hallazgos sugieren que existe un motivo económico para la marginación y la sexualización de las mujeres en el arte de los videojuegos, y que hay una mayor exposición de la audiencia a estas representaciones estereotípicas que a las representaciones alternativas debido a su relación positiva con las ventas.

Otro estudio publicado en enero 2010, derivado de la relación al impulso sexual, estereotipos de género y posibilidad de acosar sexualmente examinando los efectos cognitivos de jugar un videojuego sexualmente explícito podría demostrar los efectos cognitivos a corto plazo de jugar un videojuego sexualmente explícito con contenido de “objetivación” femenina en jugadores

38 <https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-012-0231-6> [10 septiembre 2017].

masculinos. Setenta y cuatro estudiantes varones de una universidad de California, E.U., participaron en un experimento de laboratorio. Fueron asignados aleatoriamente para jugar un juego sexual explícito o uno de los dos juegos de control. La accesibilidad cognitiva de los participantes a los pensamientos sexuales y sexualmente objetivantes se midió en una tarea de decisión léxica. También se administró una escala de probabilidad de acoso sexual, los resultados muestran que jugar un videojuego con el tema de la “objetivación” femenina puede motivar pensamientos relacionados con el sexo, animar a los hombres a ver a las mujeres como objetos sexuales y llevar a tendencias de comportamiento inapropiado con las mujeres en situaciones sociales.³⁹

Todas estas investigaciones sugieren que los usuarios aprenden esquemas a largo plazo sobre el género, y estos esquemas influyen en las interacciones cotidianas de forma perjudicial para las mujeres. Así lo afirma el estudio *Video games exposure and sexism in a representative sample of adolescents* (Begue, Sarda, Douglas, Clementine, y Roche, 2017), la exposición repetida al

39 https://www.researchgate.net/publication/41123892_Sexual_Priming_Gender_Stereotyping_and_Likelihood_to_Sexually_Harass_Examining_the_Cognitive_Effects_of_Playing_a_Sexually-Explicit_Video_Game [24 septiembre 2017].

contenido de los medios determina la forma en que la sociedad ve y percibe la realidad, los adolescentes pueden modelar su percepción de género a partir de las representaciones de los videojuegos.

En conclusión, tenemos según la investigación que el uso de videojuegos sexualizados aumenta el sexismo hostil y aumenta la aceptación de los hombres hacia el hostigamiento de las relaciones sexuales. Se ha demostrado que las personas con orientación sexista pasan más horas jugando sobre este tema, y se ha demostrado que el sexismo está relacionado directamente a la clase social baja preservando la desigualdad de género, dominio social, autoritarismo.

a) **Género y roles de personajes en videojuegos**

Cuando hablamos de videojuegos partimos del referente que se trata de un mundo de ficción, es un cosmos imaginario donde los personajes han sido también inventados con parámetros de un compuesto social y cultural, se obvia un supuesto universo manipulado, la ficción no responde a una realidad previa responde a códigos de comunicación (Mínguez, 2014). En el caso de los videojuegos determinar si son ficción o realidad no se establece, preexisten en parte en la realidad y también tienen una parte de



imaginación, lo que si podemos establecer es que son un discurso acerca de la realidad.

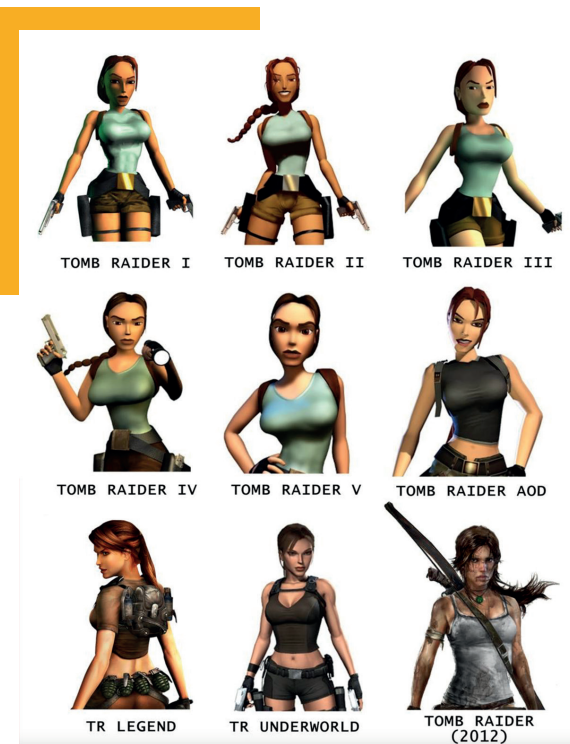
Cuatro décadas atrás ya existía la preocupación de la representación y la participación de la mujer en la industria de los videojuegos desde entonces los estudios concluyeron que su papel era secundario y su estereotipo no promovía una imagen activa (Ferry Toles 1985; Provenzo 1991; Braun y Girouz 1989 citados en Márquez 2013).

Los consumos culturales y en especial los sistemas mass-mediáticos nos enseñan el deber ser como seres sexuados, nos permiten reconocernos a nosotros mismos y a los alternos; como construirnos y crear relatos a partir de nuestras propias vivencias (Romero, 2011). Para los individuos es importante la asignación de género porque presupone la inclusión a un grupo social además de lineamientos establecidos al comportamiento, es decir proporcionan una guía, si los discursos al respecto fueran flexibles el género se tornaría un asunto con menos importancia y no sería un tema representativo en la definición de la identidad. Las categorías de género hegemónicas dejan de tener sentido cuando se entiende la rigidez de su concepción, si pensamos que el deber ser de los géneros es un asunto impuesto relacionado con las prácticas culturales asimilamos que los comportamientos

son un asunto aleatorio que responde a parámetros de orden colectivo concientizar este hecho proporciona la flexibilidad de pensar en su alternancia y su alteración (Butler, 2002).

En el origen de los videojuegos tenemos el fenómeno de la damisela en apuros, donde fue muy bien representado por los diseñadores el rol que jugaban las mujeres en la sociedad este fenómeno ha dejado de ser usado en las narrativas, en la actualidad no hay niña que apueste por este tipo de juegos, la tendencia es tener mujeres que sean las protagonistas de su propia historia.

Como posición opuesta a estos hallazgos y tratando de empoderar y reconocer a las mujeres surge el fenómeno de *Lara Croft* en el videojuego *Tom Rider* en 1996, una mujer fuerte y dominante, una representación que niega los parámetros tradicionales. Los diseñadores sabían que crear un personaje femenino para gustos y mirada masculina tendría el éxito asegurado. Estas nuevas feminidades se retoman de fondo con valores similares a la objetivación de la mujer como en las series originales, un objeto de deseo; la representación si ha cambiado de acuerdo a una sexualidad exagerada uso de curvas, cinturas estrechas y grandes senos, atributos deseables desde la “cultura macho” (Díez Gutiérrez, 2018), una representación insinuante y seductora; sin embargo la construcción femenina es negada debido a que



Lara Croft en el videojuego Tom Rider
 Banco de imágenes de Google.

estas heroínas atienden a los valores masculinos perpetuados; la lucha, la batalla, el hermetismo y la fuerza es la que prevalece, por lo que el discurso machista lejos de entrar en discusión se refuerza.

Desde la aparición de *Lara* esta imagen de la corporeidad prevalece, las mujeres guerreras con cuerpos sexualizados, los grandes atributos físicos han invadido los videojuegos, se han convertido en el modelo de la guerra fuerte e invencible, ahora estos juegos se suman a los sistemas mediáticos que se caracterizan por representar a la mujer bajo esquemas casi pornográficos. Este fenómeno ha contribuido a que nuevos juegos como *Bordelands*, *Civilization*, *Evolve* o *Dead Island 2*, *GTA V On line*; tienen la opción de jugar con personajes femeninos siendo la protagonista.

Con casi veinte años de la existencia de Lara, la franquicia tuvo tanto éxito que la actriz Angelina Jolie en la primera serie y la sueca Alicia Vikander en la segunda serie protagonizaron la película, el legado que ha dejado este personaje erótico con su perfil profesional de arqueóloga ruda rememrando a Indiana Jones es controversial, asume el rol de chica de calendario y modelo del nuevo feminismo. El programador del juego justifica los gráficos argumentando que hace veinte años era más fácil representar a la mujer por sus anchas caderas que por el diseño de su cabellera, dando razón de su cuerpo curvilíneo, al respecto Anna Sarkeesian crítica de videojuegos afirma que es un personaje hipersexuado que promueve una profunda cosificación de la mujer, agregando que la cámara se enfoca justo en su trasero resaltando sus atributos. Como resultado de estas críticas y concientización de la industria en el 2013 la versión de Lara cambió a más natural con ropa apropiada.

En la actualidad las protagonistas de videojuegos, se han vuelto heroínas y la identificación de las adolescentes es inmediata, la mujer fuerte que no se vence y salva al mundo es un argumento que puede rescatar el feminismo, sin embargo, la trampa continua desde los conceptos del machismo, debido a que las heroínas son la versión masculina, pero en cuerpos curvilíneos.

Concluyendo, el 14% de las personas que trabajan en este ramo son mujeres⁴⁰, esto deja un 86% de producción con mirada masculina, el integrar a diseñadoras en los equipos de conceptualización de los juegos, sumado a la apertura en el tema de equidad, podría hacer que los videojuegos contengan una perspectiva diferente en cuanto a la flexibilidad de la concepción de géneros.

3.3 Identidad de género en adolescentes y la relación con la violencia en videojuegos.

Parkin (2016), en su libro *Muerte por videojuegos*, inicia un capítulo con la frase “Nadie se acuerda del primer muerto”, en los videojuegos es trivial el hecho de “matar” la violencia con la que se llevan a cabo las dinámicas de juego deja de impresionar al jugador el cual representa a un personaje, nadie sabe cuántos ni cuáles personajes son los que ha matado, resulta impactante

este hecho porque demuestra que el manejo de la violencia en los videojuegos queda lejos de una conciencia moral, el significado de la muerte se aleja de la mística humana, la vida y la muerte no tienen valor, la narrativa no permite la reflexión ante estos hechos, los crímenes efectuados son ficticios, sin embargo el impacto entre realidad y virtualidad sigue siendo subjetivo.

Ante el descubrimiento de los videojuegos la humanidad se exalta con la posibilidad de experimentar la omnipotencia gracias a la virtualidad, constatando su propia acción a través de la pantalla.

Los homicidios cometidos no quedan registrados en los sistemas, se borran con cada inicio el objetivo del juego es elevar el record del jugador, el manejo de la violencia es descarada, la frivolidad de la agresión no se compara con ningún otro sistema transmedia.

El origen de los videojuegos comerciales en los años setenta con *Spacewar* se basó en tratar de derribar dos naves y enfrentarlas, haciendo alusión y como evidencia de la existencia de la Guerra Fría que en ese momento ocasionaba controversia en el mundo posmoderno, de esta forma se marcó la línea de la narrativa de juego; al comprobar que el consumo se incrementaba, no existieron dudas de cuál era el camino a seguir. El nacimiento de *Spacewar* como prototipo del MIT en los años setenta, parece haber marcado la temática de los videojuegos, el enfrentamiento

40 <http://www.meristation.com.mx/noticias/el-gra-problema-del-sexismo-en-la-industria-del-videojuego/2183285> [14 marzo 2016].

de dos oponentes, donde aniquilarse era el objetivo; de esta forma la temática de la violencia se hizo presente.

Según Parkin (2016, p. 121), se cometen crímenes virtuales menciona diferentes videojuegos como *Frogger* donde se cruza la calle en lugares prohibidos, se fuma en zonas restringidas en *Metal Gear Solid*, y se llevan a cabo delitos mayores en *Grand Theft Auto IV* como conducir borracho o llevar a cabo el secuestro o un tiroteo dentro del aeropuerto en *Call of Duty*; genocidios en la serie *Civilization de Sid Meier*, estos dos últimos están clasificados como de los videojuegos más violentos, en todo esto se identifica la posibilidad de llevar a cabo algo prohibido e infligir las reglas sin consecuencias reales; por el contrario muchas de las “malas” acciones otorgan puntos y avance en el juego. El autor argumenta que los juegos violentos son un espejo de la cotidianidad, los videojuegos son violentos porque rescatan parte de la realidad y la proyectan en la pantalla.

Al respecto el avance de la tecnología ha dado la posibilidad de plasmar la realidad de forma genuina, por lo tanto, las escenas que contienen violencia son explícitas; la guerra, los conflictos, la violencia y agresión se acercan fácilmente al espectador que en muchas ocasiones son adolescentes, en la actualidad este sector tiene a su alcance temas antes ocultos o filtrados

por las telecomunicaciones. En general los medios transmedia impulsados por la tecnología se asemejan más a la realidad; el cine o la televisión, exponen imágenes reales, aunque sean crudas incluso se hacen transmisiones en vivo, reflejan la conformación de la sociedad y los valores que se manejan en ella.

Este fenómeno ha provocado reacción en algunas células de la sociedad, a tal grado que en 2013, el Presidente Barack Obama de los Estados Unidos de Norteamérica solicitó al Congreso una serie de estudios sobre los posibles efectos del uso de la violencia en los videojuegos, los cuales no tuvieron conclusiones contundentes como se hubiera esperado (Parkin, 2016). Los medios transmedia han comprobado altos ingresos económicos cuando se trata de temas explotados por la prensa amarillista, las desarrolladoras de juegos digitales presentan alzas en las ventas al exponer el tema de la agresión y violencia, estos hechos han marcado las temáticas cuando de vender se trata, la polémica que despiertan colabora a la publicidad y a las ventas el morbo de los seres humanos presenta una fascinación a temas relacionados con la guerra.

En diversas ocasiones responsables de atentados terroristas o masacres han confesado el uso y abuso de videojuegos violentos, incluso han confesado que a través del juego se han entrenado para llevar a cabo sus planes; sin embargo no se puede tomar

este hecho como determinante; generalmente los homicidas están conformados por diversas problemáticas especialmente arrastradas desde la infancia donde la combinación de factores negativos sobre todo de tipo familiar provocan personalidades desequilibradas, manifestando preferencias por el uso de armas, pornografía, videojuegos violentos, música de rock pesado, consumo de drogas entre otras preferencias, es decir las personas que consumen videojuegos violentos, también pueden consumir diversos productos connotados negativamente.

Un análisis de la integración de la personalidad con los juegos violentos publicado en *Review of General Psychology*, Patrick y Charlotte N. Markey (2010), demostraron la existencia de niveles de violencia elevados en jugadores que preferían este tipo de juegos. En contraparte otro artículo *Understanding the effect of violent video games on violent crime* (Explicación de los efectos de los videojuegos violentos en los delitos violentos) publicado por la Social Science Research Network, Red de investigación en Ciencias Sociales publicado por New York Times demostró una correlación entre la menor frecuencia de delitos violentos cometidos por jóvenes y el aumento del consumo de los videojuegos violentos. Por lo tanto, los resultados no son contundentes, tampoco demuestran la posible influencia sobre el

comportamiento de los jóvenes, el tema se encuentra en proceso de investigación y exploración, siendo un tema poderoso donde la expresión de la violencia puede llegar a tener diversas causas y consecuencias. Los simpatizantes del medio, afirman que la relación entre videojuegos y gente violenta es al revés; es decir los videojuegos violentos atraen gente violenta, no influyen en la personalidad, simplemente son consumos usados como una herramienta para sus mentes ya corrompidas.

El modelo de acción en los relatos de los videojuegos usa la violencia explícita destructiva y sangrienta; este tipo de acción ocupa todo el tiempo y espacio en la narrativa, la obsesión paranoide del protagonista se centra en la lucha, la pelea y la destrucción. La banalización de la violencia que llega hasta a la muerte, ha ejercido una gran influencia en los instrumentos mediáticos de los sistemas transmedia (Levis, 2013), este tipo de narrativa se encuentra normalizada y legitima los videojuegos.

Es alarmante la existencia de juegos de video enfocados en tópicos de destrucción, violencia y en especial donde la muerte es vista desde un punto de vista efímero sin valoración, la muerte no es algo malo cuando se toma como un proceso natural de la vida el hecho es que se ha olvidado el rescate del sentido mítico donde la muerte puede llegar a tener para ciertas culturas un valor de

trascendencia, por el contrario, es plasmada de una forma burda restando valor a la vida y a la propia muerte.

Por otro lado, se incluye en aspectos negativos la concepción y representación de la mujer, la cual es usada como parte ínfima del protagonista, es a la que hay que rescatar, es la que quiere parecerse al macho alfa cuando se muestra luchando con vestimenta militar imitando su rol, es un objeto sexual cuando se plasma en la imagen con características sexistas, generalmente es vulnerable ante las acciones del hombre; con estos estereotipos la relación hombre-mujer se sigue mostrando a partir de la hegemonía del poder, añadiendo elementos de conceptualización de los videojuegos, la definición desde la diégesis aplicada a sistemas transmedia que incluye espacio, tiempo y personajes suma elementos que reafirman este tipo de relación.

En el caso de los videojuegos existe una doble experiencia, por un lado el sujeto manipula el objeto a través de los controles, y por otro lado también es el protagonista de la pantalla, la identificación con la simulación de los actos (Levis, 2013), puede llegar a ser una experiencia muy real. En el primer caso el aprendizaje es físico-motor, que puede no contener connotación negativa; en el segundo caso la identificación personal puede

contener aspectos de la conformación de la personalidad, valores, y movilización de emociones, tomando en cuenta la tendencia hacia el pensamiento mágico de los adolescentes, puede llegar a influir alejándolos de sus propios principios y de la realidad misma. Sin embargo, mostrar violencia y crueldad sin un contexto de estructura, ni argumentos que le den sentido, es un cuestionamiento que podría dar respuestas hacia la afirmación de que los videojuegos generan más violencia o mediatizan estereotipos. Consideremos que en el mundo real existen factores que completan historias, concurren posturas diversas que apoyan el equilibrio, contenido que en los videojuegos queda muchas veces ausente; este hecho hace que el jugador no construya un significado en las acciones, los actos que se llevan a cabo en el juego son puramente reactivos. Ante esto el diseñador del programa tiene la gran responsabilidad de mostrar una realidad completa que integre diversos tipos de valores a pesar del grado de violencia que se requiera o quiera representar con la encomienda de mostrar el mundo con sus diferentes matices, de esta forma el jugador podría tener parámetros referentes para formar juicios de valor.

Philip Zimbardo psicólogo del siglo XX afirma “Cada uno de nosotros tiene tres posibilidades, ser pasivo y no hacer nada, ser malvado o convertirse en un héroe” según el experimento de

Stanford llevado a cabo en los años setenta, Zimbardo demostró que el entorno puede cambiar a las personas, se constató que el contexto puede llegar a cambiar drásticamente el carácter de las personas.⁴¹

Una de las características que se documentaron en el experimento es la obediencia absoluta a la autoridad, sin cuestionar si la encomienda era positiva o negativa, o si transgredía valores éticos; el prejuicio de que los representantes de rehenes ficticiamente habían cometido delitos hizo que los comportamientos fueran abusivos y denigrantes. Una persona se puede describir como de comportamiento normal sin embargo puede llevar a cabo atrocidades inimaginables, deshumanizando a otros especialmente a las minorías como pueden ser las mujeres, los negros, homosexuales entre otros. Cuando el entorno es autoritario y las instituciones rigen a sus súbditos de manera cruel, convierten a una buena persona en un asesino.

El investigador de Stanford explica que en el Sistema Límbico se encuentra el odio y la venganza. Otro factor que determinó la violencia según las conclusiones de Zimbardo, fue que los policías portaban uniforme y lentes oscuros, elementos que les quitaba

identidad propia, y los estandarizaba como unidad jerárquica, por lo que se concluyó que el anonimato es determinante para efectuar conductas sádicas, la persona puede llegar a pensar que no es responsable de la acción, se pierde identidad acudiendo a una máscara de personalidad falsa, al respecto existe una analogía con los videojuegos, porque el *gamer* no se muestra tal cual es, se oculta en el personaje que manipula.

Como sociedad se puede inducir a los menores a crecer con valores hacia el heroísmo, desde el desempeño de la mínima labor hasta acciones de alcance masivo, la conclusión fue que lo que caracteriza a los héroes es que piensan en un bien común, no son egoístas. Los héroes no son personas con rayos ni enmascarados, son personas normales, procuran el bien hacia los demás con acciones concretas, son socio-céntricos, son personas que actúan cuando la mayor parte de la gente no hace nada.

En otro orden de ideas los consumos sociales son una gran influencia en la construcción de la humanidad, la materialización de los valores masculinos transmitidos en la pantalla puede repercutir en la conformación de estereotipos asignando valores de caballeros de armadura, invencibles e insensibles, donde la relación con una mujer cimentada en el poder puede determinar manifestaciones hacia el machismo.

41 Entrevista realizada a Philip Zimbardo por Eduardo Puset, publicada el 23 de junio 2013. Consultado en <https://www.youtube.com/watch?v=UwmuvCytcd4> [16 agosto 2017].

Se ha llegado a justificar que la violencia en los videojuegos representa simbólicamente la violencia de la vida cotidiana de la sociedad, y posiblemente sea verdad; el cuestionamiento sería saber desde que punto de vista se legitima la violencia en la sociedad, nos hemos hecho inmunes, aceptamos la violencia y destrucción como un hecho frecuente se ha convertido en un discurso natural sin detenernos a preguntar cómo o por qué se acepta esa forma de vida en la sociedad. Los adolescentes integran estos términos como parte de la naturaleza de la propia existencia; los consumos de la cibercultura construyen valores en la propia cultura, en este sentido no se puede determinar si la realidad se refleja en los videojuegos o los videojuegos en la realidad.

Con apego al discurso de que los objetos nos conforman, identifican y definen estaríamos mostrando que los juegos de lucha, combate o tiro que son los que contienen altos niveles de violencia de todo tipo incluyendo la de género, estarían contribuyendo a conformar a los adolescentes.

Los mensajes se dirigen en el sentido de cómo deben ser o actuar, estos representan simbólicamente los estándares de los adolescentes conteniendo las características de la mujer o el hombre ideal (Díez Gutiérrez, 2018).

La sociedad líquida que rige actualmente definida así por Bauman, compra violencia, destrucción, agresión y maldad, los videojuegos dan la posibilidad de experimentarlo con mucho apego a la realidad sin tener consecuencia alguna, al parecer cierto tipo de videojuegos fomentan una sociedad donde se permiten estos valores. La industria vende lo que el público pide su interés es monetario y el consumidor no tiene consciencia de su propio consumo, ni los padres la repercusión en la conducta de sus hijos. El 75% de los jóvenes afirman que sus familias desconocen los contenidos y valores de los videojuegos (Díez Gutiérrez, 2018). Las medidas de protección para los menores son prácticamente nulas, la legislación de los medios de comunicación no incluye los videojuegos así que la narrativa queda libre a la decisión del productor. La orientación hacia los padres no tiene difusión, muchos navegan en la ignorancia acerca de la clasificación o contenido de los videojuegos, la simbolización de control parental tampoco está legalizada.

Por otra parte, las investigaciones que analizan imágenes proyectadas o impacto en la construcción personal por el uso de videojuegos no han demostrado las posibles consecuencias negativas, es apremiante que se investiguen contenidos y narrativas en este que es uno de los productos de mayor consumo en los núcleos de jóvenes.

La sociedad se inquieta ante el abuso y uso sin encontrar alternativas u orientación parental adecuada. Hasta hoy día no existe normatividad para la producción de videojuegos, se han llegado a censurar juegos por algunos gobiernos como en Gran Bretaña y Alemania (Levis, 2013), que ha provocado que empresas como Sega o Nintendo lancen iniciativas comprometiéndose a alejarse de las narrativas violentas, sin embargo a pesar de tener estas llamadas de atención han encontrado justificación para continuar produciendo videojuegos que usen la violencia para desarrollo del relato, debido a que es la fórmula que hasta ahora ha sido eficaz para generar ventas millonarias. Es por esto que los videojuegos siguen estigmatizados y puestos en tela de juicio por diversos sectores de la sociedad mundial, sin poder aún comprobar su beneficio o perjuicio. A pesar de que muertes de niños o adolescentes se han asociado al uso de videojuegos, así como desgracias en mascaras o atentados, desafortunadamente el tema sigue latente.

En la investigación *Factores modeladores de la respuesta agresiva tras la exposición a videojuegos violentos* (2013), se encontraron resultados positivos principalmente en los adolescentes a la respuesta agresora favorecidos por la influencia de los videojuegos violentos, constatándose a través de creencias, estados afectivos, y comportamiento propio de agresores, se

activa el organismo fisiológicamente y baja la conducta altruista, después de la exposición, se mantiene la activación y la tendencia a respuestas agresivas transitorias e impulsividad, se detecta ira como factor de agresividad y niveles de ansiedad.

Las conclusiones de esta investigación determinaron que las familias se quejan y preocupan del tiempo excesivo que pasan los adolescentes expuestos a los videojuegos violentos, su preocupación va en el sentido que no saben que consecuencias tendrá, sin embargo son permisivos. La exposición a videojuegos no es en sí el factor que modula la respuesta agresiva, sin embargo la edad y el género si determinan el nivel de agresividad, el resultado arrojó que a mayor edad mayor respuesta agresiva, encontrando su punto más alto en los adolescentes de entre 13 y 15 años, se concluyó que la exposición a contenido multimedia violento repercute en los niveles de ira.

A través de estudios como este se puede determinar que el uso de videojuegos con contenido violento de cualquier tipo, puede detonar la ira y la agresividad. Este principio es aplicable en el caso de los videojuegos sexistas o motivadores de la cultura machista, puesto que es una forma de violencia.

Los videojuegos clasificados dentro de los violentos como *Carmageddon*, trata de atropellar ancianas y embarazadas, *Unidad de tortura* que ha sido betado por Amnistía Internacional

o *Resident Evil* donde se desmiembran zombies, *Grand Thief Auto* y *Bioshock* catalogados como ultraviolentos han sido los mejores juegos de año por la BAFTA (*British Academy of Film and Television Arts*), en el 2005 y 2007 se otorgó doble platino a *GTA: San Andreas*. Es alarmante corroborar que estos videojuegos que bien son un ejemplo del desarrollo de la tecnología, la narrativa esta fuertemente ligada a la violencia (Etxeberria Balerdi, 2011). Existen instituciones y asociaciones que luchan por evitar este tipo de juegos y recomiendan puntualmente a los responsables evitar su creación.

El mismo autor hace un listado de algunas de las diferentes posturas al respecto. En 2005 la APA (American Psychological Association) lanzó una llamada de atención a quienes reproducen videojuegos violentos debido a la posible relación con la violencia de género, recomendando a los padres revisar y prevenir el uso, la alarma se transmitió a instituciones y escuelas. También la AAP (American Academy of Pediatrics) alertó sobre la influencia negativa de los media –televisión, películas, música y videojuegos- en la salud de niños y adolescentes, la naturalización de la violencia en los sistemas mediáticos puede contribuir a conductas agresivas, desensibilización hacia esta y otros problemas.

La American Academy of Child and Adolescents Psychiatry, la American Medical Association, American Academy of Family

Physicians y la American Psychiatric Association, al igual que U.S. Department of Health and Human Services, la Royal Australasian College of Physicians, Paediatrics and Child Health Division y la Canadian Paediatrics Society coinciden en la misma recomendación en referencia a que los sistemas mediáticos pueden detonar la violencia y conducir a problemas sociales (Etxeberria Balerdi, 2011). C. Anderson de la Iowa State University, catedrático del Departamento de Psicología publicó en un artículo (Douglas A Gentile, 2009), con base en numerosas investigaciones al respecto, afirma que los efectos de los videojuegos violentos pueden variar según factores externos a los *gamers*, componentes como el lugar, la hora, el modo de juego; si se juega en primera persona se considera es un impacto directo al área cognitiva del jugador por la posible identificación total con el agresor. También influye el rol del *gamer*, militar, asesino, héroe, rescatador, drogadicto, militar entre otros; el tiempo de juego, la presencia de sangre, sadismo, tortura, o crueldad, persona agredida: un hombre, mujer, objeto o alienígenas. Por lo que se expone, los videojuegos tienen un sinnúmero de combinaciones y el resultado sobre su uso también puede ser diverso.

También es importante el contexto cultural debido a la interpretación del nivel de violencia si es de oriente u occidente, existen sociedades donde la empatía, compasión, cooperación, entre

otros valores de convivencia puede ayudar a mitigar el efecto de los videojuegos violentos.

Por otro lado se observa diferenciación por el género de los jugadores, los hombres prefieren juegos con retos físicos importantes.

Douglas A Gentile afirma que la violencia se puede delimitar en:

1. Conductas agresivas: utilización de armas, golpes, gritos, insultos etc.
2. Agresividad cognitiva: rasgos de hostilidad, asociaciones delictivas, o agresión directa a grupos específicos.
3. Agresividad emocional: ansiedad, exaltación del sistema nervioso.
4. Excitación fisiológica: elevación de la presión sanguínea, aumento de la frecuencia cardíaca, sudoración.

El videojuego reproduce el orden tradicional, se conceptualiza como un espacio significativo hacia la construcción de las categorías de género, es indudable que los juegos albergan la reproducción de las masculinidades. La ponderancia de los productores es mantener los videojuegos bajo formas narrativas donde los estereotipos son extremadamente marcados, se representan tan rígidos los roles que impiden visualizarse de otras formas. Los videojuegos podrían proponer formas diferentes

de desarrollarse como seres humanos donde la estimulación e imaginación encuentre espacio alejados de los estereotipos centrados en el género.

Butler (2002), considera el género como fenómeno variable, el que surge de un conjunto de relaciones culturales e históricas específicas que se va formando en el hacer cotidiano, hasta volverse una verdad absoluta, por esto la importancia de los objetos y el entorno. Atendiendo a este argumento se plantea el hecho que lo femenino y masculino no se dividan por una línea impenetrable, el poder construir con flexibilidad el género podría dar la opción de renovar su propio concepto, seres diversos e integrales dando cabida a conceptos antagónicos personificados en un mismo ente.

Sin embargo dados los conceptos opuestos de feminidad y masculinidad, sugieren un discernimiento complejo el tratar de ser amorosa y frívola; agresivo y compasivo; dulce y ruda; insensible y sensitivo, esta situación puede llegar a representar tensiones y contradicciones. En el caso de las masculinidades es claro que se suman a prácticas donde se muestran amenazantes hacia otro, marcación de territorio, consolidación de la fuerza, agilidad, y capacidad de combate; así los hombres son alentados a tener estos logros, temática que algunos videojuegos fomentan directamente.

En relación a las feminidades, la experiencia de juego genera una tensión entre la necesidad de ganar y combatir y el impulso de esperar para cuidar al otro; sin embargo las formas femeninas alternas, incluyen la agresividad, competitividad, fuerza, control y autonomía; las mujeres pueden encontrar placer en el goce de aplicar fuerza física, debido a estos hechos se propone que la violencia sea remplazada por la agresión positiva que promueva la competencia en el sentido de mejorar, los videojuegos la podrían usar como una forma de incorporación a las categorías de género. Lo rescatable de los videojuegos violentos en relación a las feminidades es la idea de libertad descubrir la fuerza interna, descubrir lo que se puede lograr cuando se manifiesta la personalidad sin culpa de romper la lealtad hacia el propio género (Cabra, 2013), se insiste en este caso en diferenciar la violencia con fines de provocar daño, y la agresión como una forma de emancipación.

3.4 Comunicación y construcción interpersonal desde la dramaturgia social.

Para el imaginario colectivo ser hombre implica conceptos como rudeza, desarrollar una profesión masculina, tener solvencia económica, ser un líder fuerte con decisión de palabra, incluso

en algunos grupos sociales se incluyen aspectos como el ser capaz de beber cantidad de alcohol, la opción a infidelidad hasta la promiscuidad o manifestarse como homofóbico, a través de un proceso de socialización heredado donde el padre instruye al hijo. La sociología hace referencia a prácticas ancestrales hacia los ritos de iniciación de la masculinización donde se aprende a ser hombre desarrollando las habilidades de homosocialización definidos como principios en los que se apoyan los pertenecientes a este género para ser competitivos (Pérez Gallo, 2015).

Bajo estos principios los seres humanos adoptamos roles sociales insertados en la dramaturgia social definida por Goffman (1956, 1989, 2001), donde el rol social define nuestras actitudes y comunicación interpersonal, lo que en concepto de J. Butler (2002), lo llama *performidad*.

Es interesante la observación de interacciones identitarias que legitiman los rituales de masculinidad hegemónica, por ejemplo, cuando los hombres se dan fuertes abrazos, o golpean sus hombros al saludar, o se nombran con pseudónimos alzando la voz; por el contrario, las mujeres van entendiendo como ser “mujercita” dedicándose a labores y comportamiento adecuado.

Las categorías de género son movibles en tiempo y espacio debido a que son construcciones sociales determinadas por el

capital simbólico, cultural y económico; constituyen diversos significados que adaptamos a nosotros mismos, a los demás y a nuestros contextos. Estos significados simbólicos se convierten en conductas buscando una meta que garantiza el triunfo, por lo que se concluye que es en ejercicio de la práctica relacional que se concretan las categorías de género.

Se pueden identificar varias formas de masculinidades una sería a través de la cultura; la manifestación de las masculinidades que comparten distintas sociedades y grupos humanos, otra es la cultura que reconoce la existencia de diferentes significados de ser hombre, por lo tanto no solo existe una masculinidad, existen masculinidades como formas de conceptualizarlas es por esto que hablamos de ellas en plural (Pérez Gallo, 2015).

El mismo autor concluye a través de un estudio con enfoque en Goffman, realizado en Moa, comunidad metalúrgica en Cuba, donde la mayor parte de los hombres se dedican a la minería, observando los ritos hacia la masculinización, los hombres se construyen a través de su vida cotidiana consciente o inconscientemente se convierten en un personaje que impresiona a sus semejantes y legitima su status.

Otro de sus hallazgos es que los hombres a favor de la hegemonía practican normas y valores androcéntricos aún a sabiendas que

no todos los valores que manejan son justos sin embargo se sienten satisfechos de cumplir con la norma social, justificando así su posición ante la comunidad. Una conclusión más es que los hombres pretenden que su imagen masculina sea reconocida seriamente por lo tanto se construyen a partir de los otros con la aspiración de pertenecer a su clan. El estudio se concluye afirmando y citando a J. Alexander (1992):

Los hombres pertenecientes a las masculinidades hegemónicas asumen máscaras que presentan a sus semejantes, las máscaras representan un equipo expresivo común que está formado por disfraces, ambientación, apariencia y modales.

Con estos fundamentos teóricos podemos entender porque el comportamiento de las categorías de género; el vestirse, trabajar, los modales, el trato con los demás, la empatía, el lenguaje corporal entre otras acciones, representan actos constreñidos del “debe ser”, convirtiéndose en un control simbólico colectivo. Desde la dramaturgia social se ejemplifica como un actor en escena, el personaje está definido con vestuario, diálogos y guion establecido, la persona elige que actor representar y debe hacer lo necesario para cubrir los estándares asignados, mostrando

solo el resultado final en escena, los ensayos y el montaje deben quedar en el espacio “atrás de cámaras”.

3.5 Ejercicio del poder como característica de la dominación masculina.

Las normas jerárquicas de las categorías de género son las que abren un abismo en las relaciones de los seres humanos, diferenciar la corporeidad a partir de las normas culturales y sociales promueve el ejercicio del poder y la dominación de unos sobre otros.

Las estructuras de poder demuestran que es el patriarcado el que las impone, los argumentos y normas son generados a partir de estos principios, se vuelve difícil cambiar su conceptualización que de origen llevan una clara línea de inequidad. Pierre Bourdieu a pesar de investigar la cultura y educación dedicó un libro al estudio de la categoría de género que impera llamado *La dominación masculina* publicado en 1998, en el cual trata de proponer de una forma objetiva, las normas con las que nos organizamos como seres humanos.

La polarización de los géneros como un principio que ha acompañado a la humanidad desde que se estableció crea la oposición de los términos, lo que define a un género,

excluye necesariamente al otro sin dejar paso a la transferencia de características que ayuden a romper las barreras. Las categorías de género se basan en adjetivos en ocasiones simples rememrando a la diferenciación física entre hombres y mujeres, los cuales se aplican sin razonamiento a otras áreas de desarrollo, con un prejuicio a lo femenino, es de esta forma que existen adjetivos como bajo-alto, duro-blando, recto-curvo, largo-corto, etc. En otras ocasiones la diferenciación de conceptos es abismal si se refiere a lo masculino o a lo femenino, por ejemplo, la perra-el perro, la zorra-el zorro, aventurero-aventurera, entre otros conceptos con connotaciones definidas.

A partir de las características físicas corporales se estructuró el estereotipo de género arbitrariamente asentándose sobre estructuras del orden social, donde los hombres se ubicaron en un lugar superior encima de lo femenino situación inscrita de forma tanto objetiva como subjetiva.

Esta diferenciación se lleva a la práctica en la división sexual del trabajo, donde el hombre en antaño hizo repartición de oficios condicionando los esquemas que perduran en la actualidad, de esta forma se concreta la violencia simbólica donde la desigualdad se denota en los hábitos, percepciones y esquemas de relación, reproduciendo esquemas como herencia cultural, donde tanto

hombres como mujeres aceptan los estereotipos. Según Bourdieu (1998), es a través de la configuración corpórea que se asumen características como la vergüenza, humillación, timidez, presencia, dominación del espacio y de los sentimientos como amor, compasión, miedo; impotencia que adquiere o pierde la posición dominante.

También afirma que la violencia simbólica es imperceptible y naturalizada, peculiaridades que la arraigan de forma casi permanente dentro de las estructuras. Los límites de las categorías se aceptan históricamente de forma espontánea como una forma de ser.

Bourdieu (1998), habla del intercambio de bienes simbólicos, como se mencionaba en párrafos anteriores, esto se refiere a la herencia cultural que es la que logra que las estructuras de poder permanezcan; las relaciones de matrimonio, de parentesco y sus jerarquías, los ritos, y en especial los argumentos religiosos son los que luchan por la permanencia; en ellos se materializa la división según el género incluyendo la percepción del mundo, del poder económico y de la reproducción biológica.

La diferenciación de los cuerpos es un quehacer constante, cuando un hombre no responde a los requerimientos masculinos se excluye del gremio, en igual forma cuando una mujer no atiende

las actividades que le corresponden es desvalorada y juzgada según los estándares entendidos; también por el contrario cuando uno de los dos géneros entra en el mundo opuesto despierta inconformidades y críticas.

Para Bourdieu, lo femenino se conceptualiza como lo perteneciente al otro, el cuerpo que le pertenece a otro, la mujer de otro, la madre de los otros, la hija de otros, convirtiéndose en objeto simbólico. Con respecto a la violencia que se enfrentan los hombres es un sobre esfuerzo por alcanzar los estándares del género dominante, es así que las formas de superioridad e inferioridad entretejen los contenidos sociales.

En el mayor de los casos se resalta en el escenario que los hombres en un mundo femenino lo hacen de forma indirecta, por ejemplo, en las actividades domésticas donde comparten responsabilidades las llevan a cabo como ayuda y apoyo, así las mujeres en actividades laborales pueden volverse indispensables como subordinadas, más difícilmente como dirigentes. El estereotipo de la mujer permanece en áreas de cuidado y atención, así como basar su existencia bajo la mirada de seducción de los otros, este hecho lo vemos especialmente en los massmedia, se insiste en que la mujer realiza actividades laborales de presentación y representación, como la estética, la cosmética, la moda incluso en

espacios laborales se les encomienda la organización de eventos relacionados a lo social o altruista. En el discurso del mundo abierto son principalmente los hombres los que se encargan de los intercambios públicos, económicos y extraordinarios, delegando a las mujeres los intercambios privados, invisibles continuos y cotidianos.

En referencia a las Instituciones que influyen en la conservación de las estructuras dominantes, el autor resalta las estructuras familiares, las escuelas, el estado y en especial la iglesia; y es a partir de ellas que con conciencia y apertura al cambio se podría lograr una movilización de las estructuras.

Muchos movimientos han surgido en pro de la emancipación de la mujer, el que se lleve a la mesa de discusión los temas sobre equidad no es suficiente para cambiar las estructuras relacionales, es necesario que el dominante y dominado reconozcan la inequidad para cambiar los esquemas.

3.6 Acercamiento a las categorías de género en los sistemas transmedia.

Parkin (2016), se muestra a favor de la tesis de que los juegos son un espacio donde los niños experimentan y ensayan la realidad, en este espacio se hacen ensayos de los discursos del

contexto pudiéndose llevar a cabo una preparación emocional, física e intelectual de lo que se supone se integra a la realidad, que se encuentra impregnada de complejidades y anarquía, en el caso de los videojuegos implicarse en la realidad se vuelve factible gracias a la interactividad que ofrece.

Desde el área antropológica es posible conocer a una sociedad por los tipos de juegos que practica, a través de este que se conoce el imaginario colectivo debido a que es en proceso de socialización donde se confieren roles específicos, por lo tanto, los sistemas transmedia interactivos suponen espacios que fomentan las relaciones y crean las identidades.

Hay autores que afirman que los videojuegos construyen medios de conocimiento cultural, representan símbolos sociales y construcciones culturales del entorno, por lo que es imperante analizar sus contenidos y transmisión de valores (Bueno Doral y García Castillo, 2012).

Anteriormente esta investigación ha fundamentado la analogía entre los juegos de video y los sistemas transmedia como el cine, debido que comparten aspectos en común como la narrativa, construcción del relato, historia, ambientación y personajes específicos. Apegado a este principio y apoyados en la literatura académica existente acerca de los contenidos del cine y transmisión

cultural, referiremos a Laura Mulvey; catalogada como una de las primeras feministas en analizar la influencia del cine en la configuración de las categorías de género.

Mulvey (1975), en su escrito *Placer visual y cine narrativo* hace referencia a que el cine refuerza y representa los patrones existentes integrados en el ser así como las normas sociales que lo han modelado. El cine parte de los límites de las categorías de género socialmente establecidas controlando las imágenes, las escenas, la forma de mirar ser mirado y el espectáculo en general. En análisis de la cineasta parte del psicoanálisis, afirma que la mujer representa una amenaza a la castración pues ella misma carece de la representación falocéntrica y la sustituye con la existencia del hijo en el seno materno, según la mirada masculina la mujer existe a partir de la castración, por lo tanto su existencia parte de un orden simbólico de significantes del otro, refiriéndose al macho, se define la mujer como la personificación del sentido no la constructora de este.

Retomando la argumentación de género en el cine tenemos que como un sistema de representación se expone la manera de ver y el placer en la mirada, de esta forma se ha codificado lo erótico desde el poder masculino. Desde este punto se determina que el ego se refuerza y satisface a través del cine como punto central.

Uno de los principios de argumentación de las categorías de género es la existencia del voyerismo, el mirar frente al placer donde las personas se convierten en objetos, puede ser que este hecho sea legítimo por la mirada curiosa de la pantalla, la representación del relato a través de la interfaz despierta la mirada curiosa de ver lo privado, este argumento se basa en los instintos sexuales.

Otro argumento es que fija la mirada voyerista en el cuerpo humano, un hecho relacionado con la admiración y exaltación de la raza humana, las miradas se centran en el rostro, cuerpo, formas, por lo tanto el medio ambiente existente en relación a la forma humana, la figura humana invade el espacio, el enlace entre el sujeto y la pantalla es la articulación del “yo” subjetivo, desencadenando un proceso de identidad y diferencia, este argumento se basa en la construcción del ego.

Las representaciones en la pantalla han encontrado un terreno fértil hacia la libido y el ego, articulando el deseo dentro de un mundo de fantasía, asumiendo que parten de una ideología por lo tanto la deconstrucción de una obra nos muestra la expectativa de género así como la materialidad de los cuerpos (González Calderón, 2017).

El artículo de Mulvey afirma que el orden social surge a partir de la desigualdad sexual, dividido entre activo-masculino y pasivo-

femenino; donde la mirada masculina se centra en el deseo sobre la figura femenina, se convierte en la que atrae la mirada le da significado y representa el deseo masculino, la acción sucede en el momento de la contemplación erótica.

Mulvey (1975) cita a Bud Boutticher (1970):

Lo que importa es lo que la heroína provoca, o más bien lo que representa. Es ella, o el amor o miedo que inspira en el héroe, o la atracción que él siente hacia ella, la que le hace actuar en el sentido en que lo hace. En sí misma la mujer no tiene la menor importancia.

La imagen de la mujer se exhibe como objeto erótico tanto para los personajes de la historia como para los espectadores, de esta forma se refuerza el concepto de exhibicionismo. La imagen no es ingenua, se construye con una intención y denota significados (González Calderón, 2017).

El hombre funge como el que controla la narrativa y fantasía de la puesta en escena, en este contexto es el que representa el poder, se identifica como el principal protagonista masculino, hace que la historia suceda, controla los acontecimientos, el objetivo de la puesta en escena es representar la realidad lo más parecido a la percepción humana.

Es así que la mirada masculina se centra en una relación erótica con la mujer en escena, la pantalla es resguardo de la belleza objetivada, substancia perfecta que se convierte en el centro de la escena. Se definen tres miradas diferentes:

1. La de la cámara
2. La del público que mira la pantalla
3. Y la mirada entre los personajes

Es así que Murley realizó una reflexión feminista que dio pie a la investigación de cine de mujeres, un movimiento permanente hasta nuestros días, donde se busca que la representación femenina este a cargo de las propias mujeres, donde se plasme la nueva propuesta de visibilidad de la mujer en la pantalla (González Calderón, 2017).

3.7 Planteamiento de las nuevas estructuras sociales marcadas por el género.

La resistencia masculina al cambio social hace evidente la lucha por conservar el poder, en contra posición los logros adquiridos por las mujeres no dan por concluida la batalla, se observa que las relaciones de fuerza de género dependen de la acción y reacción presente en el discurso.

Según un informe para la UNESCO sobre *Análisis de investigaciones rigurosas sobre educación de niñas y jóvenes y la igualdad de género*⁴²; se cataloga de muy necesario investigar más acerca de encontrar evidencia sobre el impacto que tiene abordar el tema de violencia de género con niños y hombres jóvenes, otro tema de importancia a investigar es el trabajo con hombres jóvenes para contribuir a la igualdad de género y entender aspectos de su identidad sexual, estos tópicos proponen incluir al género masculino dentro de la equidad de género.

Algunos datos importantes sobre la inequidad de género son: el 70% de los mil trescientos millones de pobres en el mundo son mujeres, solo el 30% del trabajo de las mujeres es remunerado en contra parte en los hombres alcanza el 75%; sin embargo, las mujeres prestan a nivel mundial más de la mitad de horas de trabajo. Las mujeres son entre el 60% y 80% del sector informal; el 80% de los refugiados de guerra son mujeres, el 60% de analfabetas en el mundo y 14% de directivas en el mundo. Una de cada tres mujeres en el mundo asegura la crianza y nutrición de sus hijos sin apoyo masculino (Herrera, 2001) los datos son evidentes con respecto a la desigualdad que permanece.

42 http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Mexico/informeninas_01.pdf [04 marzo 2019].

Todos hablamos del cambio social y de las nuevas estructuras que mueven al mundo, el cuestionamiento en nuestro campo de acción es entender cómo se ha tratado de incorporar la equidad de género en este nuevo contexto. En esta investigación partimos del hecho que la cultura determina la visión del mundo, la perspectiva de género es un nuevo paradigma que apoya el desarrollo equitativo entre las entidades que intervienen en el sano desarrollo, donde se entiende que la justicia y libertad gobiernan por igual para todos. La nueva cultura debe incorporar la preservación de los derechos humanos, nunca justificar la violación hacia la integridad de las personas. Es un hecho que en todas las culturas los derechos humanos se encuentran diferenciados por los géneros, las leyes y normas son asignadas según este parámetro, esta realidad confirma que, en nombre de la cultura, el grupo social más violentado han sido las mujeres.

La diferencia sexual se da por la división de género, concepto creado socialmente con poder político que ha dado lugar a las concepciones sociales sobre la masculinidad y feminidad, provocando sexismo, homofobia, y doble moral sexual (Lamas, 2015). El estudio de género se remonta a 30 años como categoría analítica se define el género como:

Concepto referido al sistema de funciones y responsabilidades de mujeres y hombres, que determinan en cada cultura las formas de ser y actuar de lo que se concibe como femenino, como masculino (Herrera, 2001).

La misma autora explica esta definición, y da paso a conceptualizar al género dentro de lo productivo, comunitario y reproductivo como una construcción social con diferentes roles, espacios y atributos; se difiere del sexo el cual se deja sólo como atributo biológico.

El avance en los estudios de género y la presencia de los movimientos en pro de los derechos y equidad de las mujeres, colaboraron a entender que existe una diferencia entre sexo y género, se entiende que la anatomía no hace la diferencia entre las personas, es una coincidencia biológica, la simbolización que las sociedades hacen en relación al sexo es lo que posiciona al individuo en categorías jerárquicas (Lamas, 2015). La misma autora señala a Joan Scott (1992), este es un asunto irresoluble, y puesto que mujeres y hombres somos iguales en tanto seres humanos y diferentes en cuanto a sexos, no se puede optar exclusivamente y de una vez por todas, por la igualdad o por la diferencia.

Farida Shaheed, escritora del prólogo en el informe antes mencionado para la UNESCO, especialista en materia de derechos humanos apuesta por tomar los derechos culturales como transformadores con el poder de cambiar, las prácticas culturales inequitativas en relación al comportamiento social basado en el género, así como la economía, tanto doméstica como externa, han marginado a las mujeres impidiendo su emancipación.

Es importante retomar la clasificación de los derechos culturales con perspectiva de género, teniendo tres componentes: la participación, el acceso y la contribución a la vida cultural. De acuerdo a esto se reconoce que todos los integrantes de una comunidad deben contribuir sin privilegios, contar con derechos, elecciones, oportunidades, beneficios y libertad, sin importar si ha nacido como mujer u hombre. A pesar del reconocimiento de este argumento es un hecho que en todas las culturas la categoría de género se antepone a cualquier deseo o decisión de los individuos. El género se convierte en la mayor explicación de jerarquización y clasificación, materializándose en cinco elementos constitutivos: lo simbólico, lo narrativo, lo político, lo institucional y lo subjetivo (González y Camacaro, 2014).

Según lo anteriormente expresado el tema involucra a todos, pese a esto alcanzar una equidad de género, pareciera ser una “cuestión

femenina” como se menciona en el informe de la UNESCO, los hombres no terminan por acceder al tema ni tampoco se involucran en esta lucha social. Las prácticas culturales se imponen según la aceptación o descalificación de la comunidad, en este sentido las estructuras profundas de poder luchan por perpetuar los sistemas institucionalizados correspondiendo a principios masculinos.

El orden social masculino esta tan arraigado en las instituciones que no requiere explicación, es naturalizado y justifica toda acción que parte de la hegemonía, la dominación masculina se ha incorporado en las estructuras simbólicas y en las instituciones (Bourdieu, 2000), de una forma que se ha vuelto invisible. Al respecto tenemos la medida del hombre como parámetro de todas las cosas, el que se apodero por medio de la omnipresencia, siendo su representación simbólica punto de referencia de lo aceptado positivamente en el universo (González, *et. al.*, 2014).

El tema es tan importante y trascendente para el cambio social que desde el año 2000, se asume la igualdad de género como objetivo de desarrollo del milenio por la influencia catalítica hacia otros aspectos de desarrollo. En el mismo tenor, en junio de 2014 ONU Mujeres lanza la intención y se prevé terminar con la desigualdad de género para el 2030 (UNESCO, 2015), hecho que parece inalcanzable.

El informe concluye que sigue existiendo una participación limitada de las mujeres en la toma de decisiones especialmente en el ámbito laboral, situación que se ha denominado “Techo de cristal”, a la vez a la marginación en ciertas actividades se le ha dado el término de “Paredes de cristal”, lo que se refiere a la restricción de la formación continua en cuanto a crear redes y capacitar a las mujeres, a la participación desigual en el trabajo doméstico así como condiciones laborales diferenciadas por género. Se confirma que ninguna sociedad en el mundo aún hoy en día goza de equidad de género, las metas sociales deben ser transformadas para favorecer una evolución en reconocimiento del valor agregado de la mujer en la trasmisión, creación y protección de la cultura.

Al respecto se incita a los Estados Miembros de la UNESCO a que la sociedad civil promueva planes relacionados a la creatividad como apoyo a las artistas; políticas multisectoriales efectivas como fiscales, infraestructurales, programas de educación y formación, así como de educación y guarderías; por otro lado, apoyar con programas de sensibilización como trabajo de cambio de estereotipos especialmente con niños y jóvenes.

El argumento no es nuevo, tiene antecedentes sólidos que han ido influenciando y modificando a las diferentes células sociales,

el mundo es consciente de la necesidad de incluir el tema en las agendas de desarrollo para acabar con una injusticia que no solo es social, sino que ha alcanzado en muchos casos desequilibrio humano; se pretende que la cultura y la equidad de género sean aliadas en lograr un cambio que convierta en homogéneos los derechos humanos dentro de las comunidades (UNESCO, 2015). Incorporar la visión de género en la post modernidad significa entender la diversidad, hacer a un lado el discurso misógino, actuar con pensamiento crítico, entendiendo que los líderes se construyen a través de su talento y gestión propia, no en base a su asignación de género. Sumar a estos principios espacios libres incorporando nuevos conocimientos y dentro de las organizaciones instalar la perspectiva de género que incorpore prácticas laborales convenientes, como capacidad emocional, comunicacional y manejo del poder; con procesos de formación continúa fomentando la participación y emancipación de las mujeres (González, *et. al.*, 2014).

El desafío de las estructuras sociales es desenmascarar los códigos masculinos instalados que fortalecen los estereotipos y dar oportunidad a cuestionamientos y cambios sociales según las necesidades de las mujeres y hombres, no así a las prácticas instituidas por el orden masculino.

El movimiento de las mujeres se ha instituido como una fuerza hacia el avance y globalización sobre el cambio social, se visualiza una nueva forma de institución que responde a las necesidades de las relaciones complejas que permitan conservar la libertad y la igualdad entre los seres humanos, es necesario instalar normas que se incorporen hacia la inclusión y orden de poder en específico de los más fuertes sobre los más vulnerables (Guzmán, 2002).

El primer cambio social se recomienda se dé dentro de las tareas familiares, incluyendo aspectos reproductivos, domésticos; además de políticas públicas que apoyen las actividades familiares como guarderías, centros recreativos, deportivos y de cuidado. La familia es la primera institución que debe instituir el derecho democrático de sus integrantes dentro de una convivencia armoniosa, para que se multiplique hacia la célula social nacional y mundial (Herrera, 2001).

Estos argumentos demuestran nuevamente que el apoyo hacia el fortalecimiento de normas sociales de la visualización de las mujeres es un tema permanente si se desea un progreso de fondo y una convivencia de paz en las estructuras sociales, lo que evitaría problemas y conflictos, llevando a la sociedad a una cultura de paz.

**es
tra
te
gia
metodológica**

CAPÍTULO 4

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

4.1 Esquema Marco Teórico

La línea de investigación fue direccionada por el diseño, es por esto que tenemos el estudio de la imagen en los videojuegos como ejemplo de creación y conceptualización de un objeto. Este producto se considera innovador, de gran éxito comercial, ha convertido lo imposible en posible; gracias al desarrollo de los sistemas tecnológicos virtuales.

Según la definición del Word Design Organization, expuesta en el primer capítulo, los videojuegos son un ejemplo claro de la vinculación entre innovación, tecnología, investigación, negocios y clientes; estas ventajas se han traducido principalmente en competitividad económica y social. Este hecho da rigurosidad al aplicar el análisis de un objeto y su influencia en el consumidor y la cultura.

La estrategia metodológica expone tres tópicos el primero se refiere a consumos culturales en adolescentes haciendo referencia a sus características generales, uso de videojuegos y correlaciones derivadas de esto, así como algunas prácticas culturales generadas en el ciberespacio. El consumo de videojuegos en los adolescentes se relacionó con el sistema de conceptualización de estereotipos inmersos en el contexto cultural, así como su posible influencia hacia el comportamiento social. Para llevar a cabo este análisis fue necesario conocer la composición y función de los videojuegos.

El segundo tópico se refiere a la representación gráfica su configuración y condición del diseño como un medio de comunicación en relación simbiótica con el contexto, usado como agente mediático de cambio e influencia en la concepción de significaciones y signos, materializado en el diseño de la imagen del videojuego.

Por último, el tercer tópico fundamental de análisis se conformó con el estudio de género donde se analizó la construcción de identidades a través de los esquemas y mensajes de la imagen digital en los videojuegos, así como las significaciones de lo femenino y de lo masculino. Se contempló el argumento social de género revelado para poder definir las preferencias de los adolescentes y la posible calidad de sus relaciones personales, así como la influencia hacia los contextos y ambientes.

El esquema mostrado a continuación ejemplifica los tópicos de análisis antes mencionados su enlace e importancia, el orden del marco teórico fue nombrado según estos y su importancia concluyendo que la imagen en videojuegos es un posible medio de proyección hacia la formación del constructo de género en adolescentes; cuando nos referimos a constructos son todas las valoraciones asignadas a partir de la adquisición de nuevos conceptos.

4.2 Estrategia metodológica

El tipo de investigación que se llevó a cabo es de corte cualitativo, por lo tanto, es hermenéutico, ya que trata de describir la esencia de las cosas

DIAGRAMA 13 CONCEPTUALIZACIÓN MARCO TEÓRICO



Fuente: Esquema de elaboración propia, conceptualización temática

a través del mensaje que emite; sus sinergias y manifestaciones, analizando el todo integrado adjudicándole una significación.

A través del análisis de contenido se tomó nota de la historia y contexto que conforman el fondo cultural-ideológico, tomando en consideración que la realidad social se construye y produce a través de valores identitarios (Miguélez, 2004).

El análisis de la imagen se encuentra en el foco central de esta investigación, pues sólo a través de su interpretación y conocimiento se puede indagar sobre el mensaje que están enviando y recibiendo los adolescentes, para tal efecto es necesario remitirse a la metodología de análisis de contenido de Barthes, para este caso se situó la imagen de videojuegos traducida como un audiovisual, fundamentado en el análisis del texto fílmico de Gómez Tarín y concretado a través de microsecuencias de Zunzunegui.

Históricamente el análisis del texto fílmico según Gómez Tarín que cita a Montiel (2000), se ha ocupado de estudiar la imagen y el sonido; el relato o las estructuras narrativas; y el proceso comunicativo, correspondientes a tres parámetros; los formales, narratológicos y contextuales. Para llevar a cabo un análisis del texto fílmico tenemos la denotación y connotación además de

los mecanismos de identificación, el proceso se lleva a cabo a través de una deconstrucción y re-construcción del audiovisual.

Es pertinente puntualizar que según el autor:

...”el análisis del texto fílmico puede servir para verificar, para demostrar o para proponer una teoría, con lo que su importancia no puede ser obviada en modo alguno” (Gómez Tarín, 2006, p. 41).

Este argumento puede detonar la supremacía de llevar a cabo el estudio del texto fílmico con la pertinencia y profundidad que valide los resultados para la generación de teorías de análisis, específicamente en relación a la influencia de los estereotipos de género dictados a los adolescentes por los audiovisuales en los videojuegos.

Además, el análisis del audiovisual también puede determinar tipologías teóricas sobre:

- » Demostrativo de una teoría.
- » Definir un artefacto que refleja una idiosincrasia.
- » Rescatar una obra reconocida rescatando su sentido.
- » Encontrar un representante de la interpretación y posible surgimiento de una teoría.

Gómez Tarín (2006), se ha basado en D. Bordwell y sus valiosas aportaciones hacia la lectura del texto fílmico, donde afirma que la producción y su significado tienen relación directa con el sistema económico y con el momento histórico; estas condicionantes las denomina *parámetros contextuales* que ayudan a documentar el análisis y apoyan la estructura del trabajo, se enumeran como sigue:

1. Análisis de las condiciones de producción del audiovisual.
2. Contemplación de la situación económico-político-social del momento de la producción.
3. Visualización de principios ordenadores como género de la producción, estilos del autor, movimiento y enfoque de cámara.
4. Estudio de la línea del tiempo del audiovisual o antigüedad; y análisis de recepción ante el público.
5. Inscripción en un modelo de representación.

Por otro lado, también con base en Bordwell, se hace reflexión sobre los niveles de significación por parte del espectador, a continuación, se cita de forma textual:

1. El observador puede construir un mundo concreto ya sea abiertamente ficticio o supuestamente real. Al encontrar sentido a un film narrativo, el espectador construye alguna versión de la diégesis, o un mundo espacio-temporal, y crea una historia (fábula) que tiene lugar dentro de sus límites.
2. El observador puede subir a un nivel superior de abstracción y asignar un significado conceptual u “objeto” a la fábula y diégesis que ha construido
3. El observador también puede construir significados disimulados, simbólicos o implícitos.
4. Al construir los significados de tipo 1 y 3 el espectador da por supuesto que la película lleva un sentido. Pero el observador también puede construir los significados reprimidos o sintomáticos que la obra divulga involuntariamente (Gómez Tarin, 2006, p.35).

Estos puntos se refieren a la significación en el interior del audiovisual, y queda claro que cada audiovisual construye sus códigos hacia el interior y exterior del discurso, generando su propia codificación.

4.3 Modelo de Análisis

El modelo específico refiere a hacer uso del método de Gómez Tarín (2006), para llevar a la práctica la deconstrucción del audiovisual.

Para iniciar el análisis se requiere determinar cuáles son las condiciones y razones por las que se elige un audiovisual o parte de él. El mismo autor lo puntualiza citando a Aumont y Marie (1988, p. 89), como sigue:

- I. El fragmento elegido debe estar debidamente limitado, el cual corresponderá al planteamiento de los objetivos.
- II. Debe ser consistente y contener coherencia, así como una organización interna explícita.
- III. Debe ser una muestra representativa del discurso total del audiovisual, la pertinencia y rigurosidad de análisis evitará caer en apreciaciones personales.

Este modelo resulta pertinente a continuación, se presenta el orden según Gómez Tarín para ejecutar el análisis del texto audiovisual, con definiciones que se han descrito con anterioridad y adaptándolas al ejercicio de investigación de análisis de un audiovisual de videojuego que en este caso nos ocupa.

ETAPA DESCRIPTIVA

1. Fase previa

a. Recopilación de información documental

- i. Condiciones de producción del audiovisual
- ii. Condición contextual en el momento de su estreno
- iii. Recepción desde su estreno a la actualidad

b. Découpage - Corte (a través de la descripción de la secuencia de imágenes del audiovisual)

1. Numeración del plano, temporalidad y secuencia numérica
2. Elementos visuales representados
3. Escala de planos, elementos técnicos de producción
4. Movimientos (de personajes, escenas y mirada de la cámara)
5. Componentes del plano (miradas, movimientos, cortes, enfoques, efectos)
6. Banda sonora (ruidos, musicalización, voces de diálogos, escala sonora, intensidad, transiciones sonoras, continuidad, ritmo, silencios).

7. Correspondencia imagen-sonido (sonidos in-off, sincronismo-asincronismo, reforzadores de la representación)

c. Determinar principios de orden según los elementos identitarios del audiovisual, definir correspondencia a modelos establecidos.

d. Encontrar correlación sobre objetivos del análisis.

ETAPA DENOTATIVA

2. Fase descriptiva

a. Generación de instrumentos de análisis

- i. Segmentación
- ii. Descripción de imágenes
- iii. Cuadros, graficas, esquemas
- iv. Fotogramas
- v. Extractos
- vi. Croquis, bandas sonoras, etc.

b. Plasmar por escrito el análisis

- i. Ficha técnica y artística
- ii. Parámetros contextuales
 1. Contexto de producción
 2. Contexto socio-político
 3. Definir modelo de representación
- iii. Análisis textual
 1. Sinopsis
 2. Estructura
 3. Secuenciación

ETAPA CONNOTATIVA

3. Fase descriptivo-interpretativa

1. Recursos expresivos
 - a. Componentes de plano
 - b. Relaciones entre sonido e imagen

2. Recursos narrativos

3. Otros recursos

Esta teoría se ha utilizado de fundamento para llevar a cabo de forma rigurosa el análisis de la imagen que se toma como caso de estudio. Sin embargo, se ha desarrollado el diseño de un modelo específico para el caso de estudio que nos ocupa, el planteamiento de las fases descritas coadyuvará a la investigación, el cual se hace a través del planteamiento de análisis en Universos.

**ES
TUDIO
DE CASO**

GRAN THIEF AUTO V

CAPÍTULO 5

ESTUDIO DE CASO: GRAN THIEF AUTO V

5.1 Fundamentos generales

Como se dijo anteriormente, el estudio de caso se examina desde principios de la teoría de análisis de la imagen de R. Barthes; también se apoyó en específico en el método de análisis desarrollado por Gómez Tarín fundamentados a partir de los descubrimientos del propio Barthes.

El análisis incluirá dos fases; la primera corresponde al análisis descriptivo de las tipologías a simple vista y primarias de la imagen del videojuego denominado Gran Thief Auto V (GTA V), el cual incluye una enunciación general de información documental contemplando antecedentes, historia, una entrevista con su realizador al conocer sus orígenes y razones, además aspectos relacionados con las características físicas del videojuego como reglas del juego, descripción de protagonistas, avance tecnológico; así como tópicos relacionados con narrativa y diálogos.

La segunda fase corresponde al análisis denotativo y connotativo de la secuencia de imágenes donde se tomará en cuenta la narrativa y discurso de los mensajes; con el objeto de realizar un análisis profundo del significado de los elementos gráficos utilizados, es decir el mensaje que el realizador desea transmitir. En especial se pretende descifrar el sistema simbólico en la construcción de significados de género expuestos y su relación hacia la construcción de la comunidad de *gamers*. Estos

significados pueden ser referentes adquiridos a través del uso de imágenes alusivas, imitados o reflejados dentro del colectivo. Dentro de la definición del problema de investigación, se llevó a cabo la ponderación de elementos en la elección del videojuego que incluyó los parámetros estipulados para así realizar la comprobación de la hipótesis del trabajo e investigación, la cual se cuestiona acerca de los modelos de género adquiridos a través de las imágenes en los videojuegos y su posible influencia en los sistemas de valoraciones del colectivo adolescente; esto condujo a determinar que GTA V cumplía con los requisitos preestablecidos, por las razones que se expondrán a continuación.

Como primer parámetro de elección se estableció que el nivel de ventas sería un referente de su aceptación en el mercado. En este sentido GTA V ha logrado niveles de ventas que superaron las expectativas; de acuerdo a estadísticas internas de *Take-Two Interactive*, la empresa a la cual pertenece; GTA V supero los mil millones de dólares por sus ventas, lo que significa que no sólo rompió records de ventas de los videojuegos, sino que podría considerarse este mismo alcance dentro de todo el mundo del entretenimiento incluyendo películas, y otros videojuegos que también se han vendido con éxito⁴³. Por otro lado en cuanto

43 <http://atomix.vg/categoria/estadisticas/> [13 noviembre 2017].

al mercado mexicano se refiere, la revista Forbes-México lo reconoce como el cuarto videojuego más vendido en la historia, antecediéndole *Tetris*, *Minecraft*, y *Wii Spots*.⁴⁴

El segundo parámetro de elección fue el contenido de violencia y agresión. Al respecto en las imágenes en GTA V se pueden detectar explícitamente escenas alusivas a este tipo de conductas. Según la definición de violencia en el Diccionario de la Real Academia Española (2017), el término violencia hace referencia a violentarse, es una acción fuera del estado natural con el uso de la fuerza. Alude a la fuerza imperiosa temperamental, que puede llegar a ser natural o inducida; siempre dirigida a algo o hacia alguien. Se concluye que la violencia refiere a algo o alguien que está fuera de su estado natural actuando con ímpetu o fuerza, hacia una dirección precisa llamado objetivo, acompañado de la intención de forzarlo; puede ser física, verbal o emocional con la utilización de la amenaza, la persecución o la intimidación. Es una forma de ejercer el poder, que a través de su uso constante se normaliza para la resolución de conflictos (Salas-Menotti, 2008).

En el mismo diccionario la palabra agresión, refiere a agredir acometiendo contra alguien para matarlo, herirlo o hacerle cualquier daño, es una conducta destructiva ilegal dirigida hacia

44 <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/videojuegos-mas-populares/> [13 noviembre 2017].

una persona u objeto. Es un proceder que da como resultado un daño personal, sin embargo catalogar un acto agresivo dependerá de los juicios de intencionalidad y de causalidad (Salas-Menotti, 2008). En sentido positivo la agresión puede reemplazarse por competitividad.

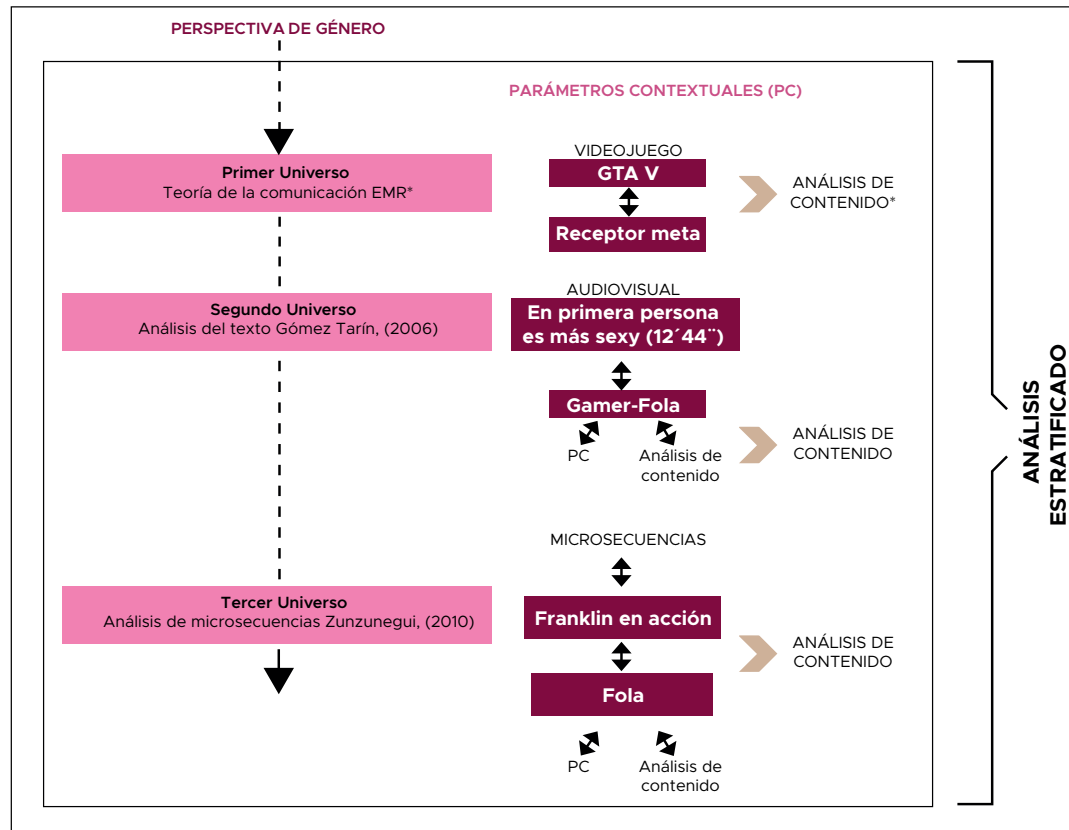
Con apoyo de las definiciones anteriores se comprueba que GTA V contiene escenas de violencia y agresión, no solo por las imágenes explícitas, sino también por el uso del lenguaje altisonante y el grado de misoginia que maneja; estos datos han sido recopilados y concluidos de las críticas de especialistas hacía el juego y a través de observación directa al mismo.

Otro de los parámetros para la elección del videojuego fue el contenido de una narrativa que apoyara la construcción de escenas y personajes; se buscaba que el juego tuviera una historia que apoyara el análisis connotativo para que los elementos encontrados tuvieran doble valía, es decir por un lado el análisis de la imagen como representación de una realidad y por otro como un reforzador de la narrativa del juego. Los elementos simbólicos utilizados para argumentar las escenas donde existe la presencia tanto femenina como masculina podrán apoyar la tesis de elementos presentes de inequidad de género, además de favorecer la identificación hacia estereotipos.

Como última justificación, retomando el objetivo del trabajo de investigación con relación a la conformación de estereotipos de género en los adolescentes, se contempló el videojuego con alta semejanza al mundo real; según las críticas especializadas GTA V es una obra maestra tecnológica. Al elegir este juego con representaciones digitales tan cercanas a la realidad se pretendió descartar el elemento de ficción e imaginación, se consideró que un escenario lo más semejante a lo real podría evitar supuestos. A continuación, se desglosa el Diseño del Modelo de análisis propuesto.

5.2 Diseño del Modelo para el análisis de GTA V.

DIAGRAMA 14 MODELO DE ANÁLISIS



EMR: emisor, mensaje y receptor

*Análisis de contenido Barthes, (1986)

Fuente: Modelo de análisis. Cuadro de elaboración propia.

A continuación, se explicará brevemente cada uno de los tópicos definidos, lo que sirve para dar lectura al esquema previo el que fue fundamento teórico para llevar a cabo el ejercicio de análisis de contenido.

5.3 Fundamentos del Diseño del Modelo para el análisis de GTA V.

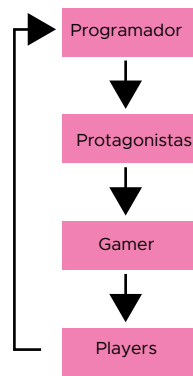
El análisis se lleva a cabo de forma estratificada, es decir, partimos de un contexto complejo y general hasta llegar al montaje microscópico, observando el fenómeno con minuciosidad, tal como se mostró en el esquema anterior.

La línea de investigación está direccionada tomando como eje fundamental y transversal la perspectiva de género. Se eligió el videojuego como caso de estudio, con el cual se pretende aportar conclusiones provenientes de los mensajes simbólicos, relacionados a la influencia de estereotipos de género en los consumos culturales de los adolescentes.

A través del Diseño del Modelo de Análisis se pretende cubrir la rigurosidad científica que justifica tal influencia, descubriendo los alcances de la instrucción de este medio de consumo hacia los constructos relacionados con el género.

En los diversos momentos de análisis de los universos planteados se tomaron en cuenta identidades, las que se definen como omnipresentes y permanentes, determinando que es a través de éstas que se construye el relato.

DIAGRAMA 15 RECEPTORES DE LA TRIADA



Fuente: Identidades para el análisis. Cuadro de elaboración propia.

Las cuatro identidades están insertas en un proceso de comunicación, es una relación que se alimenta una a la otra. En este sentido, la teoría de la comunicación aplicada a los sistemas

transmedia otorga verdad a la relación entre los personajes reales y ficticios; esta relación fue contemplada permanentemente en el análisis. Las identidades que se señalan son las siguientes:

Programador. Es el responsable del diseño del software, se considera el autor principal del discurso, gracias a él existen los elementos que forman el videojuego y ofrece las posibilidades del relato al *gamer*, también es emisor cuando genera el juego lo que corresponde a construir el relato, pues transmite un mensaje, sin embargo, también es receptor al recibir la retroalimentación de la comunidad de *gamers*.

Protagonista. Es el personaje principal y se denomina *player*. Puede ser emisor en caso de ser observado como sujeto aislado o receptor al ser el sujeto que lleva a cabo la acción según el manejo del *gamer*. En el audiovisual que se analiza en la presente investigación es un joven llamado Franklin.

Gamer. (Jugador) Se define como el intérprete, es el encargado de llevar a cabo la acción del protagonista *player* y la relatoría de lo que va sucediendo en el audiovisual, emite un aporte lingüístico a través del mensaje hablado, es decir emite discurso hablado de

las imágenes en pantalla. El *gamer* se convierte en una entidad de identificación juvenil que transmite un mensaje, puede convertirse en un líder de opinión. Por otro lado, también es el receptor del mensaje del productor, sin embargo, retroalimenta al productor marcando la temática y la construcción de la narrativa, a través de la página oficial dando sugerencias a la productora.

Players (Avatar). Son receptores, se toman como el fin último de la unión entre programador y *gamer* puesto que ellos llevan a cabo las acciones, gracias a este personaje el jugador siente la adrenalina y se personifica en pantalla. El *player* concreta las misiones las cuales son retos o pruebas que el protagonista debe cumplir para ganar puntos.

Estas entidades se encuentran en constante construcción y movimiento alterno, desempeñan una función diferente según sea el momento o la posición que tomen, por lo tanto, el discurso no se construye en una sola dirección, la construcción del discurso se enriquece a través de una sinergia de contenidos multipersonales, es un proceso de *feedback*, o retroalimentación constante.

5.3.1 Parámetros Contextuales PC

El estudio del contexto del videojuego GTA V el cual se ha definido como Parámetros Contextuales (PC), se basa en la definición de Gómez Tarin (2006), donde afirma que la producción y su significado tienen relación directa con el sistema económico y con el momento histórico, lo que refiere a todos los conceptos que aportaran una visión general de videojuego; por lo que se consideró:

1. Condiciones de producción de GTA V.
2. Contemplación de la situación económico-político-social del momento de la producción.
3. Visualización de principios ordenadores:
 - a. Género
 - b. Estilos del autor
 - c. Movimiento y enfoque de cámara.
4. Estudio de la línea del tiempo de GTA V.

En el Diseño del Modelo de Análisis se visualizan tres grandes universos para deconstruir propiamente el videojuego, los cuales

nos acercan al objeto de estudio de forma ordenada, cada uno de estos universos se analizan a través de teorías distintas según el objetivo. Para llevar a cabo el análisis de contenido, el cual se encuentra implícito en cada uno de ellos nos basamos en el estudio de los niveles de sentido según Barthes.

A continuación, se dará una breve explicación de cada uno de estos universos.

Cabe puntualizar que se ha determinado la existencia invariable de un componente en estos tres universos, nos referimos al elemento humano, es decir el *gamer*, como se definió anteriormente, en la *sandbox* -recuadro donde aparece- durante la transmisión del audiovisual da juicios, emite opiniones, traduce lingüísticamente las acciones, explica la narrativa, lleva a cabo la acción, y toma decisiones hacia la construcción del relato; en conclusión es el intérprete de las escenas situación que lo lleva a transformarse en un líder de opinión, por lo tanto cobra una importancia relevante. Este *gamer* es una figura de la triada del sistema de comunicación, también se someterá a un análisis de contenido y su relación de verosimilitud con los personajes.

5.3.2 Primer Universo. Videojuego GTA V

Este Primer Universo está determinado por el Videojuego *Grand Thief Auto* versión V -GTA V- traducido como Gran Ladrón de

Autos quinta versión; en el análisis de este universo se incluyen todos los elementos que definen el videojuego. Este universo es el más amplio, el fenómeno se analiza desde un proceso comunicativo, por lo tanto, define una triada:

1. Emisor
2. Mensaje
3. Receptor (EMR)

También se incluyen categorías específicas como:

1. Referente
2. Código
3. Canal
4. Contexto
5. Feedback

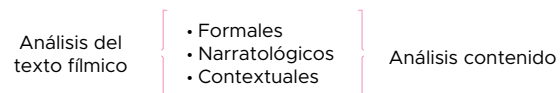
La definición del Referente es la realidad extralingüística a la que remite un signo, el Código es determinado por el conjunto de signos que permite el entendimiento dentro del proceso comunicativo; el Canal es la vía en este caso la pantalla; el Contexto hace referencia al entorno y el Feedback al proceso de retroalimentación entre las identidades que llevan a cabo el proceso comunicativo; el cual es complejo debido a las acciones del *gamer* y el *player* principalmente de protagonismo e inmersión dentro de la historia además son rescatadas por el productor para construcción y aplicación de mejoras en el software.

En este momento de la investigación se llevaron a discusión temas como la narrativa del juego, se dieron a conocer sus

atributos tecnológicos, se aclararon las variantes del juego *on line*, se muestra una entrevista al creador, además se definen las normas de control parental; este universo externo se forma con los elementos de composición general, como parte de la recopilación de información documental, para poder reconstruir sus significantes partimos del análisis de contenido.

5.3.3 Segundo Universo. Audiovisual

El audiovisual en cuestión es representado por “*En primera persona es más sexy*” el cual es un relato construido por un *gamer* de la plataforma de GTA V, con una duración de doce minutos cuarenta y cuatro segundos, lo denominaremos Unidad de Análisis y conlleva un estudio del texto fílmico según la teoría de Gómez Tarín, también apoyado en la teoría de análisis de contenido. El componente humano está definido por un *gamer* específico, el cual es un ejemplo de la forma en que se construye el relato y la relación que se genera entre un adolescente o usuario y el videojuego.



Fuente: Teoría del Análisis del texto fílmico.
Cuadro de elaboración propia

El análisis lleva a un proceso descriptivo, para poder reconstruir los hechos a través de una interpretación de tipo hermenéutica.

Deconstruir=describir → reconstruir=interpretar

Fuente: Elementos de análisis, mecanismos de identificación según Gómez Tarín. Cuadro de elaboración propia

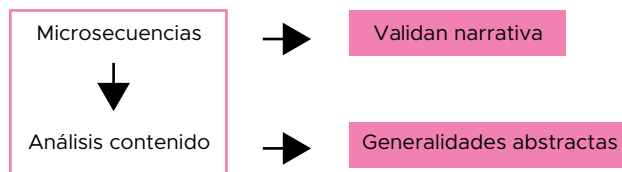
Se analizó la intervención del *gamer* como emisor de mensaje, constructor narratológico e intérprete de contenidos, se evalúa como líder de opinión y figura de identificación para los adolescentes; este estudio se hace a través de un análisis de contenidos.

5.3.4 Tercer Universo. Microsecuencias

Su construcción se justifica con el análisis de Microsecuencias, nos referimos a la mirada microscópica según Zunzunegui (2010), donde se eligieron momentos específicos que condensan la idea general en un conjunto de imágenes; es una mirada diminuta de donde se extraen momentos con el objetivo de concluir en generalidades abstractas del orden fílmico, se determinan los encuadres de un discurso recurrente, son la base para concluir la narrativa que se expone, esta teoría valida las conclusiones generales en el análisis del audiovisual.

En este caso, las microsecuencias tienen como protagonista a Franklin en acción, y se recurrió al análisis de contenido para extraer el sentido de la representación. Los microfragmentos seleccionados contienen los estereotipos de género mostrados de manera gráfica en el montaje los cuales definen y marcan un estereotipo, así como el impacto que tienen, estos microfragmentos son acordes a los objetivos particulares planteados en el marco de la investigación.

En este Tercer Universo de microsecuencias también se analizó la intervención del *gamer* "Fola", un adolescente que es por un lado emisor, pero también traductor de contenidos, se contempla el hecho de ser una muestra de cómo juegan los adolescentes e interpretan las temáticas mostradas en el audiovisual "*En primera persona es más sexy*"; este estudio se hace a través del análisis de contenidos.



Fuente: Análisis de microsecuencias en audiovisual. Cuadro de elaboración propia

Fase descriptivo-interpretativa

El análisis semiológico del videojuego se desarrolló bajo los principios de la teoría de Gómez Tarín denominada Análisis del texto fílmico, a su vez se basa en Barthes con un fundamento de su teoría denominada "*simulacros lógicos*", para entender las significaciones que la sociedad construye a través del análisis de la imagen.

Hablando de los objetos, se especifica que contienen un fin hacia la significación, su uso puede llegar a convertirse en un signo que hace referencia a una clase social, contexto histórico, valores e incluso estados anímicos; por lo tanto, el binomio función-signo requiere ser analizado con el fin de entender los elementos de la comunicación en una sociedad específica. Al objeto configurado a través del lenguaje lo podemos llamar sustancia material, estos dos conceptos el lenguaje y sustancia material logran conformar el sistema semiológico.

Para poder hacer el análisis semiológico se deben tomar en cuenta por un lado los elementos descriptivos que resaltan a simple vista los cuales se encuentran en el plano de expresión y por otro lado los elementos connotativos ubicados en el plano de contenido, de esta forma se estructuran los mensajes, donde el primer mensaje connota al segundo mensaje, el segundo al tercero y así

sucesivamente, de tal forma que el juego de mensajes conforma el discurso validando un sentido general.

Además, tomamos en cuenta los signos contenidos en los mensajes definidos como la representación de un concepto el cual está formado por un significado y un significante. El significado se localiza en el plano del contenido dando sentido al discurso; el significante se localiza en el plano de la expresión, es la sustancia de los aspectos fenomenológicos que requieren de una materia como los objetos, el sonido y las imágenes para poder expresarse (Barthes, 1986).

Es importante tomar en cuenta que según los saberes previos del individuo un mismo fenómeno puede ser descifrado de forma diferente según la proveniencia cultural; la variación de formas de significados co-existen en un mismo individuo según las influencias recibidas, así como el contexto familiar y cultural además de un sistema de contención trascendente en la vida de los individuos como lo es la diferenciación en los modelos de crianza.

Según los principios de la semiología, el significado de los objetos depende del receptor, es decir, del lector del objeto. Tomemos en cuenta que el proceso semiótico también es individual pues se define como el acto de interpretación de signos en la mente del lector, asumiendo este fundamento se concluye que la interpretación se convierte en un proceso personal.

La clasificación de los significantes contenidos en los mensajes da la pauta hacia la estructura del sistema, para lograr esto el análisis se basa en la ausencia o presencia de elementos jerarquizados y fundamentados. Por ejemplo, en la representación psíquica del relato, en la analogía en el relato, en el nexo entre los relatos, en la coincidencia de los relatos y por último en la existencialidad que se refiere en este caso específico de investigación a la relación del videojuego con el *gamer*, lo que da sentido al ser.

Para el presente documento se analizó como primer paso la secuencia de imágenes de forma descriptiva basándonos en principios de la teoría de la imagen; posteriormente se analizaron elementos contenidos en el discurso del mensaje simbólico relacionado al género, es decir, descifrar el significado de los conceptos utilizados en el discurso del videojuego; dentro del análisis discursivo también se tomaron en cuenta elementos afectivos, como los sonidos, golpes, ruidos y gestos para evidenciar el mensaje que transmiten, puntualmente se observó qué se ve, qué se dice y qué se escucha.

5.3.5 Perspectiva de género

Se toma como eje transversal dentro del análisis tal enfoque de género, el problema de investigación definido es saber cuáles son los mensajes simbólicos connotados en las imágenes

relacionadas a las categorías de género de algunos videojuegos, los cuales pueden influir en la construcción de estereotipos en los adolescentes. Para llevar a cabo esta perspectiva se trabajó con los mensajes identificados con la visión de Goffman y la dramaturgia social del *self* como una construcción de la personalidad a través de un acto simbólico.

Los estereotipos mostrados marcan un modelo, se pretende a través de Mulvey (1975), con sus investigaciones en cine feminista obtener una base teórica para analizar las formaciones sociales que modelan las categorías de género.

La violencia de género mostrada en las imágenes del videojuego puede promover actitudes sociales hostiles, es Bourdieu quien define el poder como forma de dominación, haciendo un estudio especial en referencia a la dominación masculina y sus formas de violencia.

Lo que interesa destacar en el análisis es:

1. Configuración masculina /femenina a través de un análisis de forma y contenido
2. Relación entre género hombre-mujer
3. Rol femenino en escena

5.4 Desarrollo del Diseño del Modelo para el análisis de GTA V

A partir de este momento del proceso de la investigación y tomando en cuenta las referencias explicativas anteriores, se lleva a cabo el ejercicio sobre el caso de estudio, respetando el orden de los conceptos como se expusieron para claridad en la lectura.

5.4.1 Parámetros Contextuales PC

Concentran los elementos externos generales del videojuego de ahí el nombre de contextuales, por otro lado, los Universos se dedican al análisis estratificado del videojuego como un objeto de diseño, enfocándonos específicamente a la imagen.

Retomando la definición anterior, tenemos que la producción de un audiovisual y su significado tienen relación directa con el sistema económico y con el momento histórico; las circunstancias externas impactan la conceptualización de igual forma el propio discurso expuesto por el videojuego influye en las construcciones sociales, es por esto que todos los contenidos externos son importantes para obtener una visión general del videojuego.

El inciso de Análisis de Contenido de cada uno de los Universos se conforma de una primera parte denotativa correspondiente a

la descripción y una segunda parte connotativa correspondiente a la interpretación; el estudio de los Universos se hace desde la Perspectiva de Género.

5.4.1.1 Recopilación de información y condiciones de producción

Gran Thief Auto es una saga⁴⁵ propiedad de *Rockstar Games*, empresa de programación y diseño de videojuegos llamada así debido a que sus fundadores y creadores los hermanos Sam y Dan Houser, del juego más vendido en la historia; originalmente deseaban emprender un negocio en el giro de la música de ahí el nombre de *rock star*. La empresa fue fundada en 1998, desde entonces se ha convertido en sinónimo de innovación y tecnología aplicada, es reconocida como provocadora de polémicas.

En el año 1999 se fundó *Rockstar North*, *Lincoln* y *Toronto*; 2002-2012 Vancouver; 2003-2006 Viena; 2005-2008 Japón; en 2003 se funda la filial de San Diego; en 2004 la filial *Leeds*; 2005 hasta el día de hoy en Londres; en 2007 se abre la filial *Classics* con actividades actualmente; 2008 Nueva Inglaterra; y 2016 *Rockstar* en India. Con esta información podemos constatar el crecimiento

45 RAE: Cada una de las leyendas poéticas contenidas en su mayor parte en las colecciones de primitivas tradiciones heroicas y mitológicas de la antigua Escandinavia.

y expansión de la empresa. (Para información más detallada consultar Tabla 1).

Rockstar tiene sede en Estados Unidos y es una filial de *Take-Two Interactive*, el productor creativo es Sam Houser y el director creativo Dan Houser, ambos creadores de la saga completa de GTA.⁴⁶ La empresa ha conseguido romper 7 récords Guinness es la compañía de entretenimiento que ha logrado 1 billón de dólares en ingresos en un corto periodo gracias a *Grand Theft Auto V* con el cual lograron vender más de 32 millones de copias en el 2013 ha sido el videojuego de acción mejor vendido en solo 24 horas, y el tráiler con más vistas para un videojuego de acción y aventura.⁴⁷

Para un correcto análisis es importante conocer los motivos del productor, así como descifrar el mensaje que quiere transmitir. Para llevar a cabo el análisis de contenido se toman en cuenta los motivos de conceptualización, la forma de conceptualizar el juego y las valoraciones que da al sistema.

Dan Houser apodado el capo del crimen en los videojuegos, insiste en que las consolas ahora son más poderosas que una cámara de cine y utiliza este beneficio para mostrar una realidad sarcástica. D. Houser es parte de un grupo creativo que incluye a su hermano mayor y CEO de *Rockstar* Sam Houser, el productor Leslie Benzies

46 www.rockstargames.com [20 octubre 2017].

47 <https://inversian.com/rockstar-historia-resumida/> [20 octubre 2017].

y el Director de Arte, Aaron Garbut quienes han compartido créditos en la Saga *Grand Theft Auto III* desde el 2001, en los dos últimos juegos, este equipo ha incluido al co-escritor Rupert Humphries, famoso guionista de videojuegos.

Para poder realizar una descripción del juego se ha recurrido a fuentes en la web; páginas especializadas en videojuegos donde se exponen avances, rating, comentarios de la comunidad de *gamers*, nuevos lanzamientos, críticas a videojuegos, e incluso artículos de análisis; otra fuente utilizada para recopilar información fueron reportajes de periódicos y diarios; también se encontró información directa en las páginas de *Rockstar*, por lo tanto la información obtenida es de tipo exploratorio; no se encontraron fuentes académicas a excepción del libro *Los videojuegos un fenómeno de masas* de Levis (2013) , y el libro *Muerte por videojuegos* de Parkin (2016), donde en repetidas ocasiones hace referencia a la narrativa y discursos de GTA V la cual concuerda con la indagación encontrada en la web.

La información mostrada proviene también de observación directa de escenas a través de videos de *youtube* y del propio videojuego, apoyada en esta fuente se hace uso del factor deductivo para construir el discurso, especialmente el análisis

connotativo donde como investigadora expongo observación hermenéutica.

En GTA V los jugadores llamados *gamers* toman el control de tres protagonistas, planeando y realizando robos elaborados con cada conducción tipo escape. En algunas misiones o retos es posible cambiar entre estos tres personajes en tiempo real a medida que se crean las propias acciones y dramas, existen las escenas ambientadas con música de los 60's del *Gupo Tangerine Dream's*, representada con el músico alemán Edgar Froese; el sonido se denomina música electrónica son pioneros del *ambient* y *space rock* psicodélico y progresivo, hacen uso de secuenciadores, básicamente es música instrumental basada en el uso de sintetizadores de estilo cósmico, este tipo de sonido provoca nerviosismo en las jugadas y va acorde al ambiente de tensión generalizado. En la narrativa también están presentes veinte estaciones de radio contemporáneas con sus propias estrellas, presentando 240 canciones licenciadas, desde *Bootsy Collins* a *Tyler* entre otros artistas contemporáneos.

Historia de la saga GTA

Grand Theft Auto es una de las sagas de videojuegos más seguidas de todos los tiempos; se basa en la historia de distintos criminales

que se van relacionando y envolviendo en problemas con todos los personajes conforme va transcurriendo el juego. La siguiente tabla muestra un recuento histórico breve (para mayor detalle consultar la Tabla 2 en Anexos).

TABLA 4 SAGA GRAND THIEF AUTO

Juegos	
1ª Generación	Grand Theft Auto - Grand Theft Auto: London 1969 - Grand Theft Auto: London 1961
2ª Generación	Grand Theft Auto 2
3ª Generación	Grand Theft Auto III - Grand Theft Auto: Vice City - Grand Theft Auto Advance - Grand Theft Auto: San Andreas - Grand Theft Auto: Liberty City Stories - Grand Theft Auto: Vice City Stories
4ª Generación	Grand Theft Auto IV - Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned - Grand Theft Auto: Chinatown Wars - Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony
5ª Generación	Grand Theft Auto V

Fuente: http://es.gta.wikia.com/wiki/Saga_Grand_Theft_Auto [21 octubre 2017].

Salen de la norma las animaciones, realizadas a través de los movimientos bien articulados, los que se asemejan de forma sorprendente a la locomoción humana. La animación de los personajes es fluida, ya sea al caminar, en posición de disparo, o en las secuencias de pelea, en donde la captura de movimiento. Se siente la ausencia de tiempos de carga, ya que no hay cortes entre estas, dando como resultado una experiencia única de juego, sigue siendo insuperable a pesar de que ya es un juego que lleva tiempo en el mercado.

Los temas adultos son una novedad para la industria de los videojuegos en general, los jugadores a través de los personajes pueden también fumar estupefacientes.

Otro ejemplo es que, si el *player* o avatar toma alcohol, la pantalla pone el efecto haciendo referencia a los síntomas de una borrachera. En GTA V todo es una parodia, y para ejemplificarlo, tan solo hay que ver como el personaje Michael, se encuentra disparando a extraterrestres que solo él puede ver en una misión, es decir una alucinación totalmente clara y directa resultado del uso de drogas.

Dentro de la narrativa se presentan temas como *shows* de TV, los que muestran un gran contenido actual humorístico, político y social. Como ejemplo, está el nuevo “Furia Impotente” un superhéroe estéril y liberal que deambula por la sociedad defendiendo a trabajadores oprimidos por sus patrones. Otro conocido *show* son los *Rangers Espaciales Republicanos*, unos alegres soldados que defienden la libertad en el universo; se muestran como burla a la política militar estadounidense. Todas y cada una de las escenas, están desarrolladas, como si muchos juegos de distintos géneros se

hubiesen combinado en uno solo, parece casi imposible poder describir todas las posibilidades de juego que existen.

GTA V Online.

Se hacen algunas observaciones acerca del juego *on line* para tomarlo en cuenta como punto de referencia y variaciones de juego, en especial para evitar sesgar la información y características del modo historia que es en donde se centra la presente investigación. Es importante observar algunos cambios que los programadores han hecho en el juego *on line*, como la apertura hacia la elección de género en los protagonistas o algunos códigos de ética entre los jugadores, hechos que se toman como positivos en la construcción de la narrativa.

En 2014, las consolas de nueva generación remarcan la frase de “*Mundo Online*”, en el que miles de jugadores controlan sus personajes corren alrededor de un espacio virtual, *Rockstar* también logró este nuevo concepto antes que nadie. El modo *on line* tiene algunas diferencias al juego en modo historia, en primer lugar, se juega a través de la red, tiene la ventaja de poder escoger el player o avatar de la historia. Un punto destacado es que da la opción de escoger un o una protagonista.



Vista panorámica de Los Santos. Banco de imágenes de Google.

La siguiente información se recopiló de la página oficial de *Rockstar*. Los datos mostrados se corroboraron en plataformas específicas de GTA V, las cuales han sido fuente de información para el presente documento.

GTA V maneja una versión *on line* con algunas modificaciones de juego que abrió la plataforma meses antes de su lanzamiento en consola. El juego *on line* se lleva a cabo en un lugar específico para que los jugadores puedan visitar las casas de sus amigos y disfrutar de encuentros sociales amistosos, sin el temor de que estas acaben destrazadas o correr el riesgo de perder sus valiosos vehículos en alguna misión. Cuando el juego se lleva a

cabo con diferentes *gamers*, en una sala y varios jugadores tienen la misma finca, cada uno tendrá su propia versión de la propiedad en todo momento, por lo que no se presta a riñas. Además, podrán visitar la mansión del otro si intercambian y aceptan invitaciones.



Ejemplo de Mansión en GTA V. Banco de imágenes de Google.

Con referencia al dinero y juego limpio diseñaron el juego de modo que la opción de comprar dinero en GTA no afecte el modo de juego. Los jugadores siguen teniendo que subir de nivel con puntos basados en su reputación (RP) para poder acceder a la compra de objetos de máximo nivel. Nadie podrá empezar en GTA *On line* y directamente gastar mucho dinero para avanzar

más que los demás, habrá que hacer méritos y jugar para ganar acceso a la mejor ropa, armas y demás objetos; hay que seguir haciendo negocios para incrementar la cuenta de GTA mediante robos, asaltos, carreras entre otras actividades rentables para comprar productos de lujo.

Grand Theft Auto Online es una experiencia a largo plazo que se modifica constantemente, evoluciona y crece, gracias a la retroalimentación de *gamers* y sugerencias hacia la modificación de la programación. *Grand Theft Auto On line* es un proyecto colaborativo entre *Rockstar* y los propios jugadores de GTA del mundo; el desarrollador consulta las opiniones, ideas y sugerencias de la comunidad en el *Social Club*, lo que ayuda a definir la evolución y el crecimiento del juego, la comunidad es la que da la pauta a través de la exposición de ideas y deseos, para determinar la dirección que tomará el *software*.

El sistema de creación de personajes basado en *Grand Theft Auto Online* proporciona una gran cantidad de opciones para crear el avatar o *player* que habitará en el mundo en línea de *Los Santos* y *Blaine County*. En este modo *on line* si es posible elegir género a diferencia del juego de consola, también se pueden escoger progenitores; elegir dominio o permitir una descendencia más equilibrada.



Protagonista GTA V On line. Banco de imágenes de Google.

Es posible ajustar las variables de estilo de vida, que determinarán el aspecto y las estadísticas iniciales de su personaje. Los personajes tienen poder de decisión en actividades diversas como el tiempo que dormirán, la fiesta a la que asistirán, el tiempo dedicado al trabajo, podrán ajustar la fisonomía del personaje hacia una personalidad fresca y saludable, optar por un degenerado con aspecto demacrado o un *player* con pinta de delincuente. Además, se puede previsualizar el resultado final en tiempo real para asegurarse de que convence el personaje antes de convertirse en habitante de *Los Santos*. En cuanto a

aspectos personales, se podrá personalizar con cortes de pelo, ropa y accesorios a elección.

En *Grand Theft Auto Online*, los miembros del *Social Club*⁴⁸ tienen acceso a desbloques de armamento y vehículos; a toda una nueva colección de funciones de *Crew* –tripulación– para representar y coordinar a su equipo, y a herramientas especiales para sacarles todo el provecho a las actividades de *Rockstar* y a las creadas por los usuarios. Pareciera que el modo *online* da la opción de ser un personaje más equilibrado, ajustándose a gustos personales de los *gamers*.

48 Club para gamers de GTA V. Definición según la página de Rockstar: Mejora y aumenta tu carrera delictiva con características y objetos desbloqueables exclusivos para los miembros del Social Club de Rockstar Games. Nuestra comunidad exclusiva de miembros tendrá acceso a herramientas y caprichos, como el potente subfusil de asalto, el rapidísimo deportivo Annis Elegy RH8 y cortes de pelo exclusivos para Franklin, Michael y Trevor, para que los luzcan por la ciudad. Accede a las detalladas estadísticas de carrera y listas de jugador para monitorizar desde el rendimiento de los golpes hasta las carteras de inversión en BAWSAQ, y compara tu progreso y tus hazañas frente a amigos en marcadores especiales. Además, los miembros del Social Club podrán compartir fotos del juego con el móvil mediante Snapmatic y disfrutar de exclusivos descuentos en determinadas compras del juego gracias a Lifeinvader.com.

En *Grand Theft Auto Online*, los miembros del Social Club pueden desbloquear armas y vehículos especiales, nuevas funciones de *Crew* para representar y coordinar a su banda, herramientas especiales para sacar el máximo partido a las actividades creadas por *Rockstar* y los usuarios, y muchas cosas más. <https://www.rockstargames.com/V/es/socialclub> [23 mayo 2019].

La información mostrada a continuación se extrajo de un sitio web⁴⁹, la cual fue actualizada el lunes 12 noviembre, 2012. Se retoman las declaraciones del autor, modificando la construcción lingüística de la entrevista con el objeto de plasmarla en el documento para alcanzar el nivel que un trabajo de investigación requiere.



Persecución desde helicóptero. Banco de imágenes de Google.

D.Houser creador de la saga GTA conoce a fondo la ciudad de Los Ángeles, en California ha convertido su creación en un

49 <http://www.3djuegos.com/foros/tema/17404919/0/entrevista-a-dan-houser-sobre-gta-v/> [19 octubre 2017].

proceso psico-geográfico. Esta ciudad es emblemática de la cultura anglosajona es la realización de los deseos americanos del siglo XX, esto ha sido transmitido en *Grand Thief Auto V*.

Las construcciones son perfectas a tal grado que pareciera un mundo irreal, la naturaleza exalta la belleza del sol; es el sitio ideal para la industria del cine, las personas que habitan Los Santos igual que los habitantes de Los Ángeles pretenden ser auténticos, pero son el típico sueño americano.

A pesar del misterio en el que se envuelve *Rockstar*, el creador es muy directo, tiene diversos puntos de vista con *Grand Theft Auto V*, por ejemplo, en relación a la falta de personajes femeninos opina que el concepto de ser masculino fue la clave en esta historia, hecho que concuerda exactamente con la construcción de hechos del juego.

Se muestra bombardeo de ideas y pensamientos, se autodescribe disperso. Para Houser la clave del éxito es el trabajo en equipo y el placer de hacer lo que le gusta.

Dan Houser de 39 años es un personaje que disfruta su trabajo. Es de complexión fuerte, vestido con una sudadera con promoción de *Rockstar*, masca chicle durante la entrevista realizada en New York en un *loft* alquilado para tal efecto, Houser se caracteriza por hablar con rapidez con acento inglés y en tono alto.



Imagen de archivo de Dan Houser cedida por Rockstar. Banco de imágenes de Google.

En los inicios, los juegos tenían el foco puesto en la tecnología y no en el contenido, debido a que aún era muy limitada. Tal vez con la llegada de PlayStation 2 comenzó el énfasis en el contenido, fue entonces cuando la motivación por aportar cosas diferentes hizo que descubriera sus habilidades. Houser destaca la facilidad que tiene para crear historias adecuadas en los juegos, afirma que hacer videojuegos es más interesante que el mundo del cine.

Dentro del desarrollo de videojuegos existe un esfuerzo por lograr una adecuada programación, la forma en la que se captura el movimiento, el diseño de la imagen, la manera cómo fluye la misión, el cómo logran la tecnología facial, los sentimientos y expresiones son logrados en las caras, el comportamiento de los personajes, incluso cómo los peatones hablan entre ellos de fondo en la acera; todo este entorno que construye la historia se crea e inventa en el sistema. Los proyectos son nuevos se trabajan a prueba y error, para encontrar las soluciones en equipo, y gracias a gente inteligente y creativa, se llega a la solución.

Para la empresa la clave del éxito es el trabajo colaborativo. Existen diversos puestos en la industria como diseñador, artista, programador, animador, productor o marketing; y el trabajo es diverso para todas las habilidades.

Vice City es un videojuego del que se siente orgulloso porque muestra la personalidad y contexto dos de los aspectos importantes en un juego, considera que en GTA V los juegos implican grandes retos para la empresa, los califica de divertidos. La empresa se enfoca en entretener a sus jugadores, sin embargo, su objetivo es llegar a la mayor cantidad de gente posible.



Persecución de la policía hacia Franklin. Banco de imágenes de Google.

En relación a las críticas de como los jóvenes invierten tiempo de ocio en videojuegos opina que nadie tiene obligación de jugar, el parámetro es siempre hacer cosas que te hagan feliz, diversión, ante todo el medio no importa.

Al ser cuestionado sobre las críticas en referencia a que los videojuegos tienen el poder de generar más violencia en la sociedad, opina que no existe relación alguna entre la violencia en la sociedad y el uso de videojuegos de hecho.

Críticos en videojuegos consideran que *Rockstar* ha generado más titulares en la prensa general que cualquier otra compañía.

Hay quien especula que las polémicas en torno a sus videojuegos con violencia, escenas sexuales ocultas, uso de drogas y asesinatos se han convertido en un arma de marketing. Incluso temas escándalos como la premiación por matar a periodistas como parte de la narrativa del juego.

Con respecto a actos anti-cívicos opina que no existe censura para producir molestias o perjuicios a otras personas, especialmente en la vía pública, la explicación es tan simple como esto: afirma que lo divertido deja de ser de mal gusto.

Al referirse al poder de lo prohibido, fomentar la rebeldía o generar una discusión para aparecer en los titulares e intrigar a la gente; el entrevistado piensa que la polémica no es una herramienta de venta. El creador de *GTA V* asegura haber vendido los videojuegos debido a su calidad. Los videojuegos son bastante caros como producto y exigen una gran cantidad de tiempo para lanzarlos al mercado, en la entrevista niega que la gente y su opinión influyan sobre las ventas, para él la calidad lo dice todo, el juego se ha enfocado en generar felicidad los juegos son definidos por el mismo como satíricos, aportan herencia y visión de los Estados Unidos de América, no cree sean destructivos para la mente.

Cuando se lanzó *GTA III*, y se comenzó a hablar de la violencia del juego y otras características denotadas como negativas, ya

habían vendido la mayor parte de los ejemplares programados; según los informes de ventas, el videojuego se vendió antes de las críticas en este sentido.

Con referencia a las aplicaciones para celular obtenidas por medio de descargas digitales opina que mantienen el antiguo trabajo vivo y vibrante, a un precio accesible, lo cual representa un ingreso importante para la compañía, el juego cuesta entre 50 y 60 dólares y las descargas cuestan entre uno y cinco dólares, lo mejor de estas aplicaciones es que mantienen en el mercado los juegos antiguos.



Vista panorámica del bosque. Banco de imágenes de Google.

Un libro muestra la línea de tiempo, pero un videojuego es brillante para contar y describir un lugar, es un área física en la pantalla, se puede mostrar un fragmento de la vida de una manera diferente como lo hace una película o un libro. Es casi como una forma de “turismo” digital. Puedes irte de *tour* a un lugar que no existe realmente para ver Nueva York o Los Ángeles, a una cárcel que se ha construido, o cualquier otro sitio; es algo que *Rockstar* ha entendido, convirtiéndose en una de las grandes experiencias de videojuegos. No se trata sólo de correr, de disparar armas, de conducir automóviles o de ser un vaquero o un niño, es también “estar” en este lugar, por lo que se convierte en una especie de “turismo digital” pasivo, a decir del propio programador.

Es una gran fortaleza de los videojuegos cuestionarnos acerca de los lugares, han comprendido cómo se puede contar una historia o generar un mundo lleno de vida de una manera no narrativa, en su opinión, esa es la fuerza que los juegos pueden crear mundos fantásticos y accesibles para satisfacción de los jugadores, esto nace del trabajo en equipo, desde el diseño de carteles publicitarios en el juego hasta la redacción de anuncios de productos absurdos que no existen en la realidad⁵⁰.

50 <http://www.elmundo.es/elmundo/2012/11/12/navegante/1352701803.html> [15 octubre 2017].

Todos los conceptos y opiniones del juego en este apartado corresponden a la conceptualización del creador, este argumento sirve para sustentar el mensaje que se descubre en el videojuego, la conceptualización del juego, en especial cuando se refiere a que la clave de la creación es ser masculino, nos ubica en un entorno absolutamente machista.

Normas de clasificación parental GTA V

Los videojuegos contienen un código de clasificación con respecto a su uso, a continuación, se explican los asignados para GTA V, con el objetivo de tomar en cuenta otro parámetro de análisis.

El organismo BBFC (*British Board of Film Classification*), es un regulador de contenidos que mide el nivel de violencia, peligrosidad, contenido sexual explícito, entre otros temas que provocan controversia en películas y videojuegos. Es de conocimiento público y a nadie le sorprende que el nombre de *Rockstar* está repleto de contenido adulto e impropio que llega a la ilegalidad moral.

Los videojuegos se someten a una evaluación de contenido para determinar la clasificación que tendrán, esto se refiere a la edad de uso adecuado, según la *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), GTA V se evaluó con la clasificación M, -Mature-,

término en inglés que traducido al español significa maduro; para mayores de +17 años. Este resultado de clasificación se basa en la limitación de uso para la edad adecuada, analizar el contenido y la interacción con el usuario así como la actividad dentro de la comunidad virtual⁵¹.

De acuerdo a la clasificación europea PEGI (*Pan European Game Information*), que se creó para ofrecer a los padres y cuidadores recomendaciones con respecto a la edad adecuada sobre el contenido de los juegos, la cual no contempla la calidad ni nivel de interacción; solamente está definida como un sistema de protección para el menor.

El formulario que se aplica está bajo la vigilancia de académicos, consumidores y grupos interesados. Las clasificaciones son revisadas por el Instituto de Clasificación de Material Audiovisual (NICAM) y por el Video Standards Council (VSC), este último es el encargado de la revisión de los niveles doce, dieciséis y dieciocho. Al parecer no es legalmente obligatorio imprimir la clasificación de los videojuegos en las cajas solo en algunos países, sin embargo los distribuidores lo exigen para ponerlo a la venta en sus stands⁵². En el caso de GTA V ha sido regulado para mayores de dieciocho

51 <http://www.esrb.org/ratings/> [18 octubre 2017].

52 <http://www.pegi.info/es/index/id/89/> [18 octubre 2017].

por su fuerte violencia, mal sonante lenguaje y las incesantes referencias al sexo, así como al uso y abuso de drogas.

Los expertos en la clasificación de restricción del juego (NICAM y VSC) antes mencionados afirman:

La violencia es el tema central del juego, premiando el matar a personas y obteniendo dinero a cambio. El carácter principal es el uso de una gran variedad de armas, incluyendo automáticas, metralletas, bomba de construcción casera, un cuchillo de sierra o un lanzacohetes.

Las heridas y la muerte se muestran con todo lujo de detalles y sangre que mancha las paredes y el suelo cercano, incluso llegando a emborronar y a salpicar la propia cámara del juego, el protagonista está habilitado y capacitado para matar a cualquier otro personaje del juego, incluyendo a inocentes.

A lo largo del juego existe un uso constante de un lenguaje malsonante.

Las referencias sexuales se encuentran también presentes por doquier. Durante el desarrollo de juego, el protagonista puede contratar prostitutas y pagar por tres niveles diferentes de servicio. Masturbación, felación y coito. También es posible visitar clubs de strippers y pagar por un baile privado, no hay

sexo explícito, sin embargo, existen representaciones tanto más que imaginativas.

Existen muchas escenas en las que se inhala cocaína. Incluso se hace mención a una producción doméstica de droga dura, sin embargo no contiene datos suficientes para reproducirlo en el mundo real⁵³.

La clasificación del juego es adecuada según los contenidos, pero hay críticos que aseguran que la clasificación debió haber contenido la leyenda “solo para adultos”; llama la atención que de acuerdo a los jugadores de GTA V los usuarios pueden comenzar a ser los adolescentes desde los nueve años, dato preocupante, por otro lado, se detecta que usuarios mayores de diecisiete años lo encuentran aburrido y monótono en cuanto a la narrativa, por lo que no son los principales jugadores, se podría concluir que el juego de mundo abierto cubre en mayor medida las expectativas de los adolescentes menores que de los adolescentes cercanos a los dieciocho años, pese a esto GTA V sigue calificado como un juego excitante y con grandes ventas.



Vista de manejo en primera persona. Banco de imágenes de Google.

Por lo investigado las normas de control parental no son garantía de seguridad ni determinan el uso adecuado del producto, por lo que se concluye que falta mucho que legislar al respecto.

5.4.1.2 Condición contextual en el momento de su estreno Contextualización histórica: El mundo en 2013, año de lanzamiento de GTA V.

En enero la ONU autoriza a Francia intervenir en el país africano de Malí, el presidente Francois Hollande a través de la operación

Serval desaloja grupos islamistas. En el mes de febrero se destacó porque el papa alemán Benedicto XVI renuncia a su cargo por motivos de salud, después del escándalo de *Vatileaks* en diciembre del año anterior, toma el cargo el argentino Jorge Bergoglio de 76 años como primer papá de América y primer jesuita, asumiendo el puesto como Francisco.



Benedicto XVI abdica a Francisco. Banco de imágenes de Google.

En marzo muere de cáncer el dictador venezolano Hugo Chávez, tras catorce años en el poder, lo reemplaza Nicolás Maduro apegado al mismo régimen socialista.



Muere Hugo Chávez, Maduro sube al poder. Banco de imágenes de Google.

En junio Estados Unidos revela el espionaje a ciudadanos, líderes y aliados del mundo, en ese mismo mes el nuevo presidente de Irán promueve el dialogo con el presidente estadounidense Barack Obama para hablar del tema nuclear, acercamiento que no se daba desde 1979, en noviembre de ese mismo año firman el acuerdo histórico entre Irán y el grupo de los cinco (5+1: EU, China, Rusia, Gran Bretaña Francia y Alemania), Israel lo rechaza.



Representantes de acuerdo histórico. Banco de imágenes de Google.

En julio se registra un golpe de estado en Egipto, el presidente Mohamed Mursi, es derrocado poniendo fin a lo que se llama la Primavera Árabe, en diciembre fue declarado terrorista junto con miles de su movimiento islamista llamados *Hermanos Musulmanes*.



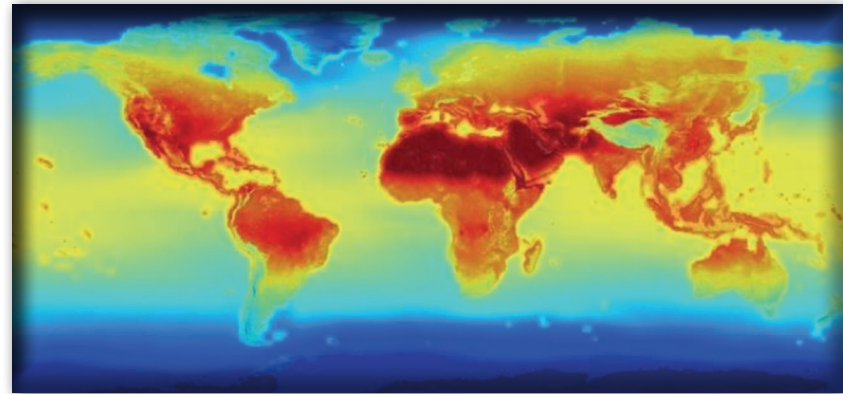
Primavera Árabe. Banco de imágenes de Google.

En agosto existe la noticia no confirmada de un ataque químico en Damasco, Siria; lo que fue confirmado en septiembre, se acusa al presidente Bashar al Asad, sin embargo, ante el inminente ataque de EU, Bashar acepta que Rusia destruya su arsenal químico, el conflicto interno contabilizó un saldo de 126 mil muertos desde marzo de 2011 según la ONU.



Ataque químico en Damasco, Siria. Banco de imágenes de Google.

En septiembre se da una alerta ambiental por un grupo de expertos gubernamentales que advierte la posibilidad del incremento de la temperatura de la tierra a 4.8 grados en 2100 y una elevación de los mares de un metro.



Calentamiento global en 2100 NASA. Banco de imágenes de Google.

En octubre se habla del mal cancerígeno por la contaminación de las grandes ciudades, la exposición a las partículas finas PM 2,5 puede explicar 3.2 millones de muertes prematuras, lo que se refiere a menores de 65 años, en el mundo por enfermedades cardiovasculares, según OMS.⁵⁴

En el mes de noviembre se registra un tifón, catalogado como el más violento de la historia con vientos de 300km/h el que causó seis mil muertos y dos mil desaparecidos. El mes de diciembre se pone de luto con la muerte de Nelson Mandela, a los 95 años, líder anti racial y primer presidente de color en Sudáfrica, muere

⁵⁴ [https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ambient-\(outdoor\)-air-quality-and-health](https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/ambient-(outdoor)-air-quality-and-health) [16 octubre 2018].

en su casa en Johannesburgo, premio Nobel de la Paz en 1993 y miembro del partido Congreso Nacional Africano (ANC) Mandela pasó 27 años en prisión por su lucha a favor de la igualdad acabando con la segregación racial del *apartheid* el 30 de junio de 1991.



Nelson Mandela. Banco de imágenes de Google.

En diciembre también se registra un hecho sin precedente el presidente Putin libera al magnate petrolero Mijail Jodorkovski por supuesto fraude fiscal y crítica al sistema, para dejar un terreno de paz ante los Juegos Olímpicos de invierno los que se celebraron en febrero del siguiente año⁵⁵.

55 <http://www.milenio.com/internacional/13-sucesos-internacionales-marcaron-mundo-2013> [16 octubre 2018].

En cuanto al cine, podemos decir que películas como *Frozen*, *Iron Man 3*, *Monsters University*, *Thor: The Dark World*, Los juegos del hambre, *Rápidos y Furiosos 6*, y el *Hobbit: la desolación de Smaug*, se estrenaron siendo un gran éxito.

En año 2013 en México se destaca por eventos importantes tanto políticos como económicos. El precio del dólar se cotizaba de 12.71 pesos en enero a 13.10 pesos en diciembre según el Banco Nacional de México.

En el tema gubernamental el “Pacto por México” se implementó para concretar las reformas: educativa, energética, en telecomunicaciones, laboral, fiscal y política.



Precio del dólar a la compra y a la venta en 2013. México. Banco de imágenes de Google.

En el ámbito internacional, en mayo de ese año, se lleva a cabo una visita oficial del presidente Barack Obama a México, y en septiembre el presidente Enrique Peña Nieto da el primer informe de su mandato, a pocos días de que los huracanes Ingrid y Manuel azotaron el país.



Visita de Estado en México. Banco de imágenes de Google.

Con respecto a las políticas internacionales para fomentar la equidad de género, en 2013 se entrega nuevamente el informe por parte de la ONU⁵⁶, donde se abordan temas como la

56 <http://www.unwomen.org/es/digital-library/annual-report> [16 octubre 2018].

reivindicación de los derechos económicos, la eliminación de la violencia contra las mujeres y niñas. Según esta organización, en México se cometen siete feminicidios a diario, este hecho se asume como una problemática social de gravedad.



Homenaje a feminicidios en México. Banco de imágenes de Google.

En relación a los feminicidios, la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), reveló que en promedio 12 mujeres son víctimas de feminicidio a diario en la región⁵⁷.

57

<https://www.efe.com/efe/america/sociedad/mas-de-la-mitad-los-feminicidios-en-el-mundo-se-producen-america-latina/20000013-3107798> [18 octubre, 2018].

El 17 de septiembre se lanza GTA V con gran expectación por la comunidad de *gamers*, como dato curioso un día antes, el 16 de septiembre se registra una matanza de doce personas y catorce heridos en un tiroteo en EU, Aarón Alexis, el responsable de 34 años, ex reservista del Ejército irrumpió el Mando de Operaciones de la Armada en Washington, a cinco kilómetros de la Casa Blanca y dos del Capitolio, tras el tiroteo, el tirador resultó muerto en el ataque⁵⁸. Además, justo el día del lanzamiento se registra un tiroteo en Australia con un saldo de cuatro personas.



Tiroteo en E.U. 16 de septiembre 2013. Banco de imágenes de Google.

Los comentarios hacia el lanzamiento del videojuego, fueron positivos porque destacaron sus avances tecnológicos y el grado

58 https://elpais.com/internacional/2016/06/12/actualidad/1465741777_862965.html [06 junio 2019].

de realismo que contenía, así como las grandes posibilidades del juego de mundo abierto. Se habló de las mejoras de gráficos, y las posibilidades de juego con los tres protagonistas, sus componentes hicieron que se sobrepasaran las expectativas, tiempo después cuando se conoce más sobre la narrativa del juego se hacen comentarios hacia el discurso sobresaliente por violento y machista.⁵⁹

Como en cualquier parte del mundo el día de hoy a cinco años del lanzamiento de GTA V las expectativas fueron superadas en cuanto a aceptación y ganancias del videojuego, tres días después del lanzamiento mundial ya había recaudado más de un millón de dólares y un año después logró vender más de 34 millones de copias.



Lanzamiento GTA V. Banco de imágenes de Google.

59 <https://areajugones.sport.es/2018/09/17/ya-han-pasado-5-anos-desde-el-lanzamiento-de-gta-v-y-repasamos-su-historia/> [17 octubre, 2018].

Así se percibía el mundo en el año del lanzamiento de GTA V, los hechos concuerdan a la construcción social de la década que nos ocupa hasta el día de hoy, la vida social no ha presentado cambios drásticos, las problemáticas en cuanto a guerras, desajustes ecológicos, ataques químicos, conflictos por el poder y violencia social permanecen, más aún pareciera se han acrecentado.

5.4.2 Primer Universo. Videojuego GTA V



Fuente: Modelo de análisis. Cuadro de elaboración propia. Segmento Diagrama 14.
EMR*: emisor, mensaje y receptor. Análisis de contenido Barthes, (1986)

El análisis se lleva a cabo desde la teoría de la comunicación por considerar necesaria la comprensión de las identidades que conforman el proceso de comunicación.

El videojuego se encuentra inserto en un contexto específico del cual se ha abundado en páginas anteriores, sin embargo, es importante destacar algunos datos del emisor como el hecho de que el éxito de *Grand Theft Auto IV* es que ganó 310 millones en un sólo día, récord mundial para cualquier medio de entretenimiento, incluyendo películas. *Rockstar* cuenta con franquicias que ofrecen una calidad mucho mayor en comparación a otras empresas de este sector, dichas franquicias son: la saga de *Grand Theft Auto*, *Midnight Club* que trata de que los jugadores corran por las ciudades de Nueva York y Londres, *Max Payne* con un argumento desarrollado a partir de asesinatos, *Manhunt*, videojuego polémico por su alto contenido de violencia, el cual ha sido prohibido en algunos países, la saga de *Red Dead*, *The Warriors*, y *La Noire*; por otro lado *Rockstar Vancouver* desarrolló el videojuego *Bully*, de mundo libre enfocado a chicos de 15 años. Con los ejemplos anteriores se puede concluir que esta compañía tiene predilección por el diseño de videojuegos transgresores, basados en personajes conflictivos. *Rockstar* ha desarrollado juegos controversiales sin embargo *GTA* despierta curiosidad por la gran aceptación del público la cual se hace evidente a través de las altas ventas a nivel mundial, la empresa advierte que sus creaciones no están

documentadas en enciclopedias o libros, ni sus estrategias de negocio apegadas a teorías economistas para lograr el éxito, se apegan a definir el triunfo a que no se enfocan en los ingresos de las ventas, si no en la creación de juegos que los productores mismos quieren jugar.⁶⁰

En *Grand Theft Auto V*, *Rockstar* ha intentado reinventar de diferentes maneras el juego de mundo abierto; determinado como aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse dentro de un mundo virtual alterando los elementos a voluntad, el programa del juego se define como maravilloso, gran amplitud, variado y sorprendente alcance. *Rockstar* es conocida por las recreaciones detalladas de sus inmensas ciudades, que parecieran infinitas, avances tecnológicos y seguridad interna tipo militarizada.

La historia continua con ventas de productos como *GTA Liberty City Stories*; en 2006 sale a la venta *GTA: Vice City Stories*; para suplirlo en 2008 por *GTA IV* con versiones como *The lost and Damned*, *Chinatown Wars*, *The Ballad of Gay Tony*; finalmente en 2011 comienza la quinta generación con *GTA V* y diversas versiones lanzadas hasta 2015.

60 <https://inversian.com/rockstar-historia-resumida/> [20 octubre 2017].

GTA como ya se ha dicho es una saga de sátiras, donde la definición de sátira según la RAE se refiere a una composición con el objetivo de censurar o ridiculizar, es un discurso agudo, picante y mordaz; históricamente se inspiran y crean en una relación directa con lugares representativos, en este caso a los Estados Unidos; comenzando con *GTA I*, *II*, y *III*; *GTA Vice City*, inspirada en Miami y recordando la película “*Scarface*”; posteriormente *GTA Advance*, donde la ciudad es *Liberty City*; sigue *GAT San Andreas* basado en “guerra de pandilleros” ambientado en ciudades como *Los Santos* parodia de Los Ángeles; *San Fierro* de San Francisco y *Las Venturas* como imitación a la ciudad de Las Vegas.

En cuanto a las imágenes de *GTA V* mostradas como significantes del mensaje, son una invención irónica del inmenso sur de California, con mares y montañas, tiendas de todo tipo desde las de lujo haciendo alusión a marcas reconocidas como pasar por tiendas de ropa barata. En la historia del videojuego se contraponen decadencia urbana y naturaleza virgen, playas y zonas aisladas, se manejan conceptos humanos opuestos como lo sublime y ridículo, o sentimientos como codicia e hipocresía, odio y venganza, violencia y trasgresión, se juega con contrastes humanos propios de la zona de California, donde la delincuencia, así como prácticas

delictivas comunes se encuentran inmersas y legitimadas en los discursos del colectivo.

Por primera vez el juego cuenta con tres aspirantes a héroes con personalidades diferentes, sin embargo, tienen en común un sin número de actividades llamadas “sucias”, las cuales se refieren a asaltos, transgresión y robos; pasando por la normalización de innumerables homicidios. *Rockstar* incorpora tres personajes diferentes y distintos entre sí según el rol de juego que siempre ha estado en la polémica de lo incorrecto, debido a que no se ajusta a valores positivos, este proceder lo ha demostrado durante años con su elenco de antihéroes.



Imagen de los personajes protagonistas de GTA V.

En orden de derecha a izquierda: Michel, Franklin y Trevor.

Banco de imágenes de Google.

Los tres personajes protagónicos de GTA V, son extraídos de contextos y esferas sociales diferentes; Michael por ejemplo, es un ex delincuente y testigo protegido de la costa Este Americana ahora vive en uno de los barrios más exclusivos de *Los Santos* en una lujosa propiedad, posee varios coches deportivos, su drama familiar se basa en relaciones disfuncionales y violentas; está casado con una mujer infiel, tiene una hija y un hijo adolescentes, problemas financieros pues su mujer malgastó el dinero, hecho que lo obligará a volver a lo que fue su vida pasada. La familia es adicta a la marihuana y suelen fumar juntos. Su personalidad es inestable por lo que acude semanalmente a terapia psiquiátrica, puede llegar a ser una persona amable que trata de cuidar a su familia, sin embargo, pierde el control con gran facilidad y mostrarse desagradable, está comprometido con su “trabajo sucio”, este personaje es muy hábil con las armas; Michel con su personalidad un tanto aburrida y por su carácter mal humorado pudiera representar a un hombre alrededor de los cuarenta y cinco años.

Franklin, el segundo personaje de origen afroamericano es más joven imprime un toque de calma, tiene una actitud amigable, pertenece a un barrio de pandillas donde el robo y la trasgresión a la ley es una actividad constante.

Finalmente tenemos a Trevor, quien aporta la transgresión más evidente a la narrativa, es vulgar, no tiene educación, se puede llegar a mostrar en una pose abierto de piernas y eructando, su principio es ejercer la violencia sin límites; con él se personifica la propia trama del juego, es todo lo socialmente reprobable que puede existir, él mismo puede llegar a infligirse actos provocados con violencia y afán de destrucción.

La relación de amistad comienza cuando Trevor conoce a Michel, antiguo piloto de aviones en las fuerzas armadas de los Estados Unidos, fueron socios haciendo el “trabajo sucio”. Al igual que Michel, Trevor no tiene dinero y vive en un *trailer house* en medio del desierto. Tiene rasgos de psicópata, adopta un comportamiento muy violento a lo largo de la historia. Su carácter es imprevisible y tiene ataques de ira potentes, daña a sus rivales más que nadie.⁶¹ Más allá de todo esto, Trevor Phillips, como personaje despierta incomodidad ante altas y bajas pasiones.

La presencia de Trevor es un elemento hacia la crítica, un desequilibrado y desquiciado de la sexualidad difusa. Un tipo capaz de torturar a un presunto sospechoso sin fundamentos, solo por satisfacer sus instintos, pero capaz de enamorarse

61 <https://www.melty.es/gta-v-michael-franklin-trevor-focus-sobre-los-personajes-a133818.html> [15 octubre 2017].

perdidamente obviando cualquier tipo de canon estético o social, y de mostrarse protector a su manera con los que le importan.⁶²

Como ya se mencionó es violento, desbocado e impredecible; incluso es algo morboso puede llegar a repugnar, es un auténtico perverso y un asesino, sin embargo, enriquece los momentos de acción en relación a poner escenas al límite.



Imagen de Trevor, a punto de hacer explotar la casa. Banco de imágenes de Google.

Los tres protagonistas logran que la narrativa se renueve en una historia entrelazada con la estructura de las misiones individuales, la flexibilidad de juego hace que los jugadores puedan jugar con diferentes perspectivas pasando de un instante vertiginoso a otro,

62 <http://www.eurogamer.es/articles/2013-10-09-no-todos-somos-trevor-phillips-pero-deberiamos> [25 octubre 2017].

esto permite que las misiones adquieran nueva diversidad e intensidad.

Lo mejor de GTA V se esconde en su narrativa arriesgada y sus tres personajes, se muestran *jets* o las opciones de submarinismo, uso de marihuana, también está documentada una escena de necrofilia; son Michael, Franklin, Trevor con su intento de construir una historia coherente desde tres perspectivas diferentes.

Tener tres protagonistas nos permite crear historias diferentes, al respecto Houser, creador de la saga apunta:

Más que parecer que tienes un Súper Criminal que puede hacer lo que sea sin ningún esfuerzo, todos son buenos y malos en muchas cosas”. Nos gustó la idea de un protagonista retirado con su familia, y lo terrible que podría ser eso. Nunca hicimos algo como eso y realmente no lo ves en los juegos, de meterse en estos conceptos de supuesta paternidad.⁶³

Los personajes están definidos, los diálogos marcan muy bien las distintas personalidades, pero un segundo aspecto de su caracterización depende del jugador mismo. El juego da poder absoluto, gracias a la habilidad de cambiar de personaje en

cualquier momento, además permite observar el mismo universo desde tres puntos de vista muy distintos, es un recurso narrativo de gran peso, la mayor parte del tiempo está totalmente bajo el control del jugador, esto se refiere a que a pesar de la programación del software el propio jugador elige cual va a ser la narrativa del juego.



Escenario de juego, con los tres protagonistas en acción.

Banco de imágenes de Google.

Los protagonistas además del ocio también se ocupan de sus negocios y todas sus pretensiones, estos antihéroes son ladrones peligrosos y para sobrevivir tienen que llevar a cabo una serie de golpes cada vez más audaces; situación que puede ser planeada por los propios jugadores, posteriormente deciden cómo y con

63 <http://meristation.as.com/zonaforo/topic/2134495/> [15 octubre 2017].

quién ejecutarlos, tras repartir el botín el jugador decide en qué gastar el dinero desde inversiones en *piercings*, tatuajes o coches rápidos así como proyectos arriesgados en *Los Santos*⁶⁴ GTA V utiliza la tecnología para construir la narrativa a su favor, se identifican ventajas visibles como la vista aérea ya que se puede averiguar en cualquier momento donde están los “chicos de la banda”. El mundo es enorme y está repleto de cosas que ver y hacer, como personalizar coches, pilotar aviones, comprar ropa, hacer deportes, bucear en el océano, observar animales, cazar y ser cazado, tipos raros que conocer o vigilar, cobrar recompensas y mucho más, todo un sinfín de posibilidades.



Vista panorámica de la ciudad Los Santos. Banco de imágenes de Google.

También se ha hecho hincapié en la mecánica del juego para que todos los aspectos sean tan divertidos y fluidos como amplios, ya sea conducir y disparar como andar en bici o jugar tenis todo resulta interactivo.

Los controles del juego, la estructura de sus misiones, productos remarcados, y los objetos de consumo como *smartphones*, coches de lujo haciendo alusión a marcas como *Jaguar*, son la representación del juego en sí. El crimen invade la pantalla a través de los controles y el mundo virtual, vasto e invadido de acción que se caracteriza por ser más atractivo para los jugadores que el mismo mundo real, se define como en extremo divertido.

GTA es una analogía aguda enfocada hacia las problemáticas de los individuos que habitan las urbes, una mezcla de sensaciones originadas por llevar a cabo crímenes virtuales, estructurados a través de conceptos de la cultura Pop, deliberadamente escogidos por la *psiquis* del equipo que también le da al jugador la opción de ignorar la historia además de alternativas de juego; sí lo desea, puede tomar diferentes caminos cuando quiera, incluso corregir el elegido, esto significa cualquier cosa desde explorar bajo del agua, jugar unas partidas de tenis o pasar de largo centros nocturnos y lugares para *stripper*, así como ignorar o en su caso relacionarse con mujeres que practican la prostitución. El mundo libre se mueve

64 Información extraída del video oficial de GTA V <https://www.youtube.com/watch?v=nTTdpA1IGTY> [25 octubre 2017].

a través de dinero virtual o puntos que se ganan con las misiones, las cuales incluyen robos, asaltos, o asesinatos entre otros.

Al igual que toda la ficción, los juegos te transportan, lo que los hace únicos es la inmersión personal, es por esto que cada jugador crea su propia realidad, la interacción y posibilidades hacen que se pueda generar una narrativa y tener similitudes con una película, es por esto que se han encontrado analogía entre el cine y los audiovisuales creados a partir de videojuegos, así lo afirma Gosciola (2009) en su artículo que hace referencia a este hecho, temática tratada y explorada en capítulos anteriores.

Para ejemplificar el tipo de narrativa generada en GTA V se utiliza la misión Safari Urbano eligiendo a Franklin como protagonista, esto se ha escrito con la finalidad de contextualizar los elementos que utiliza GTA V y crear un criterio sobre el tipo de juego que maneja. La historieta comienza con Lamar, primo de Franklin, le asigna un asunto de drogas. Franklin se muestra reticente pues teme ser descubierto. Trevor aparece, es perceptible su fuerza física, viene agitado, temblando, murmurando sobre traumas de infancia, con actitud violenta. El tema de drogas le parece atractivo. Los dos personajes se dirigen a la parte trasera de una camioneta propiedad de Trevor junto a Lamar y el perro de Franklin el cual es usado para ciertas misiones, es de raza *Rooweiler*, llamado

Chop. Llegan a un callejón sin salida, rodeado por altos edificios y pandilleros -se trata de Grove Street, lugar de *San Andreas* de donde es Franklin, y la banda con la que negocian por un kilo de cocaína, los Ballas.

Los individuos se dirigen al interior de la casa, se pueden sentir las miradas vigilantes, no es un lugar seguro, las puertas se abren lentamente y muestran un bloque blanco envuelto en plástico, el cual está rajado en su parte superior y se indica probar la mercancía. Lamar lo hace, lo apremian para entregar un fajo de billetes, Trevor no está conforme y pregunta si pueden probar también el otro lado del bloque, el contacto se niega mostrándose inquebrantable. Trevor rompe todo el paquete en las mismas manos del tipo y lo divide en dos, descubriendo que es una estafa. La violencia se desata con gran ira, el ambiente es desconcertante e inseguro con *gangsters* alrededor.

La única opción de escape es huir a tiros por la calle, los *gangsters* disparan en el intento de escapatoria, el perro Chop se dedica a esquivar, incluso a atacar en ciertos momentos, mientras el personaje de Franklin está atrincherado bajo fuego intenso, así que el cambio a Trevor puede resultar conveniente, esperando que la habilidad de cambiar de personaje ayude, sin embargo, Trevor también está lidiando con encuentros violentos.



Representación del Rottweiler, Chop propiedad de Trevor.
Banco de imágenes de Google.

El cambio de personajes se ve limitado durante las misiones principales⁶⁵, ya que en ocasiones, no se puede cambiar a un determinado personaje, mientras que en otras situaciones, el juego nos obligará hacer el cambio para realizar alguna acción. Cambiar personajes nos permite realizar acciones más complejas y cinemáticas, evitando que un solo protagonista haga “todo el trabajo”, y a pesar de que puede resultar lineal y arbitrario, el

65 Misiones principales son las acciones programadas, es el objetivo del juego, las cuales vienen acompañadas de pequeñas variaciones que se les denomina misiones secundarias.

resultado sigue siendo espectacular y complejo, sin embargo el exceso de elementos en la pantalla puede confundir.⁶⁶

La policía aparece en el lugar tras las presumibles llamadas de los vecinos, se aprovecha como una favorecedora distracción, Lamar grita desde el otro lado de la calle. Siguen por un callejón estrecho, están vivos, la calle conduce a los desagües de *Los Santos*, llevando a un río artificial excavado, donde hay un grupo de chicas en bikini bailando para un equipo de grabación frente a tres motos de agua. Las imágenes mostradas pueden tratarse de un anuncio de TV, video musical o porno, por el atractivo visual femenino que se muestra, mientras tanto un helicóptero policial aparece. Se ve en escena como Franklin aparta violentamente a una de las chicas huyendo en una de las motos de agua. Trevor, Lamar y Franklin salen de allí hacia mar abierto y se sigue escuchando el helicóptero.

Después de estar un tiempo en mar abierto, se aproximan a la costa, mientras se hace noche, suben desde la playa a lo alto de una colina. Con la metralleta levantada en todo momento, Franklin dispara a los policías que aguardan, llegan a la carretera y roban uno de los coches de los mismos policías que fueron víctimas de homicidio; siguen huyendo, sin opción, intentan desaparecer a

66 <http://www.logigamer.com/juegos/xbox360/gta-v/> [29 octubre 2017].

través de las carreteras polvorrientas que se extienden alrededor de la ciudad, parece que la persecución ha terminado, logran escapar y están libres. (Esta narrativa fue publicada en IGN)⁶⁷.

Este relato corresponde a una de las muchas misiones que se puede hacer en el juego, incluye acción, actos delictivos, manejo de mundo abierto, la presencia femenina con su particular matiz, entre otros conceptos transgresores.

La recepción de GTA V por la comunidad de *gamers* siempre ha tenido gran aceptación, aunque instituciones especulan sobre los mensajes plasmados, pero a diferencia de ellas los *gamers* lo usan sin reflexionar sobre el contenido, el discurso no se cuestiona, la diversión y posibilidades de juego es lo que importa, sin embargo, el mensaje está ahí presente el cual se introduce en el imaginario colectivo permitiendo a los adolescentes formar su personalidad masculina en un mundo machista, se hace

67 <http://es.ign.com/grand-theft-auto-v-ps3/68533/preview/gta-v-avance-tres-puntos-de-vista-diferentes> [28 octubre 2017].

IGN (siglas de Imagine Games Network) es un sitio web que se centra sobre todo en reseñas y noticias sobre videojuegos. El sitio es propiedad de IGN Entertainment, Inc. IGN está dividida en varios canales que cubren tres generaciones de videojuegos: juegos de PC, PlayStation 2, PlayStation 3, PlayStation 4, PSP, Wii, Wii U, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Xbox 360, Xbox One, videojuegos para móviles y Mac. Otros canales que incluye son películas, DVD, música, cómics, deportes y TV. <http://www.ign.com> [22 octubre 2017].

hincapié en la construcción de lo masculino, debido a que en palabras del propio productor el juego se hizo pensando en los hombres. Estas imágenes construidas aportan una realidad, con objetos y sonidos que producen hechos dando un significado que se instala en el imaginario social convirtiéndose en símbolos idealizados y legitimados.

El videojuego GTA V como emisor marca los estereotipos tanto masculinos como femeninos, induce a la violencia, la agresión es usada en extremo y forma negativa, se desarrolla en un ambiente urbano que pone al límite al personaje principal muchas veces atentando contra su vida y la de los demás, por otro lado las prácticas narrativas hegemónicas hacen referencia a la fuerza y uso del poder, no se maneja el diálogo entre personajes ni contención de emociones, la escena se desborda en un caos visual y sonoro; la solución de conflictos es a través de un arma en la mano por parte del protagonista el cual es manejado por el *gamer* en turno.

El mensaje con alto contenido en relación a la influencia y el *performance* o construcción de los hombres y lo masculino está claramente plasmado, estos estereotipos no solo marcan el universo desde el punto de vista de los hombres también contienen implícito necesariamente la valoración

hacia lo femenino; es decir los roles y categorías de género se contrastan mostrando las actitudes y actividades de los personajes. El discurso fílmico dictamina los roles al respecto, en este sentido se retoma el hecho de que los estereotipos limitan actividades, y encaminan a los seres a determinar sus características mostrando estándares, tanto hombres como mujeres deben someterse a estructuras definidas a través de las que se consigue la pertenencia al grupo social, es evidente que esta narrativa incita a la violencia de género y al feminicidio, el discurso se dirige hacia el empoderamiento masculino.

Si tomamos en cuenta el aporte lingüístico del sonido podemos observar como los protagonistas hablan cortadamente sin expresión de sentimientos, y el tipo de lenguaje que usan también direcciona hacia el *performance* masculino, palabras cortantes, altisonantes y agresivas, las expresiones lingüísticas y gestuales van en este sentido.

En cuanto al sonido del videojuego se pueden escuchar pocos diálogos entre personajes, ambientado con éxitos musicales de los 60's hasta nuestros días, ruidos de urbe como torretas, choques, ruido de motores, rechinado de llantas, claxon entre otros. Casi siempre la voz es masculina, las mujeres que aparecen hablan poco, de hecho, ellas no construyen la historia, son un elemento secundario que se usa en función del protagonista.

Podemos hablar de que las imágenes mostradas contienen un grado de figuración alto, tanto los objetos como las personas al mostrarse con tanta realidad, esta situación da como resultado que el grado de iconicidad también sea elevado, estas características se logran por medio de la avanzada tecnología usada en el desarrollo de GTA V. Se dice que cuentan con un alto grado de complejidad debido al cuidado minucioso en el detalle, hecho que se hace con el afán de acercarlo lo más posible a la realidad, este rasgo es aplicado en los contrastes tomando en cuenta el material, texturas e iluminación de las superficies, la nitidez con respecto a la distancia de la primera persona hacia los objetos se alcanza tan debidamente que parece cada vez más real. Estas características pueden coadyuvar directamente a que el mensaje se instale con mayor facilidad en el colectivo gracias a la semejanza con la realidad, la idealización puede ser más próxima.

Con respecto al componente humano el mercado meta son jóvenes los que están envueltos en valores materiales, un público que no toma en cuenta el contenido, se centra en la diversión y posibilidad de libertad a través del juego de mundo abierto, la opción de hacer cualquier cosa que represente diversión y trasgresión, hacer en la pantalla todo lo que no está restringido en la sociedad, en especial enfocándose en una diversión de adultos sin importar la edad de los adolescentes.

El estudio de este Primer Universo corrobora el contenido insultante hacia el tratamiento de los valores necesarios para lograr una convivencia de paz, fomenta actitudes que no ayudan a restablecer el orden social, los contenidos hacia lo femenino son negativos, deja a un lado a las mujeres sin tomar en cuenta que somos el componente complementario para el adecuado desarrollo de la sociedad, el discurso de GTA V está en contra de las políticas públicas de equidad de género siendo en la actualidad un tema de primer orden en el mundo entero debido a la evidente discriminación y violencia que existe, en este sentido los sistemas mediáticos están siendo aleccionados para fomentar el respeto y la emancipación en la población para tratar de disminuir el grado de marginalidad social, políticamente no debería ser tolerable la mediatización negativa hacia las mujeres.

Este tipo de consumos merman los esfuerzos de instituciones no solo estatales o nacionales sino también mundiales que luchan por acabar con la violencia, específicamente la de género, la incongruencia entre tratar de acabar con prácticas de marginación y la permisividad hacia estos contenidos mediáticos, seguirá siendo un tópico importante de estudio y concientización en todos los niveles de la sociedad, tanto políticos, humanitarios, institucionales, educativos o intelectuales.

5.4.2.1 Camino para el análisis

Definidas las identidades en el proceso de comunicación, procedemos al análisis de contenido que involucra la denotación y connotación de la estructura general del videojuego.

Además, se lleva a cabo análisis de la representación del videojuego en la portada, imagen definida como primer impacto de presentación hacia el receptor, es utilizada con propósitos de venta, en este espacio visual se resume el discurso del videojuego, es por esta razón que se lleva a cabo el análisis de contenido.

5.4.2.2 Análisis de contenido

Evocándonos al análisis del entorno interpretamos el hecho de que el diez y siete de septiembre se lanza GTA V con gran expectativa por la comunidad de *gamers*, y como dato curioso un día antes, el diez y seis de septiembre se registra una matanza de doce personas y catorce heridos en un tiroteo en E.U.; Aarón Alexis, el responsable de 34 años, ex reservista del Ejército irrumpió el Mando de Operaciones de la Armada en Washington, a cinco kilómetros de la Casa Blanca y dos del Capitolio, tras el tiroteo el autor resultó muerto en el ataque. Además, justo el día del lanzamiento se registra un tiroteo en Australia con un saldo de cuatro personas.

Estos acontecimientos son una evidencia de cómo se mueve el mundo en el tópico de violencia y respecto al uso de armas de fuego, la accesibilidad e instrucción hace que la sociedad tenga acceso a este tipo de artefactos, siendo de nuestro interés y preocupación los adolescentes e infantes sin acompañamiento ni orientación adecuada para su uso.

Los sistemas transmedia en especial los videojuegos sumando la particularidad de la interactividad ayudan a entender el funcionamiento de las armas de fuego, pueden aleccionar a la comunidad sobre su uso acercando el concepto de estas convirtiendo un tema con diversas aristas en algo común.

La narrativa les muestra a los adolescentes un mundo hostil de violencia, alcoholismo, drogas, uso del poder indiscriminado, misoginia, machismo, así como un contexto generalizado manejado con antivalores, sin duda es una herramienta de enseñanza.

Cabe mencionar que un día antes del lanzamiento de GTA V los aficionados estaban ansiosos de usarlo, contaban con el antecedente de la saga y sus cuatro lanzamientos anteriores, ya había adelantos de juego, los ánimos se encontraban encendidos por la inauguración de la quinta serie, la publicidad había logrado una gran expectativa, por lo tanto, el mundo entero conocía los próximos acontecimientos.

Análisis de contenido de la portada de GTA V

Se llevó a cabo el análisis de contenido de la portada porque se utiliza como una representación de primer impacto para la venta del videojuego, se considera como una imagen de resumen del juego donde se condensan los conceptos utilizados en el juego, las imágenes son atractivas y de impacto visual. El productor emite un mensaje claro de los elementos que se utilizan en el videojuego y de las significaciones utilizadas en el mismo.

La portada del videojuego muestra las diferentes opciones de juego, básicamente se enfoca en la libertad de explorar el mundo de forma abierta, el helicóptero, la motocicleta, la moto acuática, el auto deportivo en color negro, significativo de poder, todos artefactos de mando y movilización.

Aparecen los tres protagonistas del quinto lanzamiento, representados de frente con el rostro visible para ser identificados, la cara de Trevor con su característica expresión facial, la cual tiene un aire psicópata, se localiza en el centro de la parte derecha de la portada, ocupando un espacio considerablemente mayor al resto de las representaciones, lo vemos con una bazuca empuñada listo para la acción, lo cual nos habla de la presencia de armas en el videojuego. Anteriormente se describió la personalidad de

este personaje como el más violento, psicópata, adicto es el que pone intensidad en el juego al parecer en él se resume el tema sarcástico de GTA V, y así se representa en la portada.

En el centro se localiza Michel conduciendo una moto acuática, y en la parte central inferior Franklin con una escuadra y actitud de alerta, los protagonistas se representan con objetos que generan un ideal y donde se ejerce poder, dos de ellos con armas de fuego. La sociedad americana ha sufrido innumerables tiroteos y masacres, en este sentido recordemos que las imágenes representan valores sociales y nos acercan a conceptos que se materializan y convierten en habituales, aclarando que gracias a la globalización las sociedades se vuelven mundiales, ahora describimos ciudadanos del mundo, por lo tanto a pesar de que el mercado meta fue la sociedad americana, el videojuego ha llegado a todos los rincones del mundo con la influencia que puede llegar a producir.

En la esquina inferior izquierda está representado Chop, la mascota de Franklin, perro de raza rottweiler que se caracteriza por ser agresivo, lo acompaña en algunas misiones y trabajo sucio, la raza fue elegida premeditadamente para reforzar el concepto de agresividad y violencia.



Portada del videojuego. Banco de imágenes de Google.

Podemos ver a una chica rubia, con una actitud insinuante, usa ropa provocativa y un celular en la mano, su mirada es inquietante, ella solo se muestra no realiza ninguna acción; desde esta imagen nos habla de la pasividad de la mujer, su belleza sin contenidos una personalidad visual y pasiva con respeto a los demás personajes. Las imágenes restantes localizadas en el centro y extrema derecha en la parte superior las dos son una figura masculina, hacen alusión a actividades que se llevan a cabo en el juego, una máscara de gas tóxico y una motocicleta. Podemos observar que las imágenes son inquietantes y de acción e incitan a las actividades extremas.

El nombre del juego lo define que traducido del inglés significa Gran Robo en Auto, en términos generales esto es lo que se hace en el juego, el número cinco de la portada que corresponde al número de lanzamiento está inscrito con número romano y una banda atravesada, dando la importancia debida coronando el tan esperado lanzamiento.

Con respecto a la dinámica del juego, el avance en el juego se hace a través de misiones, son retos personales para alcanzar puntos, altamente interactivo, estas actividades delictivas acumulan puntos los que se traducen en dinero se puede invertir en lujos como comprar autos, ropa, casas, equipo electrónico, armas

entre otros objetos. También se puede optar por placeres como asistir a centros nocturnos o contratar servicios de prostitución. Da la opción de movilidad en la ciudad Los Santos, CA; ciudad que representa una analogía de Los Ángeles, CA, las imágenes hacen una demostración fidedigna de la cultura Pop.

En términos generales, posee alto contenido y nivel intenso de excitación, da la posibilidad de manejo, la representación hacia la precisión en los detalles lo convierte en extremadamente realista, contiene referencias y gran diversión. Los inconvenientes que presenta son el discurso machista, misógino, racista y discriminatorio para las minorías, así como la posibilidad de conductas disfuncionales o adictivas, en términos generales promueve una cultura de violencia y agresión en sentido negativo, así como antivalores.

El Juego de historia, se refiere al modo de consola casero; es necesario estar conectado a una red para ser usado, maneja los tres protagonistas descritos anteriormente, el modo *on line* da más opciones, como ya se ha explicado anteriormente, rescatando el hecho de poder elegir como un avatar entre mujer u hombre.

El modo *On line* conecta jugadores sin importar la distancia geográfica, cada consola presenta una versión gráfica diferente del juego, es posible elegir protagonista de diferente género y

personalizarlo con ropa y accesorios. Este juego es modificado constantemente por la productora *Rockstar*, existe una comunidad específica para GTA V de *gamers* llamada *Social Club* con beneficios especiales, donde se proponen cambios y posibilidades.

Según la opinión de los creadores, los que se caracterizan por ser herméticos y alejados de los medios, no ofrecen entrevistas ni dan a conocer su forma de pensar. Su perfil se resume en que piensan que lo más importante es la diversión, calidad y alcances tecnológicos sin importar el argumento, lo masculino es la clave del juego, lo grotesco se justifica siempre y cuando sea recreativo. Crearon el juego pensando en los elementos que integran una película como movimientos, comportamiento, entorno, coherencia, tiempos, escenarios entre otros; los videojuegos pueden constar y describir un lugar de forma inigualable mostrando un fragmento de la vida de forma diferente, es un “turismo digital” no solo da la opción de vivir como el personaje, sino que visita lugares inimaginables, la fuerza de los videojuegos es crear mundos fantásticos y accesibles. Sostienen que al que no le guste el juego, que no lo use, los creadores piensan que los videojuegos y su contenido no generan más violencia en la sociedad tampoco instruye de ninguna forma a la gente, los

problemas sociales vienen de otras fuentes. Niegan el uso de violencia, drogas y sexo como mecanismos de ventas.

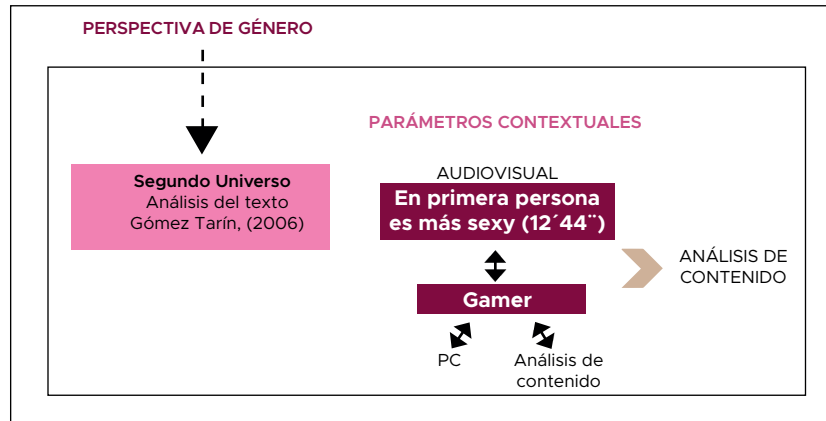
5.4.2.3 Perspectiva de género en GTA V

La portada es muy clara en cuanto a la concepción de género, en este juego tanto el género masculino como el femenino están conceptualizados desde la hegemonía que impera, géneros marcados y limitados con líneas rígidas, no existe permisividad al respecto, lo masculino raya en lo macho y lo femenino en la objetivación.

El mundo abierto de GTA V está definido por las actividades que realizan los hombres, andar en moto, volar helicópteros, utilizar armas, objetos manejados bajo un mando de control, por el contrario, estas actividades excluyen a lo femenino, lo cual solamente se encuentra representado por una mujer rubia con proporciones estéticas adecuadas, con una mirada insinuante, un celular y un anillo en la mano.

Esta imagen ubica a las personas en un lugar en el mundo de GTA V, un mundo virtual pero latente que construye conceptos y se manifiestan en situaciones relacionales; esto puede ser un antecedente para restringir las actividades de hombres y mujeres, de esta forma perpetuar la división del trabajo, lo que es una de las primeras condiciones para que exista la inequidad de género.

5.4.3 Segundo Universo. Audiovisual



*Análisis de contenido Barthes, (1986)

Fuente: Modelo de análisis. Cuadro de elaboración propia. Segmento Diagrama 14

El siguiente paso es dar a conocer el audiovisual elegido para llevar a cabo el análisis de la imagen a través de la descripción de la secuencia del mismo. Para tal efecto se tomaron en cuenta los parámetros ya marcados en el capítulo anterior. La transcripción del audiovisual fue necesaria para verificar los contenidos, se llevó a cabo en tiempo de reproducción, para corroborar la duración, momento y cortes del mismo, conservando los registros numéricos; así como la congruencia y secuencia de imágenes.

La transcripción se hizo de forma literal tanto los diálogos del *gamer* –Fola- como, los diálogos del *player* en este caso –Franklin-, y las intervenciones femeninas; también se hace observación en sonidos, movimientos, expresiones, miradas y todos los signos comunicativos como se enumeran a continuación:

1. Numeración del plano, temporalidad y secuencia numérica
2. Elementos visuales representados
3. Escala de planos, elementos técnicos de producción
4. Movimientos (de personajes, escenas y mirada de la cámara)
5. Componentes del plano (miradas, movimientos, cortes, enfoques, efectos)
6. Banda sonora (ruidos, musicalización, voces de diálogos, escala sonora, intensidad, transiciones sonoras, continuidad, ritmo, silencios).
7. Correspondencia imagen-sonido (sonidos in-off, sincronismo-asincronismo, reforzadores de la representación).

5.4.3.1 Análisis Fase Previa

La deconstrucción del audiovisual se llevó a cabo a través de un proceso de observación profunda basada en la ordenación de imágenes y representación de la realidad sumando el texto y el

aporte lingüístico de los cuadros que componen los doce minutos cuarenta y cuatro segundos representativos que corresponden a la construcción de relato de GTA V. Este proceso fue necesario para conocer la composición del audiovisual, atendiendo la metodología propuesta por Gómez Tarín.

a) Découpage – Corte.

Descripción y transcripción de diálogos del audiovisual.

El audiovisual elegido comienza en la calle específicamente abajo de un puente donde el protagonista camina con una arma en las manos y se encuentra de frente a una transeúnte; mujer joven y corpulenta de cara ancha con expresión de enojo, alejada del estereotipo sensual; cuenta con una postura de hombros caídos y espalda ligeramente encorvada, cabello rubio a la altura de las orejas de aspecto escaso y sin volumen, va vestida con ropa de calle informal, los hombros desnudos con camiseta y top sin escote pronunciado porta una falda corta, por lo tanto se ve su piel en hombros, brazos y piernas, su físico no es favorecedor.



Ilustración 1 Transeúnte

El *gamer* la empieza agredir sin razón diciendo:

- *Hola, hola, ¿Tienes algún problema conmigo? ¿Porque no me quieres saludar?*

La empuja con el arma, hasta que ella cae al suelo de rodillas dándole la espalda por lo que se le ven las nalgas y al parecer la ropa interior; al momento el *gamer*; grita:

- *Oh, que he visto ahí...te he visto el cu...*



Ilustración 2 Primer feminicidio

La mujer sale corriendo tropezando por la calle con miedo huyendo del hombre que tiene el arma, el hombre le apunta por la espalda, pero no le dispara, el protagonista con el arma en mano la intimida. A lo lejos se escucha el sonido de una torreta de patrulla, el *gamer* la oye y dice en tono exaltado y rápidamente:

- ¿Qué pasa aquí?

Pareciera se pone nervioso, se oyen a lo lejos gritos de mujeres, da la impresión de que el protagonista tropieza en el piso con una toma de agua de bomberos, por lo cual se molesta y dispara hacía ésta tratando de destruirla, dice:

- ¡No se puede romper, no se puede romper!, vámonos de aquí.
- Oh, no ¡Viene la poli! ¡Ya tengo atrás a la poli!

Se sube a un vehículo que se encuentra en la acera al parecer acaba de chocar con un poste, es un deportivo verde, el protagonista corre y sube en el lado del conductor, empieza a conducir y dice con sonsonete:

-Nos vamos.

Comienza la conducción, se ve que pasa por una calle en subida donde la gente corre y grita, hay una mujer tirada en el piso, la multitud huye del lugar, un camión se arranca de junto a la mujer, se presume la acaban de matar, quizá es la razón de los gritos.



Ilustración 3 Atropellamiento masivo. Toma 1

El protagonista sigue su camino, encuentra a la mujer tirada en el piso, pasando el vehículo sobre ella siendo arrollada, además atropella a cuatro mujeres más y un transeúnte, el *gamer* se burla y ríe acerca de lo sucedido, llama la atención que a las mujeres se les nota la extensión de su piel, se pueden identificar sus piernas, brazos y torsos desnudos, a diferencia de los hombres representados los cuales llevan ropa larga.



Ilustración 4 Atropellamiento masivo. Toma 2



Ilustración 5 Atropellamiento masivo. Toma 3

-Que no soy un zombi, ja ja ja...hasta luego. ¡Que locura! -sigue riendo-



Ilustración 6 Atropellamiento masivo. Toma 4

Sigue la conducción por una autopista de carriles anchos, se ven dos puentes de metal, encuentra de frente a otro vehículo conducido por un hombre, es un descapotable negro parece un modelo reciente, comenta que le gusta más que su coche y dice:

- *Lo siento compañero, te vas a quedar sin coche*

El *gamer* se baja enojado de su vehículo lo insulta aventando una bomba la cual falla cuando el otro conductor se da a la fuga. La torreta de la policía se oye a lo lejos, por lo que huye nuevamente.



Ilustración 7 Activación de bomba

En el camino se encuentran dos vehículos estacionados, la primera persona que encuentra parece es la conductora, va vestida con una camiseta de tirantes color vino y pantalones azules tipo mezclilla, se baja del auto pareciera que se acerca a platicar con un segundo conductor que es hombre vestido con pantalones de mezclilla y una sudadera deportiva de color verde, el protagonista pasa por delante atropellando a la primera y posteriormente arroja al segundo personaje, se ve como impactan con el parabrisas y salpica la sangre del golpe en la cabeza.



Ilustración 8 Mujer vestida. Toma 1



Ilustración 9 Mujer vestida. Toma 2

Sigue conduciendo como si nada hubiera pasado, librando obstáculos y el cierre en la calle, chocando con una valla lineal. El *gamer* se ríe y felicita así mismo diciendo:

-¡Madre mía, no sé cómo lo he hecho, pero lo he hecho!

Sigue conduciendo hasta llegar a un estacionamiento, piensa en llevarse uno de los vehículos estacionados, discierne entre varios y elige uno, se sube y arranca.



Ilustración 10 Llegada a estacionamiento

Posteriormente el *gamer* hace una pausa de juego, donde explica que está jugando GTA V, que lo acaba de comprar y lo está probando, le ha gustado porque tiene el modo de juego en primera persona, piensa divertirse e ir al lugar de las strippers y también piensa encontrar algo en una esquina; no ha jugado en línea porque no hay plataforma en ese momento, pero que ha grabado este juego sin saber el porqué. Al parecer es una grabación aleatoria, GTA V tiene la característica de construirse

de acuerdo a las decisiones del protagonista manejado por el *gamer*; él decide qué hacer, hacia dónde ir, con quién relacionarse o hablar, las acciones están ahí programadas latentes solo esperando ser activadas para construir el relato, esto quiere decir que la construcción de cada juego es única, cada jugador elige qué hacer y cómo hacerlo, sin embargo, la programación limita las acciones.

El protagonista, en este caso llamado Franklin, sigue conduciendo por la ciudad, hasta llegar a la entrada de un lugar, parece algo oculto, la intensidad de la luz baja aún más. Es una fachada desolada, en la entrada se encuentra un guardia que al parecer es la persona que da acceso al sitio, es de raza afroamericana, corpulento, y de semblante rudo para dar esta expresión tiene la barba obscura y crecida los brazos tatuados y fornidos, usa ropa formal tipo sport.

Se enfoca en la pantalla un letrero luminoso de color rosa con letras manuscritas, se ve de baja calidad, colgado en la pared, da la impresión de ser un lugar descuidado y clandestino porque está mal pintado y sucio, tampoco hay gente en el exterior, se ve un barrio de clase económica baja, aparecen otros locales por la parte posterior no hay entradas principales de los locales, como si las vistas fueran de las puertas traseras de los negocios.



Ilustración 11 Llegada a lugar de strippers

Se enfoca una escena que no está en primera persona, el *gamer* observa al protagonista que se ve saliendo del vehículo, por el color de piel y características físicas se deduce que es Franklin, uno de las figuras principales de GTA V, se enfoca el título en la puerta que se lee "*Private club, members only*".

El guardia voltea a ver a Franklin de forma sospechosa y rara, su actitud es como si estuviera drogado, además se tambalea no hablan una sola palabra sin embargo le abre la puerta la cual es pequeña para acceder al interior.



Ilustración 12 Franklin se acerca a entrada con guardia

El protagonista comienza a caminar, enfocándose nuevamente la escena en primera persona caracterizada porque todos los objetos y perspectiva se representan según la mirada del propio Franklin. Dentro del lugar existe una recepción donde se encuentra sentada una mujer joven de raza afroamericana, con un top cubriendo sus senos, se percibe su piel en hombros y brazos, el *gamer* la nombra *Rianha*, mofándose de su físico y el parecido de su corte de pelo con la cantante *Rianha*, se supone es la persona que cobra la entrada.

En el primer cuadro del interior se enfoca el espacio con el nombre del lugar “*Vanilla Unicorn*”, escrito en letras rosas luminosas, aparecen

en el lado derecho un par de hombres afroamericanos parados tomando una bebida alcohólica directamente de los envases; están vestidos con ropa tipo rapero uno de ellos usa gorra volteada hacia atrás acorde a su vestimenta; también existe un mostrador grande, y una mujer que atiende las ventas de alimentos; se alcanzan a ver unas botellas de cerveza que están a la venta y algo de comida; hay una pizarra que pareciera ser un menú y una pecera al fondo también con luces fluorescentes. Del lado izquierdo se encuentra una mesa más con tres hombres afroamericanos.

La vista del protagonista comienza a girar donde aparece un hombre sentado en una pequeña mesa característica de bar, el *gamer* se pregunta:



Ilustración 13 Vista del interior, con bailarina al fondo

Al fondo de la escena se observa una mujer en un tubo bailando sensual con escasa ropa en una pista de baile que se encuentra en alto, se observan otros letreros luminosos uno de ellos es color verde claro con la leyenda *Premium Lounge*, hace suponer que es un cuarto privado porque se encuentra colocado encima de una cortina oscura, hay varias personas en el lugar, sin embargo, todos son hombres excepto las mujeres que trabajan en este sitio.

El protagonista gira hacia otro ángulo de visión y en la pared se lee “*Beautiful ladies*” también con colores rosa y verde fluorescente; aparecen unas mujeres de raza blanca vestidas sensualmente con poca ropa, se muestran sus cuerpos dejando ver su figura curvada y voluptuosa pero dentro de un estándar delgado, incluso se nota que las características físicas fueron cuidadas porque las proporciones del rostro y cuerpo hacen ver a esta figura como una mujer bella. Parece ser una escena casual, el protagonista analiza el interior y reconoce el espacio se representa una panorámica del antro; se ve colgado en la pared un cartel con dos figuras femeninas también sensuales.



Ilustración 14 Vista de anfitrionas

La luz es muy baja para dar la impresión de fiesta nocturna haciendo uso de la obscuridad, da la sensación de ser noche, el efecto de luminosidad artificial es muy real. La vista es panorámica del lugar y se alcanza a ver más gente y mesas alrededor de la pista de baile.

Aparecen tres mujeres vistas de espaldas con negligé se ve su cuerpo en especial las nalgas las cuales están representadas marcadas y delineadas, usan liguero con tacones, el atuendo es atrevido y provocativo.

Una de las mujeres que aparecieron anteriormente voltea a hablar con el protagonista, se ve su cuerpo delineado y voluptuoso, en la mesa de bar del lado hay unas cervezas algo de comida y una luz de lámpara baja de color amarillo; de frente al protagonista y a la cámara dice:

- *Vamos a algún sitio un poco más íntimo, cielo.*



Ilustración 15 Acercamiento de anfitriona

El *gamer* le contesta que no, eso sería demasiado pornográfico, decide salir del antro, regresando por el mismo camino por donde entró. Se despide de “Rianha” y de ojos locos: así le llama al guardia de seguridad de la entrada.

El protagonista sale del club privado, al abrir la puerta se ve el exterior, el panorama urbano es sucio parece ser la parte trasera de locales pues se alcanzan a percibir escaleras de emergencia, hay varias paredes pintadas de *grafiti*, existe hierba crecida en la calle y un contenedor de basura, el toldo de acceso del lugar esta viejo, despintado y oxidado. El alcance de estos gráficos nuevamente constata la alta calidad de representación del juego. Franklin regresa a la conducción en el auto deportivo que fue robado en el estacionamiento, enciende las luces y alumbran de una forma completamente real, incluso se toma en cuenta el ángulo de visión, la intensidad de la luz, así como su alcance sobre el piso. En este encuadre se muestra un lugar más transitado lleno de autos, camiones y gente, la cual va vestida con ropa de calle tipo casual. Se supone es aún más noche, el tiempo pasó y se nota nuevamente en la ambientación de la gran ciudad, las luminarias urbanas, los semáforos y las luces de los vehículos así lo muestran. El *gamer* insiste en encontrar a una mujer refiriéndose a ella como “prostiputscha”, en el audio se escucha varias veces llamándola para encontrarla refiriéndose a ella con este nombre, en su búsqueda no tiene suerte al principio, sigue conduciendo y súbitamente encuentra un auto deportivo de color amarillo esperando la luz verde del semáforo, hace una expresión de asombro:

- *Uy, uy, that car*

Se le cierra al vehículo amarillo para que no arranque, Franklin baja del auto se acerca y con tono tranquilo y amable dice:

- *Buenas, buenas...*

En el recuadro se muestra la imagen del auto deportivo conducido por una mujer adulta entrada en años, a lo que el *gamer* expresa:

- *Pero que hace esta "bola" con este coche...*

Se acerca aún más y abre la puerta del auto diciendo:

- *Anda tira, tira... al mismo tiempo que la saca del auto jalándola*
- *Creo que este coche me va mejor a mí que a ti... y la tira al piso*
- *Lo siento; nos vemos, hasta luego. La señora se va corriendo.*

El *gamer* dice:

- *Y se va corriendo, -haciendo énfasis a la acción de la señora-*
- *Es un coche que cuesta cien millones de dólares, por ejemplo, joder la ostia y se va así como si nada... (Se mofa).*

La mujer es blanca, con cabello lacio oscuro, chaleco rosa claro, blusa blanca y pantalón de mezclilla, lleva una bolsa negra pequeña colgada.

El protagonista se sube al auto que fue recién robado y comienza la conducción nuevamente, sigue su búsqueda para encontrar a "alguien" - se refiere a una prostituta- la panorámica de la ciudad es de una urbe grande con poca vegetación, calles anchas, las señales viales totalmente iluminadas, la luna llena se deja ver también. Cabe hacer mención que la conducción vehicular del piloto en todo momento es rápida va a alta velocidad, es descuidada, transita en sentido contrario choca y atraviesa las calles aun cuando la luz roja está en el semáforo, la relación con otros conductores es agresiva la mayor parte de las veces.

Sigue avanzando, hasta llegar a un semáforo donde se pasa hasta la primera hilera, chocando todos los autos que están esperando pasar con la luz verde, un conductor se enoja al ser chocado, los individuos se hacen de palabras de auto a auto hasta el punto de convertirse en gritos, el conductor hace una señal obscena con la mano por lo que el protagonista reflexiona sobre la señal que le ha hecho, pone reversa hasta tenerlo de frente y lo ve a través de la ventana:

- *¿Porque te veo tan alto? Dice Franklin*

Se baja del auto:

- *Bájate, bájate mira lo que tengo para ti.*

Se ven los puños cerrados en posición de contienda y empieza a caminar rumbo a la puerta del conductor provocando la pelea empuña más evidentemente, le golpea la puerta y con una patada la abre, el conductor se baja y empiezan a pelear físicamente, lo tira y dice:

- *Mira ¡Toma! fuera...*

En este momento la expresión facial del *gamer* se vuelve intensa frunciendo el ceño, lo que es una reacción lógica de acuerdo a la situación que está viviendo a través del juego.

El tirar al conductor al piso provoca que esté siendo muy golpeado, otro conductor se acerca, para auxiliar y proteger al hombre del suelo, el *gamer* dice:

- *¿Y tú qué me miras?, me estás mirando feo, ¿Tú también quieres pelea?*

Lo empieza a golpear con los puños y dando patadas lo empuja cayendo d espaldas en otro auto que se acaba de acercarse por lo que se golpea. Franklin gana la pelea con los dos conductores, pues a los dos los deja en el piso sangrientos, durante la acción se ve como la sangre salpica y son lastimados.

Franklin se vuelve a subir al auto amarillo deportivo que era de la “bola”, reanuda la conducción, sigue su búsqueda de encontrar a la que ahora nombra “prostiputsqui”, sigue conduciendo en la misma urbe, pasa por afuera de lo que es un aeropuerto, en cuadro se representan dos mujeres paradas con las que se confunde, en este momento cree haber encontrado lo que buscaba, pero al acercarse se da cuenta que son usuarias, solo son personas en espera de ser recogidas del aeropuerto.

La vista en primera persona hace que se enfoque la zona de la pelvis de los que se encuentran parados en la acera, hay un acercamiento de una mujer en short, pasan algunas otras figuras que al parecer no tienen importancia, y a lo lejos se ve una mujer fumando con ropa ajustada, lo que hace alusión a una prostituta debido a la pose sugerente y los elementos relacionados a esta, como la ropa ajustada y los brazos descubiertos así como un escote al frente, y un cigarrillo, el escenario también influye para hacer creer que ha encontrado una prostituta: la oscuridad de la noche, varios letreros luminosos y el paso del auto a velocidad baja junto a la banqueta; se escucha el sonido de la voz del *gamer* diciendo:

- *Uhm...uhm... esperando haber encontrado lo que buscaba.*



Ilustración 16 Vista de mujer

Al acercarse más se da cuenta que es una mujer común. La mujer reacciona ante el morbo del conductor y dice:

- *¡Estoy llamando a la policía! Franklin escucha.*
- *¡No!, no llames a la policía, no. - Lo siento me voy, me voy. Acelera huyendo rápidamente del lugar.*

Se incorpora nuevamente a la autopista haciendo notar que es una avenida de alta velocidad, las calles son anchas, poco tráfico y sin gente caminando, se ven calles de cemento el *gamer* hace el comentario:

- *No me puedo creer que no esté encontrando a ninguna prostiputscha, y quiero una prostiputscha, no me lo puedo creer.*

Nuevamente se sale de la autopista chocando con dos autos más, en una toma de la cámara en segunda persona se nota que el coche amarillo presenta visiblemente choques y raspaduras. Entra a una zona de comercio, y sigue hablando acerca de no encontrar lo que busca.

Se estaciona y pasa corriendo una mujer, con vestimenta tipo leggings y playera ajustada, la mujer sigue corriendo. El *gamer* dice:

- *Esa es una, seguro, ven pa'ca*

Ella se escabulle y por momentos sale de cuadro. El conductor sigue manejando y se escucha el rechinar de llantas, se muestra una panorámica de la calle se alcanzan a ver fachadas de comercios. Nuevamente sale a cuadro la mujer corriendo, se oye:

- *¿Por qué se va corriendo?, no te vayas corriendo, al mismo tiempo que la sigue persiguiendo en el auto.*
- *¡Oye!*

La siguiente toma sale el auto avanzando en la banqueta detrás de la mujer, ella hace un paro y voltea, el auto la arrolla y se ve que pasa a la altura de la ventana hacia atrás, el *gamer* dice:

- *Creo que la he matado, con voz tranquila. Al mismo tiempo que hace caras de horror frunciendo el ceño*

Franklin estaciona el auto y se baja, se ve la mujer tirada en el piso, usa leggings grises translucidos, lo que hace ver su cuerpo muy entallado, playera corta gris con blanco y tacones grises, cabello corto de color rojo, la toma en vuelo de pájaro se acerca y esta volteada hacia abajo sobre el piso, se le ve la parte posterior del cuerpo, y es visible la composición: se delinean perfectamente las piernas y se hace especial énfasis en los redondeados glúteos. La mujer se levanta adquiriendo una postura de gato, lo que la hace ver sugerente, se incorpora torpemente, se ve que Franklin sigue detrás de ella caminando aproximándose cada vez más, ella se muestra asustada y vuelve a caer. El *gamer* ríe, con burla, diciendo:

- *Se cae siempre, ¿Oye?...*

La mujer se levanta y se enfoca nuevamente la parte trasera de su cuerpo haciendo notar una tanga y una imagen erótica de su cuerpo. El protagonista sigue corriendo detrás de ella empuñando las manos.

GTA V tiene la característica que los puntos acumulados sirven para reclutar un arsenal en relación al dinero ganado, ya sea trabajando en algo lícito o no, cuando el jugador lo desea puede hacer uso de las armas, entonces se muestra un círculo en la pantalla con las opciones de armamento, se elige una para ser

usada, se acciona y dispara. En el momento que el blanco esta visible a cierta distancia en la escena antes descrita aparece el círculo de armamento en el centro, saca la escopeta, le apunta por la espalda y le dispara.

- *Hasta luego, lo siento; son las palabras del gamer.*

Se acerca más a la víctima, de esta forma se alcanza a ver el disparo en la espalda y el enfoque de la cámara apunta a las nalgas nuevamente donde se deja ver la tanga, como si en vez de pantalones tuviera puestas unas pantimedias, también se observa en la imagen basura en el piso, parece ser la envoltura de comida chatarra, la cual está junto a la mujer a la altura de su cara; en este momento el *gamer* exclama:

- *Uhm...*

La mujer comienza a desangrarse escurriendo el líquido rojo en el piso, se acerca más y la remata con otro disparo en las nalgas. Continuando con la narrativa del videojuego, el *gamer* dice:

- *¡Vámonos, vámonos que me sigue la poli!*

Se voltea hacia el auto amarillo y emprende carrera para subirse rápidamente, hace movimientos rápidos pues la policía lo está persiguiendo. El *gamer* dice:

- *Es súper complicado manejar los coches en primera persona.*

- *Ya viene la poli, que cojones ¿Por qué? -se pregunta-*.

En GTA V la policía persigue los crímenes, suicidios y mal comportamiento de los protagonistas, es libre albedrío de los jugadores cometer acciones ilícitas, sin embargo, el juego está programado para hacer crímenes parece ser excitante y divertido huir constantemente.

Hay ciertas actividades que se pueden hacer como en lo cotidiano sucede, ir al gimnasio, hacer yoga, arreglar autos deportivos y antiguos, comprar ropa, así como una diversidad de actividades totalmente inofensivas que sirven de distractor para los protagonistas, parece antagónico ver a Franklin a Trevor o Michel catalogados como criminales haciendo actividades como el yoga, pero en GTA V es posible.



Ilustración 17 Primer feminicidio. Toma 1



Ilustración 18 Primer feminicidio. Toma 2



Ilustración 20 Primer feminicidio. Toma 4



Ilustración 19 Primer feminicidio. Toma 3



Ilustración 21 Primer feminicidio. Toma 5



Ilustración 22 Primer feminicidio. Toma 6



Ilustración 24 Primer feminicidio. Toma 8



Ilustración 23 Primer feminicidio. Toma 7



Ilustración 25 Primer feminicidio. Toma 9

Esta amaneciendo, el *gamer* aún no encuentra lo que quiere, sigue conduciendo por la gran ciudad, sin embargo, empieza a aparecer en cuadro cerca de una esquina la figura de una mujer, casualmente justo al lado de la entrada de un hotel. El *gamer* empieza hacer ruidos como:

- *shh, shh, shh ...*

Al tiempo que va acercándose a la mujer; vestida con minifalda y un top sobre tonos rosados, su piel desnuda se deja ver en brazos, piernas y pecho, lleva cabello corto en color rojo, se encuentra fumando. La vista del conductor se enfoca en el torso de la mujer a la altura de las ventanas del auto, por lo que se enfocan los pechos.

- *Me persigue la poli, pero me da igual... se dice a sí mismo.*
- *Hello, hello*

Para el automóvil, y aparece una leyenda en la parte superior izquierda de la pantalla que se lee:

Pulsa o usa el claxon para invitar a la prostituta a subir al auto. Este es un mensaje muy claro del rol de la mujer y de la acción a realizar. La chica se acerca al auto y pregunta:

- *¿Quieres enseñarme lo que tienes? A lo que el *gamer* responde apresuradamente:*

- *sí, si claxon, claxon -con voz desesperante y ansiosa-*

Al parecer la opción de que la chica entre al auto es haciendo sonar el claxon del auto a través de los controles del juego. Entonces la chica abre la puerta y sube al auto, su top es escotado y la falda muy corta, usa prendas ajustadas tanto hasta parecer una segunda piel, se alcanza a oír que la chica dice:

- *Cualquier tipo de toque, ¿Cierto?*

En pantalla se enfoca la cara de la mujer manifestándose sus rasgos faciales: raza blanca, ojos azules, parece tener un rostro estético. La mujer dice:

- *Vamos a un lugar apartado.*
- *¿Qué es un lugar apartado para ti nena? -Contesta el *gamer*-*

Franklin comienza a conducir, se entiende busca un lugar íntimo, pero dentro de la ciudad es un poco difícil, se ve la desesperación del *gamer* pues se escuchan algunos comentarios apresurados, incluso no hace una búsqueda adecuada, en el primer lugar solitario que ve se estaciona. Encuentran a la orilla de la carretera un montículo con pasto el que se encuentra llano, elige ese lugar así que sube el auto, en medio de terracería y gran movimiento avanza un poco y se detiene.

Se enfoca el rostro de la mujer, el cual baila sin control por tanto movimiento, se detiene el auto.

- *Hola, baby. Se escucha con morbo la voz del gamer.*
- *En que estás pensando, dice la chica. Se oye la voz del gamer haciendo ruidos de ansiedad.*



Ilustración 26 Vista en primera persona sexo oral. Toma 1

En la pantalla aparece la opción de dar un pago o rechazar el servicio, él le da lo que se entiende como un pago.



Ilustración 27 Vista en primera persona sexo oral. Toma 2

- *Sí, toma 50 -dice el chico-*

La mujer hace una señal con la mano como si recibiera dinero, guiña el ojo y manda un beso, se acerca al hombre y va directo a la parte inferior del protagonista. La escena da a entender que le hace sexo oral, incluso se ve que Franklin pone su mano en la cabeza de ella tomándola por la parte trasera haciendo movimientos de vaivén empujándola más hacia abajo, se escuchan gemidos del protagonista, simulando placer.

Por su lado el *gamer* también hace ruidos de placer y gestos faciales como simulando disfrutar el momento.

Se escuchan gemidos de los sujetos en la pantalla, al paso siguiente el *gamer* comienza a dar una explicación de GTA V comparándolo con la versión anterior, explicando que el juego en primera persona es mejor, que antes no jugó así, entre otro tipo de comentarios.

El *gamer* apunta:

- *Esto es curioso cuando menos, no sé si me explico.*

El adolescente retoma su actitud cínica comentando que es muy divertido, y le pregunta a la prostituta:

- *¿Te gusta o qué?*

Ella se incorpora y muestra su rostro de frente a Franklin; se perciben sus ojos expresivos y su boca sensual. Sugerentemente se muestra una mancha blanca contrastada con una oscura en la barbilla, la cual no había aparecido hasta este momento, haciendo alusión al sexo oral que acaba de realizar, el adolescente dice:

- *¿Se lo ha tragado? Si, se lo ha tragado.*

El *gamer* nuevamente pregunta:

- *¿Te ha gustado o qué?*

La prostituta contesta:

- *Oh ha estado tan bien nene, ¿Qué más puedo hacer por ti nene?*

El *gamer* dice:

- *Más, más, más...*

La mujer vuelve hacer las señas afirmando que ha recibido nuevamente dinero, la mano se mueve en alusión a sujetar los billetes, guiña el ojo y manda un beso, sucede lo mismo tal como la primera vez.

Nuevamente se dan los movimientos de la mano de Franklin en la cabeza de la mujer dando a entender que está practicando sexo oral.

La chica vuelve a hacer todo como la primera vez. El *gamer* dice:

- *Pero no quiero solo eso, quiero... y hace movimientos con su cuerpo*
- *No quiero solo eso, quiero... ¡Quiero lo que quiero! y ríe un poco.*

Nuevamente se nota el contraste de claro oscuro en la barbilla de la mujer, con una mirada un tanto perdida, dice:

- *Ha estado increíble, ¿Puedo hacer algo más por ti?*

En esta toma frontal de la mujer se deja notar una mancha blanca y densa sobre sus dientes, parece ser que este efecto es a propósito dando a entender que tiene algo blanco dentro de la boca, efecto que resulta ser grotesco.

La chica se prepara para abrir la puerta del auto, y sin razón se enfoca en la pantalla el centro de sus piernas, las cuales se encuentran abiertas en una posición muy sugerente donde ella coloca sus manos. Las pocas palabras que dice la mujer son para alagar y aplaudir los supuestos atributos del protagonista, son dirigidos a aumentar el ego machista del sujeto.



Ilustración 28 Representación de sexo servidora

Llama la atención que la mujer pregunta al terminar su acción:

- *¿Me volverás a ver?*

A lo que el *gamer* contesta:

- *Si, si te volveré a ver tranquila*

El *gamer* contesta:

- *Si, si...*

Con todo descuidado y desesperante

Siguiendo con la escena, tenemos que la chica baja del auto, y el *gamer* dice:

- *Pero no me has dado lo que yo hubiera querido que me diese, lo que yo hubiera querido que me dices –lo repite-*

Parece enfadado (al parecer él quería que la mujer subiera en sus piernas de forma frontal) entonces se enfoca en cuadro el caminar de ella de espaldas alejándose del vehículo, Franklin baja del auto y empuña un arma, se escucha como corta el gatillo y la silueta de ella perfectamente delineada con un caminar tranquilo y pasivo, se ve la falda muy corta y un top delgado en la parte superior, se resalta su piel en abundancia, y la figura femenina delineada.

Franklin rodea el auto acercándose más a la mujer, le apunta y dice:

- *Lo siento compañera, pero ¡Pauu!*

Dispara centrándola perfectamente bien, la mujer se desploma al suelo se ve como la pólvora sale del arma, ella cae muerta.



Ilustración 29 Segundo feminicidio. Toma 1



Ilustración 30 Segundo feminicidio. Toma 2

Como en el segundo feminicidio, se enfocan las nalgas de la mujer, el protagonista vuelve a cortar cartucho, se acerca más a la víctima diciendo:

- *Ahora es cuando me siento mal*

Contestándose a sí mismo:

- *¡No!, no me siento mal*

La remata con dos tiros más, la escena ya está llena de sangre y se escuchan gritos de una mujer a lo lejos, dramatizando aún más la acción. El protagonista se gira regresando hacia el auto:

- *Vámonos, esta piba no me ha gustado*

Y arranca siguiendo con la conducción en la gran ciudad. Esta escena representa el segundo feminicidio explícito del corto.



Ilustración 31 Segundo feminicidio. Toma 3

La narrativa continua con la conducción en la ciudad, se alcanza a ver el contexto nuevamente de un barrio de clase baja, por lo descuidado de las calles, los anuncios de baja calidad, se enfocan unos contenedores de basura y la parte trasera de lo que parece ser una fábrica o bodega grande.

Repentinamente aparece el cuerpo de una mujer a la altura del conductor, por lo que se alcanzan a ver las piernas y el torso, una silueta femenina delineada con ropa sugerente y atrevida, el color de la piel es oscuro.

- *Hola, no te veo la cara, pero... te veo de abajo y lo de abajo me gusta, venga entra baby, dice Franklin.*

Se escuchan las dos voces al unísono, Franklin y el *gamer*, pareciera que el adolescente ya sabe lo que dice el protagonista y lo repite, con un tono de burla y exagerando la situación.

- *¿Dónde estás?, ¡Venga entra!*

La mujer abre la puerta y sube al auto. El *gamer* dice:

- *Hola, hola... ¿Qué te has hecho en el pelo?*



Ilustración 32 Vista segunda sexo servidora

El *gamer* se refiere al color de cabello con mechones morados, la representación de la mujer es bastante insinuante, usa unas botas largas con un short pequeño blusa entallada con un orificio justo para hacer notar su gran busto, su vestuario es de color gris claro, la colocación de sus manos también es sugerente justo con las piernas entre abiertas a la altura de la pelvis.



Ilustración 33 Sexo servidora dentro del vehículo

El *gamer* dice:

- *Uuh, uuh bueno pero que fea es, pero uuh, uuh.*

En este instante el *gamer* hace unos movimientos de extensión en su pecho, refiriéndose a los grandes senos de la mujer.

El auto está estacionado al lado de la acera, otro automóvil choca por detrás, a lo que no hace ningún caso, se escucha la voz de una mujer sin embargo las palabras del *gamer* no dejan oír bien para identificar lo que se dice. El *gamer* comenta:

- *Te voy a llevar a... ya sé dónde vamos pa'lla, y se dirigen al mismo sitio de antes.*

En pantalla se reconoce el sitio del encuentro anterior con la prostituta, a lo que el *gamer* apunta:

- *Veo el sitio, veo el sitio, vamos para allá.*

El auto se estaciona en la loma apartada, choca y da vueltas, parece que el *gamer* ha perdido el control. Finalmente se queda del otro lado de la colina.

- *¡Aparcado!... buenas... Dice*

El auto se detiene y se enfoca el rostro de la mujer preguntando si quiere fornicar o manipulación, el *gamer* hace un movimiento con el mouse – se entiende que elige la opción de pagar por el servicio- en pantalla y dice:

- *Fornicar, realmente quiero.*



Ilustración 34 Sexo servidora pidiendo su pago



Ilustración 36 Expresión de sexo servidora después de sexo oral



Ilustración 35 Vista en primera persona de sexo oral

La mujer se acerca a la altura de sus piernas y el gamer dice:

- ¡No!, quiero fornicar, la aparta y la chica dice:
- Oh, tú eres maravilloso

El gamer responde:

- Claro que soy bueno.

Se nota nuevamente el contraste del claro oscuro en la barbilla de la mujer.

Repentinamente se enfoca el exterior del vehículo y un helicóptero aterriza, chocando con el auto, la mujer ha desaparecido de pantalla sin razón, el protagonista hace un enfoque de la cabina

del helicóptero y se sube a él, emprende el vuelo. Se hace una toma panorámica de la ciudad.

- *Súper difícil de apuntar, dice el gamer.*

Al parecer lo que desea el protagonista es apuntar para lanzar los misiles, pues se escucha su sonido, trata de poner en la mira los blancos, pero no puede, bombardea un auto, pocos segundos después es eliminado dentro del helicóptero aparentemente por la policía que lo estaba persiguiendo según se infiere por el sonido de la torreta, el helicóptero estalla, el *gamer* ríe:

- *En fin... en fin...*



Ilustración 37 Explosión del helicóptero



Ilustración 38 Franklin murió en la explosión

Sale a cuadro nuevamente una mujer, parece ser una transeúnte su ropa es cotidiana

- *Buenas... buenas.*

Se escucha que la mujer hace un ruido cuando el hombre se topa con ella de frente, haciendo enojar al *gamer* el que dice en son de burla:

- *Qué, que qué ¿Cómo que qué?... y vuelve a empuñar las manos mostrando lucha con la mujer*

El intenta pegarle, pero no atina la mujer sale corriendo.

- *¿Porque? No huyas de mí, que soy buena persona, dice el gamer*



Ilustración 39 Segunda transeúnte

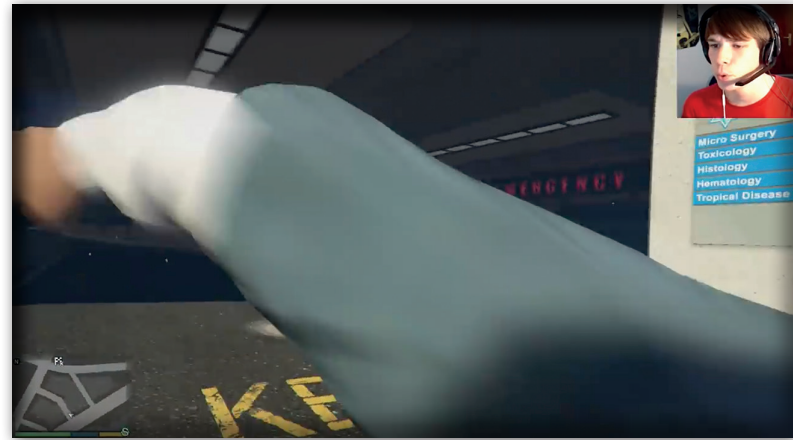


Ilustración 41 Representación del puñetazo



Ilustración 40 Se empuñan las manos para golpear a transeúnte



Ilustración 42 Transeúnte sale corriendo

La mujer sale corriendo, y aparece un hombre de raza asiática, lo que distrae a Franklin también pelea con él tirándolo al piso, pateándolo y pegándole en la cara.

Aparecen en pantalla varios personajes pasajeros como una mujer de espaldas con un top, se le ve la espalda descubierta.

En este encuadre final aparece Franklin en segunda persona, su vestimenta es casual, porta botas de uso rudo color amarillo camello pantalón de mezclilla color gris, camiseta blanca de manga larga y playera gris, su estilo es casual pero arreglado, usa cabello corto se ve alineado.

El juego parece ha terminado, el adolescente hace algunas referencias de como la ha pasado con el juego, comentando que es bastante entretenido y apto para las personas que les gusta algo más complicado.

Es así como transcurrieron los doce minutos cuarenta y cuatro segundos, este audiovisual ejemplifica lo que se puede llegar a ser GTA V, se aclara nuevamente que el jugador construye el propio juego sin embargo las opciones se encuentran programadas en el *software* en la espera de que un *gamer* las construya a voluntad haciendo combinaciones y recomponiendo para formar las propias historias.



Ilustración 43 Encuentro con un asiático



Ilustración 44 Agresión a asiático

b) Determinación de principios de orden

Es importante establecer y determinar los principios de orden según los elementos que identifican el audiovisual, así como definir la correspondencia hacia los modelos que fueron establecidos con anterioridad.

El análisis de la imagen se basa en el contenido, tanto de escenarios, contextos, como de personajes es la que posiblemente determina y satisface las identidades manifestándose en la conformación de las interacciones sociales; para evidenciar que los videojuegos como sistema mediático se considera sexista ejerciendo una influencia determinante en la concepción del género, no solo en la demostración explícita de imágenes sino también desde esquemas connotativos los cuales transmiten mensajes simbólicos.

La información recopilada pudo dar pauta para describir los constructos de género que influyen en los adolescentes y definir la posible proveniencia del ejercicio de las relaciones violentas.

Así pues, el problema de investigación se centra en el análisis del diseño de imagen de los videojuegos como un consumo de ocio importante en los adolescentes; con la finalidad de identificar el mensaje simbólico que emite y su relación en la construcción de género.

c) Correlación sobre objetivos del análisis.

La investigación se centró en la observación del consumo de los videojuegos en los adolescentes, basado en el nivel de ventas para identificar el videojuego más popular en este sector que contuviera explícitamente:

- a) Violencia y agresión.
- b) Existencia en escena del binomio hombre-mujer.
- c) Contenido de una narrativa en constante construcción.

Estos tres puntos se cumplieron en el audiovisual elegido.

d) Representación de escenario con semejanza al mundo real.

Como se señaló anteriormente es de destacar el nivel de iconicidad entre la imagen representada y el mundo real al que se alude dato que ya se documentó como motivo de éxito para el videojuego, pero no solo es la imagen, también la cantidad de violencia presentada las cuales coinciden. Los hechos violentos y el alto nivel de feminicidios que destacan los medios y reportes de la ONU.

5.4.3.2 Análisis de contenido

Audiovisual: En primera persona es más sexy.⁶⁸ GTA V

Duración: 12:44 segundos.

Visitas en YouTube: 9, 314, 48 (nueve millones trescientos catorce mil cuatrocientos ochenta y uno).

Canal: Folagor03 con 3,4 M (Tres punto cuatro millones) de suscriptores.

Leyenda: Video con restricción de edad, sin embargo, el acceso es permitido en automático comenzando una sección de correo electrónico.

Gamer: Fola

El audiovisual elegido se puede identificar por la violencia de género, no solo por el uso de las imágenes sino también por el discurso que maneja en los sistemas textuales e intertextuales de acompañamiento como el soporte icónico, lingüístico y de sonido. Este audiovisual se ha extraído de la plataforma *YouTube*, se toma como una muestra de las posibilidades de juego que existen, por lo tanto, es un caso real.

El audiovisual que se analizó se caracteriza por presentar escenas altamente violentas incluso con ira, donde se muestran golpes, robos, suicidios; además de una actitud siempre desafiante y

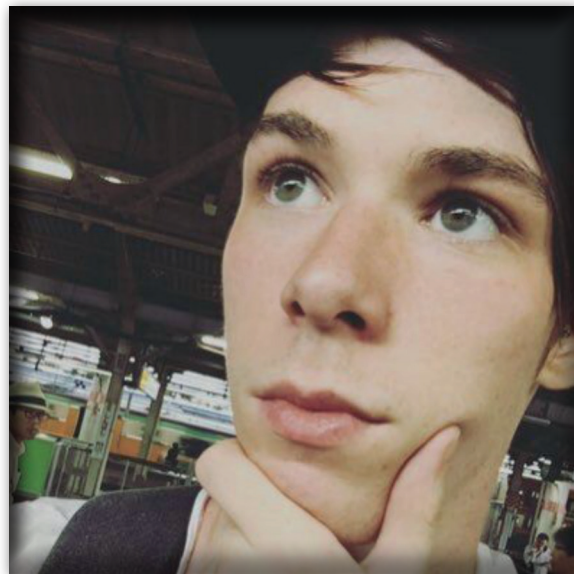
prepotente del protagonista; tanto en la personificación del *gamer* como del *player* o llamado también avatar debido a que el *gamer* se personaliza en el personaje; se muestra claramente violencia hacia las mujeres en especial a las que representan a sexo servidoras y mujeres obesas, los golpes y homicidios se muestran con toda claridad y detalle, además de los insultos verbales.



Vista de pantalla

Se dará inicio con la descripción del *gamer*, del que se investigaron los generales, en la vida real se llama Yoel Narvárez Ramírez Pulido (Yoel Ramírez) mejor conocido en las redes sociales como Folagor (llamado Fola como apodo), es un *youtuber* español conocido por hacer series de juegos. Comenzó a subir vídeos a YouTube con

68 <https://www.youtube.com/watch?v=jAtDFQ4AVAY> [03 octubre 2018].



Youtuber Yoel Narváez Ramírez Pulido.
Banco de imágenes de Google.

dieciséis años, siendo sus primeros vídeos sobre *Pokémon* y *Call of Duty*. Nació el 9 de diciembre de 1994, en Fuenlabrada, España, en la estación de Atocha.⁶⁹ En 2016 ya contaba con un millón de suscriptores a su canal, cifra que se ha triplicado a la fecha, se reconoce como un líder de opinión dentro de la comunidad de *youtubers* y *gamers*, su discurso implica realidad y universalidad, no se cuestiona sobre los actos que lleva a cabo, hace uso de la vulgaridad y lo grotesco, características necesarias para atraer la atención de la comunidad; los mensajes que emite son coherentes con su personalidad, es un ejemplo de un jugador cualquiera, el audiovisual analizado en esta investigación, tienen el mayor número de visitas registradas en su cuenta. Este tipo de audiovisuales se hacen y suben a la plataforma con el objetivo de conseguir audiencia y seguidores, situación que se traduce en dinero, la comunidad reconoce a este joven y le da poder, el discurso que maneja es infractor, retador, burlón, para él el juego es en apariencia momentos de ocio y diversión sin generar mal, no repara en el mensaje que está enviando.

Fola es un joven con apariencia de adolescente de alrededor de 16 años, usa un vocabulario coloquial invadido de malas palabras, la comunidad de jugadores *youtubers* le reconoce frases personales como “*Me cago en la cona*”, donde la palabra *conna* en España significa vagina; así como otros tipos de insultos, muestra una actitud rebelde y burlona hacia las situaciones, además de poder escuchar su desagradable léxico, su imagen facial está presente todo el tiempo a través del recuadro en la pantalla conocido como *-sandbox-*, su cara con risas y guasas hacia

69 <http://es.youtube.wikia.com/wiki/Folagor03> [03 octubre 2018].

las acciones tanto las que él lleva a cabo como las del *player*; se percibe una clara indiferencia hacia los homicidios, matanzas o agresiones. Al parecer las expresiones, las acciones y la narrativa le son familiares; normaliza y legitima los hechos a través de las burlas, convirtiendo lo trágico y violento en algo chusco y divertido, trata de mostrarse inmune a lo que sucede, en algunos momentos se percibe como si pasara por alto la violencia tratando de ocultarla, cambiando el significado de algo trágico en algo gracioso.

En algún momento del videojuego el *gamer* dice “*Soy buena persona*”, deja notar que todos los acontecimientos de feminicidios, robos, agresiones no tienen significado en el joven, a pesar de lo que ha hecho se siente bueno, su conciencia no le dicta que ha obrado mal. Esta afirmación la hace como si no hubiera hecho nada, lo que puede demostrar que el adolescente no tiene conciencia clara de lo que acaba de suceder, no siente vergüenza alguna.

El audiovisual hace uso de mensajes persuasivos provocando que la búsqueda de sexo sea lo más importante lo que induce a la excitación de los receptores; según el discurso del audiovisual la concepción de las categorías sigue encaminada hacia lo hegemónico, los esfuerzos por evitar la violencia de género en la sociedad quedan invalidados, gracias a mensajes provenientes de sistemas mediáticos del tipo, concretamente este audiovisual realizado gracias a GTA V, muestra acciones de violencia de género y feminicidios, donde la reacción por parte del receptor ante este hecho no se manifiesta, pareciera ajeno a las acciones, concretándose así una conceptualización de género dañina que se vuelve cotidiana y simbólica reconocida dentro de los mensajes mediáticos.

El audiovisual se caracteriza por estar transmitido en primera persona, tomemos en cuenta que el jugador se convierte en el protagonista de la escena, el *gamer* y *player* es el mismo.

Las tomas de la cámara son de ángulo medio, lo cual también hace que las acciones y expresiones corporales sean más evidentes y reales, este hecho hace posible que el jugador se posicione convirtiendo las emociones y sensaciones prácticamente en algo existente por lo tanto la experiencia de juego es de gran intensidad, sumando el uso de audífonos lo que provocan mayor inmersión. Este es un verdadero ejemplo de cómo los actos en el videojuego se convierten en una experiencia personal, la realidad virtual sale de la pantalla para convertirse en una realidad palpable, este hecho es manifestado en la conducta del *gamer* que vive los momentos en su propia persona convirtiendo las conductas de Franklin en una conducta palpable y vivida.

Los movimientos son tipo *travelling* pues se acerca a la escena de la acción, se hace uso de *zoom* enfocando los objetos, la perspectiva y las sensaciones son como si el jugador lo viera con sus propios ojos, y no solo eso, el personaje es un avatar del *gamer* todo aparece y parece como en la vida real.



Representación de sexo servidora



Vista en primera persona de sexo oral. Obsérvese la expresión del gamer.

De ahí el título de esta secuencia de imágenes *En primera persona es más sexy*, precisamente haciendo alusión a que la percepción y sensaciones de la realidad pueden ser más extremas e intensas en cuanto al sentimiento que generan, el adjetivo de sexy podría pensarse porque el audiovisual contiene en su mayor parte cuadros relacionados al sexo, al nombrar de esta forma el audiovisual se vuelve excitante y reforzado con la característica de primera persona, lo convierte en un audiovisual de contenido morboso.



Zoom de los senos de sexo servidora. Obsérvese la expresión del gamer.

Otra de las características de este audiovisual es que a pesar de contener un relato y existir la posibilidad del sonido, no existen diálogos entre los personajes, las voces se encuentran en *off*, ocasionalmente el protagonista intercambia algunas palabras con las mujeres, la narrativa no contiene diálogos, el relato se construye de forma sugestiva. Cabe mencionar que este casi monólogo hace referencia a expresiones sexistas que afirman la cosificación femenina, afirmando el empoderamiento masculino. Las pocas palabras que dice la mujer son para alabar y aplaudir los supuestos atributos del protagonista, comentarios dirigidos a aumentar el ego machista del sujeto.

Los sonidos en el audiovisual de GTA V que se perciben son de torretas, armas de fuego, gritos de mujeres, rechinar de llantas, aceleración de motor de auto entre otros de este tipo, estos sonidos también se relacionan a lo masculino. Los gritos de auxilio de mujeres que se escuchan nuevamente reafirman la conceptualización de disminuir lo femenino, el *gamer-player* intimida a las mujeres como una característica de su conducta.

Los sonidos dan la impresión de presenciar actos estresantes son signos auditivos que ponen la expectación en alerta, el mantenimiento del sonido refiere a acción constante, por otro lado,

aportan el toque de realismo otros más son los que provienen de los diálogos los cuales no se reconocen con exactitud. La acción y el sonido se sincretizan hecho que colabora a que las escenas adquieran gran realismo.

Durante la transmisión del film en la pantalla en el extremo superior derecho en todo momento aparece la imagen del *gamer* que da voz construyendo el relato, en la parte inferior izquierda aparece un mapa también siempre presente, este es un GPS que ayuda a ubicarse en las calles de la ciudad.

El *gamer* Fola traduce las voces de los personajes, sus comentarios se encuentran en *on* con lo que genera un determinado relato y opiniones, esta voz valida y corrobora lo que se ve en la pantalla, la voz de *gamer* enfatiza las escenas, a esto se suman los gestos del adolescente que lleva a cabo la relatoría, se han observado con detalle pues son importantes porque dan sentido a los elementos representados, como la percepción del mensaje emitido, la voz del jugador enfatiza escenas y da lectura al texto persuadiendo a la comunidad; observando de esta forma el fenómeno es muy claro definir el mensaje y su recepción.

En la representación del salón de strippers se registra el uso del color rosa chillante y verde esmeralda; en fluorescente el rosa sin duda es alusivo a lo femenino, el esmeralda se usa como un color

llamativo la combinación de ambos da la impresión de tratarse de un sitio nocturno relacionado a las mujeres, corresponde a la idea de un lugar de strippers. La tipografía de los letreros luminosos también se relaciona a lo femenino porque el estilo es cursivo y delgado, usa curvas continuas y líneas delicadas.

Cabe hacer mención que, en estos cuadros del club privado, se observan solo hombres de raza afroamericana, las únicas mujeres que se representan son la recepcionista que también es afroamericana y las que trabajan en el sitio como bailarinas y strippers son de raza blanca. Este hecho puede deberse a dos cosas, por un lado, el estereotipo anglosajón fuertemente implantado como representación de lo bello o quizá podría ser que los hombres afroamericanos de esta forma pueden reivindicar su poder sobre los blancos a través de la posesión y dominio de sus mujeres.

El audiovisual está producido con colores predominantemente sobre tonos grises, la luz es tenue, en ocasiones parece la puesta de sol, y otras se percibe mayor oscuridad, se representan linternas y luces encendidas para enfatizar el efecto nocturno, se hace suponer que el audiovisual está desarrollado entrada la noche, durante la noche y hasta la madrugada, el protagonista es amo de todo lo representado.



Ambientación al amanecer

La ciudad alcanza una semejanza a la realidad asombrosa, las calles, banquetas, semáforos, árboles y arquitectura urbana están completamente detallados; la ambientación es adecuada logrando contextualizar los sitios, así como los actores caracterizados según el relato.

Los objetos como automóviles son una réplica de marcas y modelos existentes, sin embargo, no son idénticos son un modelo similar para evitar el pago de derechos a las empresas; el cuidado en la representación del detalle es palpable. Algunos puntos en la ciudad son lugares muy transitados, especialmente cuando el protagonista está conduciendo, existen grandes avenidas e infraestructura urbana, hay también otros puntos solitarios donde se desarrolla más acción del individuo.

Podemos concluir que, sumando los elementos textuales e intertextuales de estimulación visual junto con la experiencia previa, así como con la información contenida, la interactividad del juego, el sonido, la similitud extrema con la realidad y las representaciones simbólicas; la experiencia de juego se puede convertir en un objeto significativo de aprendizaje, GTA V sin duda es una puerta al mundo real.

El cuestionamiento puede permanecer; estos doce minutos cuarenta y cuatro segundos ¿Caducan?, ¿Permanecen?, ¿Qué generan?, ¿Podrían encenderse... y apagarse? como en la consola o se introducen en el individuo de forma permanente convirtiéndose en una forma de entender el mundo y las relaciones, ¿El individuo se podría llegar a concebir a través de estos estereotipos de género...? Sin duda queda una gran interrogante para padres, tutores y sociedad en general. Según esta investigación atendiendo los principios de la imagen, si generan aprendizaje y conceptualización del mundo, indudablemente influyen en la en el comportamiento de los adolescentes.

5.4.3.3 Perspectiva de género. Audiovisual

Con relación a este tema se describen hechos y escenas que marcan la *performidad*, es decir muestran un modelo en cuanto a las formas y conductas según el género, por un lado la marcación

y visión del mundo a través de los hombres, en este caso es a través del sistema delictivo legalizándose cuando los protagonistas burlan a la ley con prácticas ilícitas, siendo los que tienen el control tanto de mando como de decisión; por otro lado las imágenes femeninas representadas como figuras cosificadas a las que se golpea, trata mal, hiere e incluso se pueden matar impunemente.

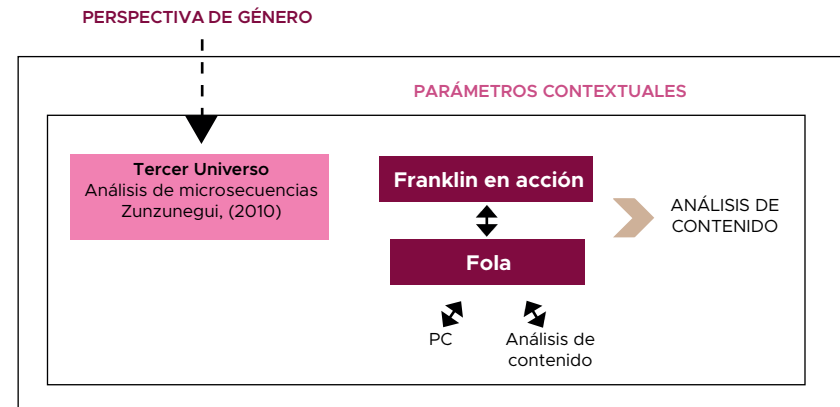
Se generaliza una representación con poca ropa, las cuales se podrían confundir incluso con imágenes porno; la mujer no cuenta con construcción de hechos ni personalidad, se muestra como un atractivo visual acercándose al hombre como oferta y satisfacción de sus deseos; la mujer existe según la construcción del hombre el protagonista utiliza a las mujeres mostrando el valor de objetivación hacia lo femenino, las tipologías de género son expuestas claramente con fuerte tendencia machista y misógina. Según la teoría del interaccionismo simbólico y su relación con la semiótica y estudios etnográficos las representaciones dramatizadas en escena de lo femenino y lo masculino en el audiovisual demuestran los roles sociales, pudiendo aleccionar al respecto.

Los rituales en las situaciones relacionales de las categorías de género muestran la hegemonía histórica estabilizada la cual

sigue estando presente a pesar del sistema mediático altamente tecnificado sin embargo el discurso al respecto sigue siendo el mismo que se ha usado desde todos los tiempos.

La actividad de la búsqueda de prostitutas perpetúa como una actividad de ocio para el protagonista, lo que por otro lado también ratifica la actividad laboral de la prostitución personificada en lo femenino; estas formas de relación personal violenta se muestran como micro visualización de los tipos de relaciones sociales construidas. Relaciones sociales que se siguen heredando, el *player* aprende que pueden ejecutar la acción de usar y matar a lo femenino.

5.4.4. Tercer Universo. Interacción mujer-hombre



*Análisis de contenido Barthes, (1986)

Fuente: Modelo de análisis. Cuadro de elaboración propia. Segmento Diagrama 14

Este universo se compone de las líneas de fuerza que contienen la dilucidación del audiovisual, gracias a ellas se justifica la asignación de nombres y significados. Las microsecuencias elegidas contienen los momentos de interacción entre hombre y mujer lo que hace evidente las características relacionales entre las dos identidades de género mostradas, según corresponde a los objetivos de la investigación.

5.4.4.1 Análisis de microsecuencias

Se eligieron tres momentos importantes un primer encuentro donde existe un asesinato sin ningún preámbulo de interacción, la segunda microsecuencia es un encuentro íntimo que concluye en feminicidio, y la tercer microsecuencia corresponde a otro a un intento de encuentro íntimo que no se llega a concretar.

A pesar que existen otros momentos de interacción que también contienen elementos de análisis de ejercicio de poder y violencia, se eligieron estos tres momentos, por el tipo de agresión calificada como grave hacia las mujeres, son encañonadas por la espalda y tienen cercanía íntima sexual donde se hacen evidentes los códigos de comunicación entre el hombre y la mujer.

A continuación, se especifica las características de cada uno de los momentos de análisis:

MICROSECUENCIA	CORTE EN EL AUDIOVISUAL (del minuto)	DURACION	CONTENIDO
Primera	6.00 al 6.27	27''	Transeúnte corriendo situación que se convierte en feminicidio.
Segunda	6.51 al 9.39	2'50''	Encuentro íntimo y feminicidio.
Tercera	9.40 al 10.51	1'12''	Intento de encuentro íntimo con una mujer afroamericana.

Total 3.89 min

5.4.4.2 Análisis de contenido

La primer microsecuencia comienza en el minuto 6.00 del audiovisual cuando Franklin aparentemente encuentra a una prostituta, la que lleva buscando desde que comenzó la grabación, cree reconocerla cuando la mujer va corriendo por la calle con pantalones grises ajustados los cuales dejan ver la silueta de sus piernas y nalgas curvadas, el *player* la alcanza con el automóvil

en la banqueta, arrollándola, pasa por encima de ella, pareciera que la ha matado de hecho se escucha que dice:

- *Creo que la he matado, ¿Estoy en lo cierto?*

El *gamer*, hace una expresión aparentemente horrorizado por la posibilidad; el conductor virtual Franklin, se baja del automóvil para verificar que atropelló a la mujer, pero no la ha matado, la cámara hace un acercamiento al cuerpo tirado en el piso el cual se encuentra boca abajo, se exaltan las piernas translucidas, usa un pantalón que parecieran pantimedias muy entallado que deja ver una tanga negra y una blusa corta por arriba de la cintura, es blanca con mangas también cortas que hacen juego al color del pantalón, usa zapatillas grises de tacón, su cabello le llega a la altura del cuello es de color rojo, parece una mujer de aproximadamente 25 años.

El tipo de iluminación da la percepción que es de noche, la banqueta se ve descuidada, el cemento se encuentra reventado y cuarteado en varias zonas. Hay unos autos esperando la luz verde del semáforo se perciben sus luces encendidas.

La mujer se incorpora torpemente, apoyando las rodillas en el piso, lo cual hace que se hagan más evidentes la anatomía femenina, resbala y vuelve a caer. El *gamer* se ríe de los intentos de ella al

tratar de incorporarse y de su huida; finalmente consigue ponerse de pie para comenzar a correr nuevamente tratando de huir.

El *gamer* sigue llamándola: oye...

Pero no hay respuesta de la chica, repentinamente aparece en pantalla la opción del videojuego, un círculo de armas y las manos empuñadas de Franklin, elige una escopeta. La cámara hace un acercamiento hacia la mujer toma puntería y dispara, la mujer cae al piso pues la bala le dio justo a la altura de los pulmones, comienza a derramar sangre dejando una mancha roja brillante ha quedado tirada nuevamente boca abajo, justamente junto a basura, una bolsa de comida chatarra parece de frituras, la cámara tiene un acercamiento a la víctima en vista de vuelo de pájaro lo cual hace evidente nuevamente la forma de su cuerpo.

El *gamer*, hace una expresión: *uhmmm, uhmmm*, haciendo referencia a las nalgas de la víctima, se entiende así porque además la cámara enfoca ese ángulo; suelta un segundo tiro en el centro de esta zona donde vuelve a correr un charco de sangre.

El *gamer* reflexiona sobre el hecho que la policía lo está persiguiendo y debe huir, por lo que se da la vuelta para subirse al auto, dejando a la mujer tirada en el piso. Arranca el auto y se va, preguntándose porque es perseguido por la policía. En el minuto 6.27 concluye la primera microsecuencia, con una duración de 27 segundos.

El *gamer* tiene el control de las situaciones, la construcción de hechos se hace a partir de su ego. El busca a una prostituta, al parecer la encuentra cuando la representación evoca a una mujer de aspecto joven y curvilínea. Los pantalones grises ajustados dejan ver la silueta de sus piernas curvadas, esta representación se ha hecho con toda la intención para sobre explotar el cuerpo de la chica.

Cuando el *player* la alcanza con el automóvil en la banqueta y pasa por encima de ella, pareciera que la ha matado, dice “*creo que la he matado*”, ¿*Estoy en lo cierto?*, se da la acción sin importar que se trata de una persona.

El *gamer* hace una expresión horrorizado por la posibilidad, una actitud fuera de contexto porque en realidad no le importa si lo ha hecho o no; cuando la cámara hace un acercamiento al cuerpo tirado en el piso el cual se encuentra boca abajo, se le notan las piernas bajo la prenda translúcida, todo el atuendo es una provocación visual para el espectador, sin agregar contenido alguno a la narrativa, el placer de ver el cuerpo de la mujer entallado es el pretexto de esta escena.

Cuando la mujer se incorpora torpemente y apoya las rodillas en el piso, se hace más evidente su figura vista por detrás, resbala y

vuelve a caer, esta situación se marca con el propósito de sugerir posturas corporales provocativas.

El *gamer* se ríe de los intentos de ella al tratar de incorporarse y de su huida hecho que le parece gracioso; la mujer se siente acorralada al parecer presiente que algo va a sucederle, y el hombre abusa del poder ejerciendo presión psicológica, al mofarse de ella.

Cuando aparece en pantalla un círculo de armas y las manos empuñadas de Franklin, entendemos que hay una intención clara de tiro al blanco, la mujer va a ser asesinada, no hay razón ni motivo, simplemente Franklin tiene el poder de hacerlo.

La cámara hace un acercamiento hacia la mujer toma puntería y dispara, cae al piso pues la bala le dio justo a la altura de los pulmones, comienza a derramar sangre dejando una mancha roja brillante, ella ha quedado tirada nuevamente boca bajo, la cámara tiene un acercamiento a la víctima en vista de vuelo de pájaro lo cual hace evidente nuevamente la forma de su cuerpo, esta escena es grotesca, violenta y misógina

La bolsa de comida chatarra, que aparece junto al cadáver refiere a la basura que se ha desechado, lo que hace analogía a la chica.

El *gamer* cuando hace una expresión: *uhmmm, uhmmm...* hace referencia a las nalgas de la víctima, no tiene conciencia de lo que ha sucedido, se puede tomar incluso como una mirada necrofílica, pues la mujer todavía después de asesinada, sirve de atractivo visual y remata con un segundo tiro donde vuelve a correr un charco de sangre.

El machismo que imprime esta escena puede enseñar a los adolescentes a construir relaciones en condiciones de desigualdad, al tratar a la mujer como objeto.

El *gamer* deja a la mujer tirada en el piso para huir, preguntándose porque lo persigue la policía, parece no entender que lo que acaba de hacer, está penado por lo que no tendría por qué cuestionarse.

La segunda microsecuencia comienza en el minuto 6.51, donde en el cuadro de pantalla se ve en una esquina un anuncio en letras verde luminosas donde se lee un letrero que parece decir: *Entrance HOTEL*, se ve una construcción fuerte de piedra gris con ventanales grandes de vidrios oscuros y toldos verdes; el Hotel se encuentra sobre la acera de la calle. Afuera del edificio hay una mujer joven, esa impresión da por la complexión de su cuerpo se puede describir delgada con cintura pequeña; se localiza parada con ropa ajustada un top rosa fucsia y falda corta

naranja brillante, con zapatillas negras de tacón, se ve el tono de su piel, es una mujer de raza blanca.

Se encuentra en posición de espera, las piernas juntas una ligeramente frente a la otra el brazo izquierdo cruzado por enfrente a la altura de la cintura y la mano derecha sugerente en la boca, la cabeza ligeramente inclinada hacia delante.

El *gamer* dice al verla: *Me persigue la polí, pero me da igual;*

La mujer dice: *Helo* a lo que el *gamer* contesta: *Helloou, helloou*

En pantalla aparece un letrero que dice: "Pulsa o usa el claxon para invitar a la prostituta al vehículo". El vehículo se mueve fuertemente y la chica se dirige caminando lentamente hacía el auto.

El *gamer* dice: *Va a entrar, va a entrar*

La mujer dice: *You whant a show me that you got?* (¿Quieres enseñarme que tienes?)

El *gamer*: *Si, si, si, si claxon, claxon*

La mujer abre la puerta del copiloto, y se sube al auto.

La toma de la cámara se hace desde la posición de la vista del piloto, es decir en primera persona, por lo que se ve a la altura de la cadera enfocando el trasero y la espalda de ella. El *gamer* hace ruido de ansiedad, placer y excitación aparentemente ha conseguido lo que deseaba.

Ella se sube finalmente al auto, la falda corta se sube a la ingle al sentarse, se ven las piernas totalmente descubiertas y entre abiertas. Se resaltan sus piernas, escote y busto marcado a través del top rosa que usa.

En esta toma se ve su rostro: refinado ojos claro y maquillaje marcado, usa reloj amarillo en la mano derecha y gargantilla color acero, su cabello es rojo hasta la altura del cuello es lacio y usa flequillo.

El *gamer*: *Holaaa*

Ella cierra la puerta, y el auto arranca.

El *gamer* dice: *ahooooora sí nos vaaaamos*, con sonsonete arrastrando las palabras y expresión de felicidad.

Sale en pantalla el motor de la parte trasera del automóvil, el *gamer* pregunta si le gusta el motor de atrás.

La mujer sugiere ir a un lugar más apartado, a lo que el *gamer* accede emocionado haciendo ruidos: *mmmm....mmmm...vámonos* a un lugar más apartado –dice.

Franklin empieza a manejar por la ciudad buscando un sitio íntimo, se ven autos transitando por las calles, es de noche pues todo se encuentra alumbrado con faros de autos y focos alumbrando las avenidas. Se ven en pantalla las manos de Franklin al volante y el frente del auto.

El *gamer* pregunta: *¿Qué es un lugar apartado para ti nena?, Me gusta, ¿Qué es un lugar apartado para ti? Me gusta.*

Aquí me gusta, dice el *gamer* y trepa por encima de la banqueta a través de un montículo de tierra cubierto de pasto. Parece un lugar a la orilla de la carretera, sube por lo que el auto se mueve bruscamente y se escucha que el piso y carrocería, pega en el piso.

El auto para, se encienden las luces mostrando una toma interna del auto, enfocando e iluminando el rostro de la chica, se ve que su cabeza esta suelta moviéndose sin control, debido a la mala conducción de Franklin.

Cuando se detiene el auto la mujer se incorpora quedando de frente a la cámara se ve su rostro, en ángulo frontal, pregunta: - *What do you thinking?* (¿Qué estás pensando?)

Afuera del auto se ve un lugar solitario y un tanto descuidado no hay gente. El *gamer* por su parte comienza a hacer ruidos de excitación acompañados con movimientos de su cadera, sus ojos se observan más abiertos de lo normal a la expectativa de comenzar la acción.

Aparece en pantalla en la parte superior izquierda un letrero que dice paga 50.

El *gamer*: *cincuenta, sí, toma cincuenta*

La mujer guiña el ojo, lanza un beso y hace un ademán con la mano como señal que ha recibido el dinero que Franklin ha pagado.

El *gamer*: *uy, me ha guiñado el ojo* -dice emocionado-

La mujer se acerca al asiento de Franklin, su cabeza se dirige hacia la entrepierna del conductor, la mano de él cruza empujando la cabeza de la chica hacia abajo.

El *gamer*: *ahhhh, ahhhh*, hace ruidos y gestos de placer.

Se escucha que Franklin dice: *ah seeee*

El sonido ilustra la acción que se lleva a cabo, la mujer dice algo como me encanta...

El *gamer*: *dice seee, seeee, me emola* (expresión española, que refiere a me gusta), empieza a reír...

El *gamer* comienza a hablar mientras la escena de sexo sigue pasando en pantalla, dice: *no sé si esto se podía hacer en GTA III porque lo jugué bastante poco esperando esta versión....*

La escena de sexo en pantalla sigue su curso cada vez más intensa, el *gamer* parece que no se puede concentrar viendo la pantalla y tratando de explicar más, se rasca la nariz y trata de distraer la escena

A ver si puedo ver que se me ponga encima, creo que eso sí se podía ver, pero... esto es curioso cuanto menos, no se si me explico...

La escena de sexo aparentemente termina, porque la chica se incorpora sentándose nuevamente, Franklin le suelta la cabeza.

El *gamer*: *¿Te ha gustado o qué?*

La vista de la mujer al incorporarse se percibe como turbia, los ojos entre abiertos y una mancha negra evidente en su barbilla justo debajo de los labios, como efecto de sombra, la barba tiene una mancha blanca.

El *gamer*: *¿Se lo ha tragado?* (se entiende hace referencia al semen)

Chica: *oh is so nice baby... so nice* (oh está muy bueno, muy bueno)

El *gamer* sigue diciendo: *¿Se lo ha tragado? ¿Se lo ha tragado?*

Haciendo caras como de asco.

En pantalla vuelve aparecer la opción de pago por cincuenta dólares.

El *gamer*: *más, más, más...*

La mujer hace nuevamente el gesto de guiño de ojo, lanza un beso y movimiento de mano haciendo referencia a que ha recibido el pago. Se repiten los movimientos anteriores dando a entender que ella le practica sexo oral. El *gamer* se recuesta sobre su silla, poniendo las manos por detrás de la nuca, como en posición de espera y gozo; ríe mucho con un poco de nervios y burla, el sonido que sale del audiovisual son los gemidos, sonidos bucales, y palabras entre cortadas.

El *gamer*: *que divertido, ja ja ja ja*. La mujer se incorpora, y el *gamer* dice: *¿Que te ha sentado bien, o qué?*

Se vuelve a notar la expresión del momento anterior con la voracidad perceptiva y representativa de antes.

El *gamer*: *¿Quieres más o algo así por el estilo quizá?*

Chica: *oh amazing jijj* (que increíble)

El *gamer*: *quiero más, quiero más, otro...*

Y vuelve a pagar por los servicios, guiñe el ojo, avienta un beso y mueve la mano, se agacha nuevamente para hacer sexo oral.

El *gamer*: *¡No! pero, no quiero que...y hace ademanes con la mano imitando los movimientos que ve en pantalla... no quiero solo eso, quiero lo que quiero joder, no quiero sólo eso...*

La mujer dice: *Come back to see me?* (¿Me volverás a ver?)

El *gamer*: *eh si...si, si te volveré a ver, tranquila*

Se ve la expresión del *gamer*, molesto e incómodo por algo

Ella se vuelve a sentar de frente en el asiento, poniendo las manos en la entrepierna, abre la puerta del auto para bajarse y se escucha el sonido de la acción.

Aparece una vista en la pantalla con vista panorámica de un puente de autos, hace referencia a una gran ciudad.

El *gamer*: *pero no me ha dado lo que yo quería que me diese, no me has dado lo que yo quería...*

Ella baja del auto y se va caminando por el montículo de tierra dejando atrás el auto, Franklin por su parte baja del auto, el videojuego abre la opción de armas y aparece un círculo en pantalla con las opciones de armas, el *gamer* elige y empuña una bazuca. En el recuadro de la pantalla se ve la noche solitaria, la mujer caminando de espaldas, el frente del auto amarillo y la mano de Franklin con el arma encañonada. El *gamer* insiste en que ella no le dio lo que quería, repitiendo: *pero no me ha dado lo que yo quería que me diese, no me has dado lo que yo quería...*

Franklin se acerca más a la mujer por detrás y se escucha como corta el gatillo, ella camina despreocupada, moviendo exageradamente las caderas y hombros...

El *gamer*: *así que, lo siento compañera, pero... pua*

Dispara pegando justo en los pulmones derribándola, se escucha un pequeño quejido de la mujer al momento de caer, repentinamente algunos gritos se escuchan de transeúntes, la mujer rueda por el pasto y Franklin vuelve a cortar gatillo, acercándose más a la víctima, enfocando su trasero.

El *gamer* dice: *ahora es cuando me siento mal*, se contesta así mismo: *Noji, no me siento mal*, vuelve a cortar cartucho y da un tercer disparo, el *gamer* hace caras de tensión y frunce el ceño.

Dice: *vámonos...* da la vuelta y regresa al auto.

El *gamer* ahora tiene el rostro relajado.

Se sube al auto diciendo: *esta piba no me ha gustado*, y se va. En este punto termina la segunda microsecuencia en el minuto 9:39, teniendo una duración de 2'50''.

Con respecto a la descripción de esta segunda microsecuencia, observamos el cuadro del edificio con una mujer joven parada en la esquina, se asume joven por la complexión de su cuerpo; se localiza parada con ropa ajustada, deja ver su silueta; un top rosa fucsia y falda corta naranja brillante colores llamativos y atrevidos; con zapatillas negras de tacón, que da un toque aún más sensual, se ve el tono de su piel, una mujer de raza blanca.

La posición de espera, las piernas juntas una ligeramente frente a la otra el brazo izquierdo cruzado por enfrente a la altura de la cintura y la mano derecha sugerente en la boca, la cabeza ligeramente inclinada hacia delante, estos códigos hacen referencia a una espera y disposición, a fin de que se entienda la invitación directa a la seducción y la sumisión.

Después de hacer el pago la chica se dirige caminando lentamente hacia el auto, ahora el hombre concibe que ha conseguido los derechos sin importar la ética moral. La vista de la cámara se enfoca a las partes provocativas de la mujer preparando el momento y subiendo la intensidad del espectador, el busto, las

caderas, las manos sugerentes, las miradas insinuantes, las tomas de la cámara enfatizan la corporeidad de la mujer incitan a verla como un objeto que tiene como fin el placer masculino.

Observamos que en la pantalla aparece un letrero que dice: "Pulsa o usa el claxon para invitar a la prostituta al vehículo", este hecho enseña que hay que hacer un pago por recibir los servicios de la prostitución, actividad que alecciona a los hombres adolescentes al respecto, el aporte lingüístico del letrero corrobora el servicio de la prostitución.

El abuso de la representación de la escena sexual, así como mostrar una mancha blanca en la barba de la mujer, o insinuar que se ha atragantado contiene mensajes simbólicos con demasiada información sobre el acto sexual para la edad de los adolescentes que suelen usar este videojuego, lo que lo hace inapropiado; además este hecho es reforzado por el aporte lingüístico del *gamer*, que corrobora lo que se aprecia en pantalla.

El aporte de sonido del *gamer* va en sentido de reforzar la excitación que siente el mismo con el avatar de Franklin por haber conseguido la prostituta, en estos momentos pareciera que el *gamer* es el que va a tener la experiencia sexual, pues sus expresiones faciales, corporales y lingüísticas utilizando diferentes tonos en la voz demuestran su placer y excitación al conseguir lo

que quería, por el contrario también se percibe su enojo cuando no ha logrado fornicar con la mujer, tanto así que decidió matarla sin culpa alguna.

La participación del *gamer* es contundente pues logramos percibir el impacto del juego en la conducta del mismo, los estados de ánimo, el cambio de parecer, las acciones, expresiones faciales y verbales, motivaciones, sensaciones y son provocadas por la experiencia del videojuego. Se puede observar en algún momento que el *gamer* se muestra nervioso, incluso se rasca la nariz, ante la intensidad de la escena sin embargo trata de distraer la atención haciendo comentarios hacia el desarrollo tecnológico del videojuego.

De las expresiones de la mujer podemos decir que se dirigen a elogios del sujeto, como: me encanta, eres bueno, eres increíble, está muy bueno; cuando en realidad el hombre es completamente pasivo, parecen ser fantasías de Franklin con respecto a su desempeño sexual.

Otro hecho a observar es que ante la sumisión de la chica el *gamer* hace expresiones con un tono más déspota y empoderado, es decir cuando él consiguió placer, se muestra más seguro y dominante con ella.

Al respecto llama la atención una expresión de la mujer cuando le dice: *¿Me volverás a ver?* Y el *gamer* contesta: *si, si claro que te volveré a ver tranquila...*

Podemos escuchar y observar que el dialogo esta fuera de lugar, hace evocación a una plática romántica dentro de una relación sentimental basada en el poder masculino donde la mujer busca contener la relación y el dejarla a un lado, escena que bajo esta construcción de hechos no tiene sentido, solo enfatiza los roles de los personajes.

El *gamer* se encuentra molesto, porque quería un juego donde la prostituta estuviera sentada en sus piernas, realmente quería ver como *player* un coito, entonces dice:

Pero no me ha dado lo que yo quería que me diese, no me has dado lo que yo quería...

Con este pretexto baja del auto y empuña una bazuca, y cuando la mujer camina despreocupada de espaldas con movimiento sensual –hecho que se entiende como sarcástico porque antecede un feminicidio-, entonces se escucha cortar el gatillo, el *gamer* se burla y dice: *así que lo siento compañera, pero... pua* y enfocando su trasero en forma grotesca, seguido a esto se escucha el segundo disparo. La victima ya está tirada y ensangrentada en el

piso, pero el *gamer* elige rematarla con un segundo disparo, en las nalgas, hecho también sarcástico.

El *gamer* dice: *ahora es cuando me siento mal*, se contesta así mismo: *Noj, no me siento mal*, vuelve a cortar cartucho y da un tercer disparo, el *gamer* hace caras de tensión y frunce el ceño, Dice: *vámonos...* da la vuelta y regresa al auto el *gamer*, ahora tiene el rostro relajado, al parecer después de matarla saco la tensión que le provocaba el enojo.

Se sube al auto diciendo: *esta piba no me ha gustado*, y se va, sin ninguna preocupación ni reparo por lo sucedido. En este sentido podemos observar que el enjuiciador de los actos es el hombre, él califica o descalifica las acciones de la mujer.

Todos estos acontecimientos son sarcásticos, se mofa de la muerte, pero sobretodo es incuestionable la objetivación de la mujer, las escenas parecen ser un tiro al blanco.

El *gamer* conforme avanza el audiovisual y no consigue lo que quiere se ve cada vez más molesto.

La mujer que aparece en la segunda microsecuencia usa un lenguaje claro y sin tapujos: ¿Quieres mojarte, fornicar o que se pare?, esa es la pregunta que le hace a Franklin en cuanto se sube al auto, un lenguaje grotesco e inapropiado para los jóvenes adolescentes. El *gamer* contesta también con toda claridad, que

quiere fornicar, en realidad es lo que ha estado buscando desde el inicio.

Esta segunda microsecuencia tiene una duración de dos minutos cincuenta segundos, dentro del audiovisual parece ser el relato más largo y con mayor contenido, resalta la importancia que tiene, porque es una narración completa con personajes, diálogos, secuencia de hechos y conclusión, el discurso es claro y directo.

La tercer microsecuencia comienza en el minuto 9.40, cuando en pantalla aparece el automóvil amarillo en una calle solitaria, parecería ser un barrio bajo porque se ven contenedores de basura afuera de los locales comerciales, las banquetas se encuentran descuidadas el pasto sin recortar, hay un letrero en una esquina que dice *Hands*, se presume es un local de decoración de uñas.

Abajo del letrero se encuentra una mujer parada de raza africana, usa un short pequeño ajustado que cubre los glúteos, con un cinturón blanco, usa botas altas, un top de manga larga en color gris con un hueco en el pecho lo que hace ver el busto desnudo, cabello corto a la altura de las orejas.

El *gamer*: *mira quien tenemos aquí, otra Rhiana*

El auto se detiene justo enfrente de la chica, por la ventana del copiloto se ven las caderas de la mujer

El *gamer*: *Holaaa... Arrastra la voz, no te veo la cara, pero te veo lo de abajo y lo de abajo me gusta, venga, entra baby.*

La mujer se mueve un poco, la pantalla segmenta su cuerpo, se ven sus muslos marcados.

El *gamer*: *venga entra, ¿Porque no entra?*

La mujer encuentra la forma de entrar al auto y abre la puerta, se sube con rapidez.

El *gamer*: *vamos, vamos – dice con prisa, hola, hola. ¿Qué te has hecho en el pelo? -enfaticando la expresión-*

Se refiere a que la mujer usa el cabello corto, con mechones pegados hacia enfrente y algunas luces en color morado.

El *gamer*: *que fea es, pero...* Su voz acompaña ademanes con la mano a la altura del tórax, haciendo referencia al busto prominente que tiene, sus gestos y movimientos son de asombro.

El *gamer*: *oh my Gad, oh my Gad...* (Con mala pronunciación) haciendo referencia a los grandes senos de la mujer.

Te voy a llevar al mismo sitio de antes, dice el *gamer*, se ve la toma en pantalla del automóvil por fuera intentando arrancar y salir del lugar donde se estacionó.

El *gamer*: *vamos pa'ya, vale, vale, vale* -con tono apresurado y descuidado-.

La cara del *gamer* expresa molestia, frunce el ceño, y ya no se muestra tan juguetón como al principio, habla rápidamente.

El *gamer*: *ahí veo el sitio, ahí veo el sitio, vamos para allá, vamos para allá,*

Se sube por la banqueta, choca con los montículos de tierra de los camellones, el auto da vueltas y finalmente cae junto a un poste metálico fuera de lo que parece ser una bodega abandonada con las luces encendidas.

Se oye la voz de la mujer que dice: *¡Come on!*, como expresión de queja por la mala conducción.

Ahora la toma es del interior del auto, nuevamente en primera persona.

El *gamer*: *buenas...ríe un poco*

La mujer voltea para ver a Franklin de frente, sus rasgos africanos son claros, su maquillaje bien marcado, tiene ojos claros, afuera del auto solo se ve el pasto, algunas construcciones árboles y espectaculares.

La mujer dice: *you what a soak a foak or hand up?* (¿Quieres mojarte, fornicar o que se pare?)

El *gamer*: *realmente quiero foak, foak, foak*

La mujer asienta con la cabeza, recibiendo cincuenta dólares con la mano, guiñando el ojo y aventado un beso, hace el movimiento hacia la entre pierna de Franklin para llevar a cabo el sexo oral.

El *gamer* dice: *¿Qué quiere? ¿Qué quiere? Nooooo, quiero foak*

La mujer se incorpora a sentarse, haciendo un movimiento como tocándose la garganta

El *gamer*: *se ha ahogado, le ha dado una ahorcada*

La mujer dice: *wuaw, ¡You are great!*

Se puede notar nuevamente como en la microsecuencia anterior que la mujer tiene una mancha y una blanca en la barbilla.

El *gamer*: *claro que soy bueno*

Así concluye la tercer microsecuencia en el minuto 10.51, con una duración de un minuto doce segundos, la situación relacional entre hombre y mujer queda inconclusa porque súbitamente cae un helicóptero y choca con el auto modificando el relato.

De este fragmento podemos rescatar que el *gamer* emite juicios, por ejemplo, hacia la raza afroamericana haciendo mofa cuando las llama Rhiana...a las mujeres como la famosa cantante, incluso expresa que son feas o que no le gustan de cara, sin embargo, muestra agrado por los cuerpos, solamente emite juicio racista por el rostro. En este sentido el *gamer* olvida que su avatar, es Franklin, protagonista de raza afroamericana,

con este aporte lingüístico podemos suponer que el *gamer* se encuentra influenciado por estereotipos de raza blanca, debido a que destaca el origen de la mujer, a diferencia de escenas de las microsecuencias anteriores donde corrobora que son bellas dependiendo de sus facciones faciales.

El tipo de contacto íntimo que se representa surge en función del placer que puede tener Franklin, incluso manipula con la mano la cabeza de la mujer para lograrlo, una escena que, no se muestra en la toma, sin embargo, es altamente sugestiva y sugerente para los adolescentes.

Los códigos en los contenidos de las microsecuencias refuerzan repetitivamente; esta situación, aporta sentido de la comunicación usado en el videojuego se alecciona y enseña significados. Es decir, cuando el receptor observa las escenas puede predecir lo que sucederá llevando a cabo un proceso de decodificación de mensaje lo que permite entender el discurso, si este proceso se lleva a cabo significa que ha aprendido, y si aprendió el contenido se encuentra en los saberes del individuo pudiéndose reproducir.

La representación de los edificios, las calles de noche y la vestimenta de las prostitutas hace referencia a saberes previos que se registran como códigos que comunican, situaciones relacionadas a hechos nocturnos y sexuales; en este caso de barrios bajos. Los

colores verde, rosa y naranja brillante, así como las proporciones del cuerpo de la chica y tamaños de los objetos, son contenidos reconocidos por adultos con referencia al tema. Por ejemplo, los senos son representados grandes, y redondos, las caderas marcadas y vestimenta atrevida.

El primer feminicidio, se da sin argumentos ni razón aparente, en realidad no hay contexto que anteceda al feminicidio, el *player* mata a la mujer sin razón, quizá aprovechando la huida de la mujer, sintió instinto de ponerla en la mira y disparar.

La segunda y tercera cita se encuentran contextualizadas bajo la mira de obtener placer sexual, en las dos se muestra la relación con una prostituta, pero bajo hechos diferentes a las expectativas del *gamer*, se presume que la mujer de rasgos africanos hubiera terminado muerta también si no hubiera cumplido con lo que se esperaba.

La segunda microsecuencia es una cita un tanto insinuante y provocativa, el tercer encuentro se caracteriza por ser ansioso y descuidado. Con esto se deduce que una tiene filtros relacionales, guardando las formas, sin embargo, en la tercer microsecuencia se va perdiendo esta esencia para enfocarse a la actividad sexual, otro elemento que se agrega es el sentimiento de frustración del *gamer*.

A pesar de los hechos el *gamer* en ningún momento expresa reflexión por los feminicidios que comete.

Estas microsecuencias suman un total de tres minutos ochenta y nueve segundos.

5.4.4.3 Perspectiva de género Interacción mujer-hombre

La justificación del análisis del audiovisual con base en los microfragmentos se retoma de Zunzunegui (2010), que afirma que los documentos sin importar su veracidad muestran los modos de ver, pensar y vivir el mundo, esta afirmación también ha sido hecha por Foucault el que asevera que los documentos fílmicos definen unidades, conjuntos, series y relaciones.

Por lo tanto, se comprueba que este audiovisual es un ejemplo de cómo observamos el mundo e interactuamos con los demás formando contenidos culturales, rescatando el hecho que los aprendizajes son un espiral unido de conocimientos que asciende. Por otro lado Zunzunegui (2010), sostiene y así lo dice que gracias a la observación analítica y microscópica de los microfragmentos se estudia la condensación de las líneas de fuerza que sustituyen el film del que se extirpa, la yuxtaposición de los momentos elegidos supone un montaje que reflejan los gustos del autor, la idea del cine y su historia; para este caso de estudio lo aplicamos a la ideología del videojuego GTA V y su historia, donde se enfoca la

mirada en las microsecuencias como un momento de veracidad en la definición de la narrativa, esta mirada microscópica da como resultado las consideraciones abstractas del orden fílmico, validando las conclusiones particulares y aplicando el resultado a la generalidad.

Las microsecuencias comunican de forma directa transmitiendo una ideología de valores, infieren un poder complejo donde se muestra y revelan la realidad, el lenguaje icónico utilizado es una estrategia significativa y persuasiva, es inevitable que el flujo de estas imágenes pueda llegar a condicionar el comportamiento humano, convirtiéndose en ejes guía de las conductas humanas con relación al género.

Estas imágenes se han convertido por definición en un proceso ideológico, porque han producido, transmitido y se han consumido construyendo significaciones sociales, las cuales se pueden relacionar hacia la conformación de las categorías de género. Como se ha analizado con anterioridad la personalidad del *player* y el *gamer* se fusionan, uno no puede existir sin la presencia del otro; uno sale de la virtualidad de la pantalla mientras el otro se mete a la pantalla desde la realidad; bajo este argumento se puede hacer evidente que las acciones se comparten, así como los conceptos y las significaciones de los hechos.

Acorde al principio de selección de la información se pierden elementos visuales de gran alcance debido a la temática erótica del audiovisual, es decir la dialéctica entre sujeto y objeto tiene el centro de interés en encontrar placer sexual, que en este audiovisual es enfatizado por el programador y por el *gamer*, lo cual genera un esquema global de la temática y discurso; que si regresamos al principio de los microfragmentos y contemplando la estratificación en ascendencia podemos entonces concluir que este discurso se encuentra inmerso en el colectivo social como un valor que se traduce en poder masculino, machismo, misoginia, feminicidio, dinero, uso inconsciente de las personas y las cosas; el mapa cognitivo que se construye se dirige a la destrucción de un contenido donde se minimiza el sentido de existencia.

A través de las escenas del encuentro con las prostitutas, los microfragmentos confirman a Franklin en la búsqueda de un objeto de deseo, la presencia de la mujer-objeto se muestra para su satisfacción, la primera mujer es solo una presa y la segunda está hecha para que lo complazca como él está esperando y después, opta por matarla porque realmente no cumplió la expectativa, la prostituta no le dio lo que él quería, y así lo confirma el *gamer* con la palabra. Las mujeres fueron aniquiladas como un objeto, como si no fueran personas, es evidente que estas imágenes construyen

el hecho de que la relación realmente no es humano-humano; la subjetividad masculina le dicta una relación inequitativa de superioridad, los simbolismos que se muestran en estos microfragmentos encaminan a la construcción concientizadora del poder masculino.

El audiovisual contiene una temática correspondiente al eje de estudio de la perspectiva de género que nos ocupa en esta investigación, muestra dos feminicidios, concretados por la espalda. Hechos severamente preocupantes que ameritan observación minuciosa, exponer la construcción de este acto grotesco y trasgresor, muestra un acto delictivo el que debería ser intolerante.

Las políticas humanitarias, económicas y sociales buscan fortalecer valores que construyan sociedades basadas en la paz y relaciones constructivas, en el mundo entero diversas células intentan acabar con la discriminación y la violencia, los sistemas mediáticos y la transmisión de sus mensajes deberían ser incluidos en las agendas internacionales para normalizar y legalizar los contenidos direccionados a estos principios.

Lamentablemente sistemas como los videojuegos generan ingresos económicos como ningún otro, aparentemente siendo

este su único fin; aún no toman conciencia de la influencia que ejercen en la población, en especial en los adolescentes.

A continuación, se exponen cortes importantes con relación a estos hechos representadas en imágenes congeladas.

El primer conato de feminicidio se hace sin motivo alguno, al parecer el *player* esta sólo jugando y afinando puntería, hace intentos de provocación hacía la mujer, al no obtener respuesta y ella salir huyendo con miedo, el jugador apunta por la espalda; se muestra como un juego de tiro al blanco desensibilizando y minimizando el hecho de que es una persona y es una mujer a la que se está agrediendo.

El análisis del primer feminicidio se muestra con mayor violencia tenemos además elementos lingüísticos reforzadores que connotan la baja escala valorativa hacia lo femenino como: la expresión de *uhm...* del *gamer* al hacer zoom hacia las nalgas de la mujer cuando la acaba de matar y se está desangrando esta representación es de mal gusto en alto grado, pues hace referencia a que se está saboreando las nalgas de la mujer que acaba de asesinar, es una burla situación que se califica como un acto falta de moral. Es una de las escenas más violentas y misóginas que se ven, la microsecuencia consistió en la descripción exacta de un

feminicidio; la cosificación de la mujer se concreta a través de la propia concepción de ella en el videojuego.

La vestimenta, el acoso que sufre, la representación de su cuerpo, las expresiones del *gamer* y el actuar del protagonista logran hacer la fórmula perfecta para llevar a cabo el asesinato. La conexión de los diferentes signos forma un discurso, los reforzadores visuales por medio de la imagen y lingüísticos por medio de la palabra dan como resultado argumentos connotativos, validando el verdadero sentido del audiovisual.

Por acciones como esta es que se concibe GTA V altamente violento en específico hacia la mujer, muestra claramente cómo llevar a cabo un feminicidio. Según el análisis y el estudio de la representación de la realidad que en este caso es a través de la digitalización de las imágenes podemos constatar que las representaciones pictóricas imprimen y muestran la concepción del entorno, el cual se está definiendo como violento, agresivo e injusto, es un ejemplo de cómo llevar a cabo una trasgresión en alto grado.

La representación de estas situaciones puede mostrar o enseñar crímenes que van en contra de la sociedad, específicamente de la mujer, el mostrar un feminicidio con tal detalle y naturalidad puede ayudar a concluir un hecho, normalizándolo el que deja de sorprender a pesar del grado tan sangriento y violento que contiene.

Al respecto como experiencia personal pude constatar que la primera vista de este corto fue impactante, así como el nivel de asombro y sorpresa, el rechazo fue inmediato, sin embargo, las constantes visualizaciones en el transcurso de la investigación hacen que este primer impacto se aminore, la práctica visual constante hace que las representaciones se integren de forma natural al bagaje cultural y se sistematicen dentro del contexto;

parece que la repetición acaba con el asombro. Esto mismo puede suceder en la vida real, al principio tanto los crímenes como la violencia de género impactan, pero la recurrencia hace que se normalicen y justifiquen.

Retomando el análisis de las microsecuencias, el encuentro con la mujer cuando se lleva a cabo el segundo feminicidio, termina con una frase sarcástica a una pregunta sentimental de la mujer, - *¿Nos volveremos a ver?* - estos elementos pueden connotar la relación que muchas veces se da entre un hombre y una mujer, ella queriendo mantener una relación estable y él huyendo de ella. La frase esta fuera de lugar y sin sentido pues es una relación fortuita, pero el discurso machista maneja los sentimentalismos femeninos de forma burlona.

Dentro de esta misma secuencia el *gamer* justifica el asesinato con una frase: -*Esta piba no me ha gustado*- tiene un sentido despectivo, se refiere a que no le dio satisfacción sexual, el *gamer* se muestra como dueño de la vida de la mujer y decide matarla por el hecho de que a él no le gustó, desde una postura omnipotente determina que la mujer-objeto no cumplió con el trabajo encomendado tampoco con la expectativa por lo que lo único que queda es desaparecerla, nuevamente en forma de tiro al blanco.

Cuando la mata el *gamer* dice: *Aquí es cuando me debo sentir mal*, hace una especie de examen de conciencia con esta afirmación porque de alguna manera sabe que lo que está haciendo debería haber provocado un sentimiento de remordimiento en su conciencia sin embargo afirma que no siente nada al respecto, situación preocupante porque hace evidente que no le importó haber matado a la mujer, ni generó ningún remordimiento.



Mujer en la mira



Mujer asesinada



Momento anterior al feminicidio

Analizando los estereotipos de género hegemónicos que en el audiovisual se marcan, no solo perpetuando valores de poder; los cuales se observan a través de conductas escandalosas y repudiadas; además trastoca valores de género, incluso perturba los propios valores humanos universales, las representaciones de estos microfragmentos muestran relaciones sociales de baja escala.

Con respecto al contenido lingüístico cuando las mujeres terminan de hacer sexo oral hay expresiones por parte de ellas que alagan los atributos de Franklin diciendo frases como: me encanto o que bien estás... este es un discurso proveniente de los deseos cumplidos de un hombre donde la mujer alaga sus atributos haciendo parecer que a ella le causa placer proporcionarle sexo oral, estos acontecimientos nuevamente corroboran el discurso machista.

La afirmación del creador de este videojuego, es que el discurso masculino fue el eje de construcción de la historia, y en efecto se comprueba la afirmación con la narrativa, el relato y el discurso. Es preocupante el hecho de que el número de jugadores de GTA V sobrepasa el de muchos otros videojuegos, recordemos que este videojuego se reconoce como un líder dentro de los sistemas mediáticos.

Esta representación de la realidad mostrada a través de signos claros encierra un universo de significaciones que posiciona lo masculino y lo femenino en el mundo; las imágenes mostradas en este film coadyuvan a la reproducción de estereotipos en el colectivo formando esquemas y roles reconocidos socialmente, podemos concretar este discurso basados en cifras de feminicidios según el informe de la ONU, en México mueren siete mujeres al día debido a su condición de género.

La representación de la escena se logra a través del uso de signos visuales como la ropa ceñida, el caminar sensual de las mujeres, la ropa corta, las posiciones corporales sugestivas, su ubicación sobre la vía pública entre otros; estos signos evocan y son reforzadores se utilizan como experiencia previa de conocimiento del receptor, es un discurso válido según lo que socialmente ha sido y es reconocido.

Los rasgos de otra de las chicas con las que pretende tener encuentro sexual corresponden a la raza afroamericana, es apreciación individual poder definirla como bella o fea, se vuelve una situación subjetiva y de gusto personal, sin embargo el parecer del *gamer* por el color de piel hace que se refiera a ella como fea, emite comentarios sobre su belleza facial sin embargo

se expresa de ella con voracidad visual sexual cuando se refiere a sus atributos físicos, nuevamente con discursos en referencia a su senos o curvas.



Signos reforzadores y discriminadores de género

El *gamer* olvida que está jugando con un avatar de raza afroamericana, hace comentarios despectivos cuando él mismo como Franklin corresponde a esta raza, nuevamente la narrativa maneja argumentos discriminatorios.

Los microfragmentos más intensos del audiovisual pueden caer en abuso de elementos visuales lo que se denomina dentro del análisis de la imagen como voracidad perceptiva, así definimos la

mancha blanca de las mujeres en la barbilla después de hacer sexo oral, esto puede estar justificado gráficamente por el diseñador puesto que *Rockstar* se caracteriza por generar controversias y según la afirmación de ellos mismos pueden calificarlo de divertido, cuando han afirmado que todo lo expuesto en el videojuego existe por esta razón, la representación es grotesca hace evidente y sucio el acto sexual.

En la actualidad para atraer la atención de los adolescentes y ser atrapados como consumidores, requieren ser sobre estimulados empezando por el sentido de la vista, al respecto la sociedad actual se encuentra exaltada visualmente lo que obliga a elevar la complejidad dialéctica entre sujeto y objeto; muchas veces se hace uso de antivalores para conseguirlo.

Retomando el análisis de las escenas de contenido erótico y sexual, se afirma que una vez más objetivaban a la mujer, la representación pareciera ser de una revista que promueve el sexo, hecho que se estila en diversos sistemas mediáticos; el explícito sexismo utilizado vuelve a poner a lo femenino en un contexto de desventaja en relación a lo masculino se construyen situaciones donde se presenta la inequidad, se observa falta de respeto hacia el individuo, baja valía personal, podemos contemplar que este

audiovisual persuade hacia lo pornográfico y erótico, hecho que se convierte en preocupante tomando en cuenta que está enfocado a un receptor joven.

Al llevar a cabo el estudio y análisis, nos enfrentamos a la evidencia y controversia de que los personajes del protagonista definido como *player* y el propio *gamer* se pueden confundir, es decir las acciones que desarrolla el protagonista están dirigidas y maquinadas por el *gamer*, Franklin como protagonista o *player* tiene la misma entidad que el *gamer* real, las decisiones y acciones de uno son necesariamente las del otro, el cerebro de la acciones y el que lleva a cabo los hechos es el *gamer* situaciones que son ejecutadas bajo la personalidad de Franklin. Podemos afirmar que en el momento de juego el *gamer* se embute en la pantalla y el *player* sale de esta, por lo tanto, se convierten en un mismo personaje.

Estos dos personajes se mimetizan sin saber dónde se encuentra la línea divisoria entre los dos, se identifican como un solo personaje, tanto así que, el *gamer* en todo momento asume la actitud de Franklin, convirtiéndose en un protagonista más dentro del audiovisual, esto se comprueba observando la *sandbox* que aparece en pantalla viendo su actuar, expresiones y gestos,

actitudes reforzadas por el audio y su aporte lingüístico, el cual hace referencia a las acciones de Franklin.

Este hecho lleva a la reflexión de que el jugador y el protagonista comparten actitudes y valores, así como acciones concretas teniendo como ejemplo el asesinato. El uso de la fuerza, el dominio absoluto e incluso la relación física e íntima que sostiene el protagonista con las chicas que participan en las diferentes escenas; es decir el contacto íntimo se convierte en un triángulo sexual entre las sexo-servidoras el *gamer* y el *player*, hecho que pudiera ser una temática más para reflexión y estudio. Esta misma explicación se da al cometer los feminicidios.



Mujer asesinada

En esta secuencia podemos observar claramente como el *gamer*, el protagonista y las prostitutas comparten una relación íntima, no se puede afirmar si los que tienen sexo son solo los personajes virtuales, porque el *gamer* también está involucrado robando la identidad del personaje en pantalla, esto es evidente gracias a su aparición en pantalla y observar su conducta la cual varía dependiendo de la acción en pantalla.



Expresión del *gamer*

La identidad de los sujetos se confunde integrándose en su totalidad, para aclarar este hecho nos remontamos a los significados de la palabra identidad la que tiene el mismo origen que la palabra identificación; según la RAE se define como

hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezcan y se consideren como una misma, luego entonces pueden llegar a tener las mismas creencias, propósitos, deseos que otra persona e identificarse con él, se convierten en una misma realidad. Por lo tanto son iguales; los valores, valoraciones, moral y ética de comportamiento, si bien es por el lapso de tiempo de doce minutos cuarenta y cuatro segundos que dura el audiovisual, en este espacio y en este tiempo los dos personajes se convierten en uno y la virtualidad construye una realidad invadida de agresión, trasgresión, homicidios y en especial violencia de género, donde varias mujeres son cosificadas, usadas para servicio del protagonista hasta el punto de ser asesinadas por la espalda sin ningún reparo pre o posteriori.

Este hecho puede servir de base y como un claro ejemplo para constatar que la realidad virtual y la realidad experimentada se confunden dentro del juego, no se puede deslindar una de la otra, los sujetos reales y los sujetos representados interactúan construyendo un mismo mundo. Es así que se escuchan las voces de los tres al mismo tiempo, el *gamer* confirma a través de los sonidos con expresiones onomatopéyicas de placer y gestos que le gustan o rechaza las experiencias.



Visualización de la mujer

Cuando el *gamer* explica sobre los actos pareciera que intenta distraer un poco, como si se encontrara nervioso ante la situación de sexo explícito, incluso se toca constantemente la nariz como un gesto de ansiedad, y al no tener nada más que decir el mismo se enrolla con palabras sin sentido, hasta que pasa la escena de sexo, retoma la narración con fluidez, se hace evidente que lo que sucede en pantalla impacta su conducta.

Estas escenas son sugerentes, debido a que no muestran sexo explícito, sin embargo los elementos como la figura de la mujer, el pago que se le hace por sus servicios, la oscuridad de

la noche, los movimientos que se insinúan y los sonidos, hacen que la escena se clasifique para mayores de edad; sumando estos hechos con el feminicidio que sucede posterior al sexo servicio, se convierte en una enseñanza de códigos sociales son escenas que no se justifican bajo ninguna categoría, los contenidos que promueven atentan a valores incluso humanos.

Se ha mencionado que GTA V está clasificado para mayores de 17 años, queda en duda si estas escenas son aptas para jóvenes de esta edad, pues las acciones que están promoviendo pueden afectar la construcción de la personalidad y los valores no solo de los adolescentes, sino de cualquier persona sin importar la edad. El análisis del audiovisual hace evidente que los que construyen y manejan el relato son los hombres, el discurso y comportamientos se forman a partir de la visión masculina, sus deseos, fantasías y sueños eróticos se pueden cumplir a través del diseño de este videojuego, por lo tanto, el ejercicio del poder proviene desde lo masculino.

**CON
CLU
SIONES**

CONCLUSIONES

Los videojuegos son un objeto de diseño, fue conceptualizado para un propósito definido, la reproducción en pantalla es un espejo de la sociedad mundial y de los valores que imperan. El diseño de GTA V nos enseña el mundo desde diferentes perspectivas; en cuanto a tecnología y su alcance, el experimentar el manejo del producto es una experiencia excitante, ha convertido posible lo imposible; nos muestra una sociedad empoderada económicamente ofreciendo lujos y satisfactores materiales; hace evidentes conductas regidas por la ambición y el poder que permanecen en la sociedad manifestadas cotidianamente en violencia.

De acuerdo a los principios que definen el diseño, GTA V cumple con la innovación y el éxito comercial, una realidad que se vuelve subjetiva dependiendo de cada situación y del contexto; por ejemplo, en los países donde salir de casa implica peligro por inseguridad, guerras, exposición a drogas o posibles asesinatos puede llegar a validarse esta afirmación. Sin embargo, el consumo excesivo de los videojuegos puede limitar al individuo, la interacción personal se afecta, se abusa del tiempo invertido restando posibilidad a otro tipo de actividades como deportivas, intelectuales o ambientales, necesarias para equilibrar al ser humano. Además de que interviene en el mundo real al amparar los estereotipos y roles mostrados, en especial los de género.

La narrativa de GTA V concordante con las representaciones gráficas mostradas, es una construcción significativa de un mundo hostil, de acciones violentas y agresivas basadas en la dominación de unos sobre otros, en especial muestran

la dominación masculina fundamentada en poderío, control absoluto y violencia; en este sentido con referencia al género concepto social mutante que surge de momentos culturales y se legitima en lo cotidiano, este videojuego está otorgando fundamentos de inequidad de género.

Estadísticas de la ONU afirman que en México mueren diariamente 7 mujeres por su condición de género, del cien por ciento de las violaciones a mujeres el 75% se denuncian, el 12% enfrentan a la justicia y solo el 4% de los agresores son encarcelados. En el audiovisual “*En primera persona es más sexy*”, se muestran feminicidios puntuales, sangrientos, satíricos; actitudes de valoración baja y dañina, representaciones que enmarcadas con los datos mencionados rayan en lo absurdo.

Se invierten mundialmente millones de recursos para contrarrestar los efectos de sistemas violentos, así como de prácticas que promueven asesinatos, robos o consumos excesivos; las instituciones y organizaciones se enfocan a abatir los males de la humanidad; sin embargo, han perdido de vista los sistemas mediáticos en especial videojuegos como GTA V que promueven justo lo que ellos tratan de evitar.

GTA V se ha convertido en un código, los adolescentes reconocen prácticas y normas de juego, así como reglas con las cuales ganar

puntos, el inconsciente del individuo está repleto de semiología identificada a partir de este juego, manifestándose en la acción concreta, empezando por la manipulación de un personaje a través del control de la consola, el cual puede matar, agredir, cometer delitos entre otras cosas. Necesariamente los códigos han conformado la cultura de los *gamers*, jugadores que comparten el mundo virtual con el real donde la transferencia de acciones y realidades es inevitable.

Recordemos como se mencionó con anterioridad los adolescentes tienen la necesidad de reconstituir su identidad es un momento de transición en que su personalidad se re-construye, concretamente todo con lo que conviven tienen un efecto hacia la formación y conformación, edificando su sistema de valores. Este tiempo se considera invaluable y es preciso replantear el tipo de influencia que reciben, aportando marcos de referencia que apoyen, por esto resulta por demás preocupante el uso de productos que fomentan antivalores.

La transmisión y retransmisión renueva las temáticas de GTA V; considerando que la saga se inició en 2013 su penetración en la cultura es más severa aún por el tiempo que ha estado presente en la vida de los jugadores, esta saga perpetua valores relacionados al poder machista, transmite ideas aleccionando y transfiere

códigos culturales, es así que los adolescentes se identifican cara a cara con la pantalla, puntualizando que la realidad virtual idealizada ha penetrado en forma tangible en el mundo real y viceversa. Es verdad que las imágenes percibidas impactan al individuo según las subjetividades personales, sin embargo, de cualquier manera, lo construyen y lo posicionan frente al mundo. En el caso de GTA V además es utilizado por medio de la interactividad, la alta similitud con la realidad, la libertad de movimiento, el sonido y la narrativa, se unen para formar un producto exitoso en cuanto al impacto y aceptación del consumidor.

En este sentido se confirma el aprendizaje del receptor principal; es decir los jugadores, retroalimentan a los productores sobre las preferencias de juego y se mantiene en constante construcción, rigen las temáticas concordando con los principios satíricos de origen, de esta forma se confirma la apropiación de conceptos por parte de la comunidad de *gamers*.

El dominio es el principal objetivo, se ven conductas como la agresión y desprecio hacia los demás; impulsos, riesgos conmesurables y competición, estas manifestaciones son asumidas por el jugador como virtudes o habilidades, traducidas en muestras de valentía, destreza y fuerza, sentimientos de

superioridad, poder, insensibilidad, situaciones de riesgo, o posesión de algo o “alguien”; siendo cualquier persona que esté menospreciada dentro el discurso, como quien pertenece a una subcultura, a una minoría o en este caso la mujer que es mostrada como un trofeo o una criatura de menor valor.

El audiovisual estudiado, contiene mensajes simbólicos y no simbólicos de estereotipos de hombres y mujeres, un estandar aspiracional, el que se podría llegar a imitar. Según este discurso reiterativo la conformación de las personalidades y sus roles se legitima, son normalizados aceptando los hechos sin cuestionarlos. El Modelo de Analisis creado se fundamentó en principios científicos no solo de la imagen también de la teoría fílmica y de género además con aportaciones hacia la construcción social en el individuo; validando que toda imagen construye cultura y conceptos, la influencia de las imágenes en videojuegos influye en los *gamers*, y a través de su interacción en sociedad reproducen esquemas, el impacto de estas representaciones rebasa la voluntad de los productores, que si bien persuaden creando personajes icónicos no concientizan sobre los resultados en los jugadores y en la sociedad.

El contexto cultural, moral y las redes sociales reales o virtuales que anteceden la conducta de los individuos es diversa dependiendo

de las peculiaridades de cada grupo, la combinación puede variar según se genere la fusión justamente de esos saberes previos dando como resultado manifestaciones múltiples, en este sentido la polisemia de la imagen ofrece la posibilidad de impactar de forma única a cada individuo y a cada sociedad, de una imagen aparentemente igual surgen diferenciaciones en el efecto.

Los responsables de reproducir esquemas sociales o producir bienes de consumos, específicamente hablando de diseñadores como creadores de cultura, requieren entender las necesidades del surgimiento de una nueva sociedad sustentable y ética, donde acabemos con valoraciones que están dañando la formación de adolescentes, contemplando que hacia el futuro los resultados se exponenciarán.

Las personas que se encuentran a cargo directamente de adolescentes, tutores, espacios escolares, espacios deportivos; tenemos la obligación y responsabilidad de conocer sus preferencias, usos y consumos para poder orientar o restringir los elementos que resulten dañinos u opuestos a los valores y derechos humanos. La identidad de los adolescentes, se construye de manera interrelacional, debiendo cuidar las personales e íntimas, así como los modelos de crianza.

Por otro lado, también los adolescentes construyen su identidad a nivel macro donde se idealizan conceptos a través de agrupaciones de cualquier índole. Los ámbitos macro están representados por instituciones, gobiernos u organizaciones; las que deben adquirir el compromiso de mejorar la convivencia social observar las influencias negativas o el origen de conceptos nocivos para legislar y prevenir conductas que han lesionado y permanecen en la colectividad; como los estereotipos de género basados en la hegemonía.

A diferencia de las instituciones, los sistemas mediáticos tienen una penetración inigualable. Sin embargo, no solo estos construyen sociedad, también existen prácticas que emiten mensajes ocultos, al respecto los sistemas educativos o religiosos que apoyan el adoctrinamiento contribuyen a la permanencia de valores, ya sean positivos o nocivos. Una sociedad educada es una sociedad que piensa y cuestiona, fomentar este principio podrá apoyar la discriminación de información o productos.

Los usuarios de GTA requieren despertar de un consumo irracional, su cuestionamiento hacia el mensaje que emiten los productores debe incluir preguntas personales que evidencien los mensajes ocultos para convertirse en receptores consientes

y cautelosos, que los protejan de su influencia vacía o dañina que pudiera terminar en graves consecuencias.

Al final de esta investigación el cuestionamiento puede aclararse según las teorías contempladas y el análisis que se llevó a cabo; estos doce minutos cuarenta y cuatro segundos del audiovisual estudiado, realmente permanecen porque han construido una cultura reproduciendo patrones reconocidos, no caducan, por el contrario cada día más personas reconocen los códigos, el mensaje se introduce en el individuo permanentemente convirtiéndose en una forma de entender el mundo y las relaciones de género.

Estas imágenes se han convertido por definición en un proceso ideológico, porque han producido, transmitido y se han consumido construyendo significaciones sociales, las cuales se pueden relacionar hacia la conformación de las categorías de género.

El tema es complejo y diverso, las imágenes mostradas en GTA V ofrecen material de estudio suficiente para que en investigaciones futuras se puedan contemplar posibilidades variadas de análisis como los sistemas de valoraciones en los individuos o consideración a otros estudios con respecto a los grupos minoritarios retomando temas como el racismo o las relaciones entre diversas clasificaciones en relación al género.

REFLEXIONES FINALES

En el curso de esta investigación se han estudiado diversos temas como tópicos técnicos enfocados a la representación de la imagen, también se entendió cómo se logra el fenómeno de la comunicación, desde una perspectiva tanto objetiva y palpable cómo desde una configuración subjetiva con sentido connotativo. Se analizó el consumo de los videojuegos de los adolescentes y la construcción social en el ciberespacio; el que se asume como un universo alterno de comportamiento con significados y prácticas sociales que influyen en las nuevas generaciones que gobiernan el mundo.

Se constató como este sistema transmedia promueve los estereotipos y fomenta valores sociales que encaminan muchas veces a la violencia de género. Sin duda las representaciones de género en los videojuegos son un referente hacia la imitación. El mundo de los videojuegos de mundo abierto se ha convertido en una circunstancia de vida aspiracional para las generaciones en construcción: poder, dinero, consumo, marcas, hedonismo, vidas ilimitadas, sexo.

Al concluir la investigación y contar con conocimientos suficientes para discernir entre las influencia positiva o negativa de los videojuegos hacia la educación de los adolescentes, se puede llegar a afirmar que los modelos de crianza son un escudo de protección no solo a la influencia negativa de cierto tipo de videojuegos sino hacia cualquier tipo de consumo dañino o excesivo.

Históricamente la humanidad ha estado invadida de objetos y doctrinas con tendencias negativas, como las adicciones, los consumos irracionales, uso de armas o prácticas basadas en valores destructivos; al respecto es apremiante que los adolescentes cuenten con recursos que los apoyen a enfrentar problemáticas relacionadas a la complejidad social.

Es por todo lo anterior que en resumidas cuentas dentro de esta investigación se encontró, imperante optimizar y fortalecer una reflexión hacia los modelos de crianza para que se conviertan en una herramienta de desarrollo, que independientemente de los consumos que se les ofrezcan a los adolescentes puedan llevar a cabo una selección adecuada de su uso, logrando protegerse de influencias negativas, logrando conductas apropiadas en su crecimiento hasta lograr ser personas integra y satisfechas,

mejorando su calidad humana. Los videojuegos como herramienta tecnológica son positivos, sin embargo, tanto la narrativa como el discurso y su enfoque social es lo que sigue en tela de juicio.

Con anterioridad dentro de esta investigación se citó a Marina (2016), con una tesis propositiva encaminada a fortalecer a los adolescentes y su potencialidad, a continuación se hará mención de algunos consejos sobresalientes al respecto, observables hacia los modelos de crianza, con esta reflexión pudiera parecer nos alejamos del estudio de los videojuegos, sin embargo el enfoque es asentar que existen objetos que pueden ser influencia negativa hacia el comportamiento, es por esto que se requiere aprender a utilizarlos, fortaleciendo con herramientas y criterio para su uso.

Marina (2016), dice que existen cuatro recursos para optimizar la convivencia con un adolescente: la ternura, las expectativas, los límites y la comunicación; con respecto a la ternura generalmente la necesitan, pero la rechazan con sus constantes desafíos acabando con las más altas expectativas, se rebelan contra los límites y la comunicación la llevan a cabo con sus amigos.

Apunta que es importante hacer una conexión emocional, una red de sentimientos, que abran el camino de la comunicación, lo cual permite que una persona se interese por otra, en este caso

el padre o la madre hacia el hijo o la hija y viceversa, otro punto es que exista la comprensión, pero sobre todo aprender a valorar todos los aspectos positivos.

La comunicación con los adolescentes no es fácil, existen diversos canales pudiendo ser gesticular, a través de acciones o actitudes y el lingüístico sigue siendo una vía adecuada siempre y cuando se cerciore de transmitir el mensaje adecuado. Los estilos de conversación o comunicación influyen hacia la transmisión del mensaje, evitar malos entendidos y puntualizar sobre los acuerdos es un gran consejo.

El secreto es crear una relación con el adolescente, el tema de la educación quedó en los primeros años de vida ahora el enfoque es construir una correlación; el periodo educativo se remonta a los primeros años de vida básicamente hacía modales y hábitos que fomenten la sanidad del individuo; ahora es tiempo de cultivar un vínculo forjado en la correspondencia, una relación que fluya alejada de confrontaciones y rencores.

Retomando el tema de las expectativas, el autor afirma que, entre más altas conducirá a una mejora con respecto a la respuesta de ellos, la confianza en sus virtudes y fortalezas, pueden lograr que ellos se adapten al cambio. Se refiere a convencerlos que pueden lograr lo que se propongan.

Algunos consejos de cómo gestionar las problemáticas presentadas; según el autor son:

1. Crear un diálogo o proyecto de interés común.
2. Estructurar el diálogo o el proyecto de forma que le permita al adulto mostrar su intelecto o moralidad.
3. Impulsar al adolescente a ser participativo.
4. Expresar hacia el adolescente la perspectiva del adulto.

De esta forma el adulto puede ejercer una influencia positiva y duradera sobre el adolescente, convirtiéndose en un apego seguro y estructura moral confiable.

Retomando el tema de los límites los adolescentes protestan, transgreden, discuten y se muestran inconformes, sin embargo, a pesar de esto los necesitan no podemos caer en la permisividad o lo opuesto presentado como autoritarismos, los límites son necesarios para organizar la personalidad en el interior, y son indispensables para la convivencia social.

Aunque parezca una paradoja, los límites dan paso a la libertad; es decir, el individuo aprende a controlar los impulsos y las emociones cuando se ponen límites claros obedeciendo las órdenes de sus

tutores; este hecho precede cuando llega el momento de darse órdenes a sí mismo en la adolescencia, controlando igualmente los impulsos y las emociones; en esto consiste la autonomía y el uso de la libertad responsable.

El uso de límites es una forma de disciplinar, situación que fomenta la autoestima, el autocontrol y la resiliencia⁷⁰, creando ambientes seguros.

Marina (2016) desarrolló una técnica eficaz basada en la realización de contratos educativos con adolescentes, simplificar la relación a través de un manifiesto con privilegios y deberes detallados por ambas partes, esto evita conflictos, malos entendidos y confusiones, cada parte tiene claro su campo de acción.

Otro tema importante es lo que el adolescente requiere, desde el desarrollo de su personalidad y ego, se enumeran diez necesidades puntuales;

1. Necesidad de confianza,
2. Necesidad de diálogo,
3. Necesidad de autonomía,
4. Necesidad de responsabilidades,

70 Capacidad de adaptación de un ser vivo frente a un agente perturbador o un estado o situación adversos. <https://dle.rae.es/?id=WA5onlw>. [06 agosto 2019].

5. Necesidad de seguridad,
6. Necesidad de afecto,
7. Necesidad de esperanza,
8. Necesidad de la presencia adulta,
9. Necesidad del sentimiento de pertenencia y de reconocimiento,
10. Necesidad de intimidad.

Estos puntos fueron detectados por Philippe Jeammet que dirigió el centro de psiquiatría adolescente en un hospital en París, fue entrevistado por Marina (2016), para documentar su libro.

El autor afirma que la atención, el autocontrol y la perseverancia son necesarios para el progreso del niño. El adolescente no desea tener dificultades, cuando se llegan a presentar es porque carece de alguna destreza, si no se cuenta con apoyo esta situación se convierte en un círculo vicioso y un fracaso lo llevará a otro más, vendrá el desánimo, se esforzará menos, el entorno lo señalará y se hundirá cada vez más.

La confianza en sí mismo y sus capacidades es fundamental para lograr el éxito, debemos permitirle la reflexión, es sano dejar que tome distancia ante las situaciones adversas y pensar en sus propias soluciones.

Concluyendo este apartado, se puntualizan habilidades para los adolescentes, descritas por Fullan entrevistado por el mismo Marina.

- I. Educación del carácter: honradez, autorregulación, responsabilidad, perseverancia, empatía, confianza en sí mismo, salud y bienestar personal, habilidades para la carrera y la vida.
- II. Ciudadanía: conocimiento global, sensibilidad y respeto por otras culturas, altruismo, apoyo a la ecología y sostenibilidad ambiental.
- III. Comunicación: expresión oral, escrita, con aplicación de herramientas digitales y habilidades para la escucha.
- IV. Pensamiento crítico y resolución de problemas: utilizar el pensamiento crítico para diseñar y gestionar proyectos, resolver problemas, tomar decisiones eficaces utilizando herramientas y recursos digitales.
- V. Colaboración: trabajar en equipo y aprender, habilidades de redes sociales empatía a la diversidad de los demás
- VI. Creatividad: emprendimiento económico y social, nuevas ideas y liderazgo para la acción.

El objetivo de exponer este tema de forma breve es abrir la puerta a una concientización sobre la importancia del acompañamiento parental y modelos de crianza adecuados, encaminados a fortalecer la autogestión, el autocontrol y la libertad sobre el uso

y consumos en general, donde consumo se refiere a usar un bien no necesario el cual puede ser dosificado o abusado, pudiendo convertirse en dañino. Sobre el consumo en especial de sustancias estimulantes, se cataloga como urgente orientación adecuada basada en hechos reales sobre los daños a la salud, vida social y riesgos legales.

Al respecto recordemos la definición de Magnere (2008) citado anteriormente, la mayor parte de las ocasiones el consumo se realiza por la influencia de la moda; la cual se define como un sistema de significantes vinculados a un conjunto de normas colectivas que condicionan el uso y consumos específicos en un categórico contexto histórico y social.

ANEXOS

TABLA 1 HISTORIA DE ROCKSTAR













Logo	Nombre	Años de actividad	Notas
	Rockstar North	1999 - presente	Los estudios más conocidos con base en <i>Edimburgo, Escocia</i> . Anteriormente conocidos bajo el nombre de DMA Design. Son famosos por ser los creadores de la Saga GTA.
	Rockstar Lincoln	1999 - presente	Garantizan la calidad de los juegos, anteriormente conocidos bajo el nombre de <i>Tarantula Studios</i> .
	Rockstar Toronto	1999 - presente	Los estudios donde se localiza al equipo de diseñadores de Take-Two Interactive, anteriormente conocidos como <i>Rockstar Canada</i> . Encargados de co-desarrollar la versión PC de GTA IV y EFLC.
	Rockstar Vancouver	2002 - 2012	Anteriormente conocidos bajo el nombre de <i>Barking Dog Studios</i> . Creadores de <i>Bully</i> .
	Rockstar Vienna	2003 - 2006	Anteriormente conocidos bajo el nombre de <i>Software Produktions</i> , cerrados en mayo de 2006.
	Rockstar San Diego	2003 - presente	Anteriormente conocidos como <i>Angel Studios</i> . Creadores del motor gráfico Rockstar Advanced Game Engine.
	Rockstar Leeds	2004 - presente	Anteriormente conocidos bajo el nombre de <i>Mobius Entertainment</i> y localizados en <i>Stanningley, Leeds</i> . Encargados de la programación de los tres juegos (GTA: LCS, GTA: VCS y GTA: CW) de la Saga Grand Theft Auto para la plataforma PlayStation Portable (PSP) y del juego GTA: CW para la Nintendo DS (NDS), el iPod touch, el iPhone y el iPad.
	Rockstar Japan	2005 - 2008	Dedicado a la traducción de los videojuegos en japonés. Cerrado luego de que Rockstar obtenga los derechos de publicación en Japón.
	Rockstar London	2005 - presente	Inaugurados en noviembre 2005. Llevaron a cabo el desarrollo de <i>Manhunt 2</i> después de que Rockstar Vienna cerrara. Recientemente desarrollaron la adaptación portátil de <i>Midnight Club: Los Ángeles</i> .
	Rockstar Classics	2007 - presente	Sitio web oficial en donde puedes descargar los primeros videojuegos de Rockstar.
	Rockstar New England	2008 - presente	Anteriormente conocidos bajo el nombre de <i>Mad Doc Software</i> . Localizados en <i>Nueva Inglaterra</i> en <i>Andover, Massachusetts</i> . Adquiridos en abril de 2008.
	Rockstar India	2016 - presente	Estudio localizado en India.

Tabla localizada en http://es.gta.wikia.com/wiki/Rockstar_Games, [18 de octubre 2017].

TABLA 2**HISTORIA DE LA SAGA GTA**

TÍTULO	PLATAFORMAS	FECHA LANZAMIENTO	GENERACIÓN
Grand Theft Auto	PlayStation, PC y Game Boy Color	1997	Primera generación
Grand Theft Auto: London 1969	PlayStation y PC	1999	Primera generación
Grand Theft Auto: London 1961	PC	1999	Primera generación
Grand Theft Auto 64	Nintendo 64 (cancelado)	1999/2000	Primera generación
Grand Theft Auto 2	PlayStation, PC, Sega Dreamcast y Game Boy Color.	1999	Segunda generación
Grand Theft Auto III	PlayStation 2, PC, Xbox, Mac, iOS, Android, PlayStation 3 y GBA (cancelado)	2001	Tercera generación
Grand Theft Auto: Vice City	PlayStation 2, PC, Xbox, Mac, iOS y Android	2002	Tercera generación
Grand Theft Auto Advance	Game Boy Advance	2004	Tercera generación
Grand Theft Auto: San Andreas	PlayStation 2, PC, Xbox, Xbox 360, Mac y PlayStation 3, iOS y Android	2004	Tercera generación
Grand Theft Auto: Liberty City Stories	PSP, PlayStation 2, PlayStation 3, iOS, Android y PlayStation Vita	2005	Tercera generación
Grand Theft Auto: Vice City Stories	PSP, PlayStation 2, PlayStation 3 y PlayStation Vita	2006	Tercera generación
Grand Theft Auto IV	PlayStation 3, Xbox 360 y PC	2008	Cuarta generación
Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	Xbox 360, PC y PlayStation 3	2009	Cuarta generación
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Nintendo DS, PSP, iOS, Android y PlayStation Vita	2009	Cuarta generación
Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony	Xbox 360, PC y PlayStation 3	2009	Cuarta generación
Grand Theft Auto V	Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, y PC	2013	Quinta generación

Información encontrada en http://es.gta.wikia.com/wiki/Saga_Grand_Theft_Auto [21 octubre 2017].

BIBLIOGRAFÍA

- Acha, J. (2015). *El consumo artístico y sus efectos*. México: Trillas.
- Aguado, M. J. (2003). Adolescencia, sexismo y violencia de género. *Papeles del psicólogo*, 35-44.
- Aguado, M. J. (s.f.). *Convivencia escolar y prevención de la violencia*. Madrid: Ministerio de Educación. Instituto de Tecnologías Educativas.
- Aguado, M. J., Martínez Arias, R., y Martín Seoane, G. (2004). *Prevención de la violencia y lucha contra la exclusión desde la adolescencia. Estudios comparativos e instrumentos de evaluación*. España: Injuve.
- Albiach, E. P. (febrero, 2005). Las nuevas masculinidades. *C.E.G.M. Centro de estudios de género y masculinidades. España*, 17.
- Alexander, J. (1989). El interaccionismo simbólico: El individualismo y la Obra de Blumer y Goffman. En *Las teorías sociológicas desde la Segunda Guerra Mundial*. Gedisa.
- Alfonso, P., y Aguado, J. (s.f.). *Estereotipos y coeducación*. Bierzo: Consejo Comarcal del Bierzo. Iniciativa Comunitaria Equal.
- Aparici, R., Fernández B., J., García M., A., y Osuna A., S. (2012). *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona: Gedisa.
- Ardèvol, E., y Muntañola, N. (2012). *Representaciones y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC.
- Baldessar M. J., Y Giglio, K. (2000). La piel y sus extensiones: contribuciones de Kerckhove para la convergencia de la cibercultura. *Nueva Revista*, 44-50.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación .
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan*. Buenos Aires: 2002.
- Cabra, N. (2013). Muñecas de plomo y soldaditos de trapo: el videojuego como migración a otras experiencias de género. *Nómadas*, 165-179.
- Carabaña , J., y Lamo de Espinosa, E. (2007). La teoría social del Interaccionismo simbólico: análisis y valoración crítica. *Reis*, 159-203.
- Chion, M. (1993). *La audiovision: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós comunicación.
- Cisneros Sosa, A. (1999). Interaccionismo simbólico, un pragmatismo acrítico en el terreno de los movimientos sociales. *Sociológica*, 104-126.
- Cohendez, M. (1999). Identidad joven y consumo: la globalización se ve por MTV. *La Laguna. Argentina*.
- De la Torre Luque, A., y Valero Aguayo, L. (2013). Factores moduladores de la respuesta agresiva tras la eposición a videojuegos violentos. *Anales de psicología*, 311-318.
- De Moragas Spà, M. (2003). *Interpretar la comunicación*. Barcelona: Gedisa.
- Díez Gutiérrez, E. (2018). *Videojuegos y sexismo*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/265528066_Videojuegos_y_sexismo
- Douglas A Gentile, C. A. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors: Internacional evidence from correlational, longitudinal, and experimental studies. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 752-763.
- Erikson, E. (2015). *Sociedad y adolescencia*. Ciudad de México: S XXI.
- Erving, G. (1956, 1989, 2001). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Ediciones Amorrortu.
- Estrada, C. L. (2007). Reseña de "Femenismo para principiantes" de Nuria Varela. *Tabula Rasa. Colombia*, 371-378.
- Etxeberria Balerdi, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogía Social. revista Interuniversitaria*, 31-39.
- Fabelo Corzo, J. R. (2004). *Los valores y sus desafíos actuales*. Cuba: Libros en red.
- Feixa, C. (1998). De las culturas juveniles al estilo. *El reloj de arena. Culturas juveniles en México*, 60-73 y 94-111.
- Feixa, C. (1999). *De jóvenes bandas y tribus*. Barcelona: Cultura Libre.

- Feixa, C. (2006). Generación XX. Teorías sobre la juventud en la era contemporánea. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales*.
- Fragoso, E. (2014). ¿Son los valores subjetivos u objetivos? *Comunidad y salud*, 64-68.
- Fullat, O. (1997). *Antropología y educación*. Barcelona: Ariel.
- Gallego, J. C., y Gutiérrez Brito, J. (2012). *Adolescencia entre pantallas*. Barcelona: Gedisa.
- Goffman, Erving. (2001). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu Editores. España.
- Gómez Tarin, F. J. (2006). *El análisis del texto fílmico*. Universidade da Beira.
- González Calderón, D. (2017). Visibilizando las ausencias en torno a la representación del cuerpo, una reflexión a propósito de dos films de Carlos Reygadas. En *Desnudo y desnudez*. Mexico: Fontamara.
- González M, M., y Camacaro, D. (2014). Incorporación de la perspectiva de género en las organizaciones. Una propuesta estratégica situacional. Parte I. *Salud Trabajo*, 151-154.
- Grollmus, N. S., y Llombart, M. P. (2014). Narrativa e intertextualidad como herramientas para el ejercicio de la reflexibilidad en la investigación feminista. *Athenea Digital*, 89-112.
- Gueventter, E. L. (2001). Valores y valoraciones. En *La investigación en el área educativa, tres perspectivas* (págs. 65-92). Argentina: Santillana.
- Gutiérrez, E. J., Cano González, R., y Valle Flores, R. (2008). La cultura sexista y la violencia en los videojuegos. *Mal-estar E Subjetividade*, 13-32.
- Guzmán, V. (2002). *Las relaciones de género en el mundo global*. Santiago de Chile: Naciones Unidas. CEPAL.
- Harter, S. (1997). *Desarrollo de la identidad y de la personalidad*. EU: Harvard University.
- Herrera Gómez, M., y Soriano Miras, R. (2004). La teoría de la acción social en Erving Goffman. *Universidad de Granada*, 59-79.
- Herrera Restrepo, D. (2010). Husserl y el mundo de la vida. *Franciscanum: revista de las ciencias del espíritu*, 247-274.
- Herrera, G. (2001). *Antología de género*. Quito: Flacso.
- Jalón, M. J. (s.f.). La violencia entre iguales en la adolescencia y su prevención desde la escuela. *Universidad Complutense de Madrid*, 27.
- Jalón, M. J., Marínez Arias, R., y Martín Seoane, G. (2004). *Prevención de la violencia y lucha contra la exclusión desde la adolescencia. Intervención a través de la familia*. España: Injuve.
- Javier, C. G., y Jesús, G. B. (2012). Máquinas de comunicar, máquinas de producir la adolescencia. En C. G. Javier, y G. B. Jesús, *Adolescencia entre pantallas* (págs. 109-136). Barcelona: Gedisa.
- Kerchhove, D. d. (1999). *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Lagarde, M. (1990). Identidad femenina. *Comunicación, intercambio y Desarrollo Humano en América Latina, A.C.*, 10.
- Lahire, B. (2007). Childhood and youth: socialization periods subjected to multifold constrictions. *Revista de antropología social*, 21-38.
- Lamas, M. (1999). Género diferencias de sexo y diferencia sexual.
- Lamas, M. (Abril, 2015). *Género: los conflictos y desafíos del nuevo paradigma*. Universidad Iberoamericana. Puebla, México
- Lanz, P. M., Bohorodzaner, S., y Kampfner Eunice. (2010). Violencia y videojuegos en adolescentes chilenos y mexicanos. *Revista chilena de neuropsicología*, 199-206.
- Latapí, P. (2014). *El debate sobre los valores en la escuela mexicana*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Argentina: Sivel.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lizarazo Arias, D. (2013). El poder simbólico de las imágenes. En *Análisis y medios de recepción*.
- Lobo, E. S., y Romero González, P. (2009). Creativity and consumption of children's and teenager's leisure. *Educación y Futuro. Revista bde investigación aplicada y experiencias educativas* (págs. 111-130). Madrid: www.cesdonbosco.com/revista/.

- Lozano Maneiro, B. (2003). En el aniversario de Erving Goffman. *Revista española de investigaciones*, 47-61.
- Lozano, C. P., y Solís Domínguez, D. (2009). En entorno escolar y familiar en la construcción de significaciones de género y sexualidad en jóvenes de Guadalajara. *La ventana. México*.
- Lutte, G. (1991). Tiempo libre y consumo. En *La psicología de los jóvenes de hoy* (págs. 323-336). Barcelona: Herder.
- Magnere, P. P. (2008). Los objetos de consumo en la construcción de los procesos de individuación de adolescentes. *Última Década. Chile*, 29-46.
- Marín, M. J., Martínez, J. M., y Rosa, A. (2009). Las bandas juveniles violentas de Madrid: su socialización y aculturación. *Panam Salud pública*, 128-36.
- Marina, J. (2016). *El talento de los adolescentes*. Ciudad de México: Paidós.
- Márquez, I. V. (2014). Género y videojuegos. Roles estereotipados y usos. *TELOS. Cuadernos de comunicación e innovación*, 106-114.
- Martín, J. F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez Migueles, M. (2004). La etnometodología y el interaccionismo simbólico.
- McLuhan M. y Powers B.R. (2011). La aldea global. Barcelona: Gedisa.
- Mèlich, J.-C. (1998). *Antropología simbólica y acción educativa*. Barcelona: Paidós.
- Mendes Diz, A., y Schwarz, P. (2012). *Juventudes y género*. Argentina: Lugar Editorial.
- Mercado Maldonado, A., y Zaragoza Contreras, L. (2011). La interacción social en el pensamiento sociológico de Erving Goffman. *Espacio Públicos*, 158-175.
- Miguélez, M. M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Mínguez Arranz, N. (2014). Ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital. *Telos*, 1-8.
- Mulvey, L. (1975) Visual Pleasure and Narrative Cinema. The Sexual Subject. A screen Reader in Sexuality. Mandy Merck
- Montoya, D., Vasquez Arias, M., y Salinas Arboleda, H. (2013). Sistemas intertextuales transmedia. *Co-herencia*, 137-159.
- Morales Morante, F., y Hernández, P. (2012). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en red. *Comunicación*, 140-149.
- Osuna, J. M. (2007. México). La sociedad y el objeto. Miradas desde la identidad, diseño e información. *Contexto. Revista de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Autónoma de Nuevo León.*, 103-105.
- Panofsky, E. (1995). *Meaning in the visual arts*. Madrid: Dobleday and Company.
- París, J. A. (2011). El significado del producto y su impacto en la marca. *Revista de administracao da INIMEP*, 24-39.
- Parkin, S. (2016). *Muerte por videojuegos*. España: Turner.
- Pérez Gallo, V. (2015). Las masculinidades: una visión desde el enfoque dramático de Goffman. *Espacio abierto*, 29-44.
- Pérez, J. A., Valdez, M., y Suárez Z., M. H. (2008). *Teorías sobre la juventud*. México: Porrúa/UNAM.
- Pérez, M. A., y Mendoza García, J. (2001). *Significados colectivos: procesos y reflexiones teóricas*. México: ITESM.
- Piedrahíta, V., Ceballos, L., y Bejarano, M. (2012). La moda y el comportamiento adolescente urbano en centros comerciales de Medellín. 45-61.
- Pindado, E. V. (2011). Diseño y consumo en tiempo de crisis I. La desintregación de la Bauhaus. *Paperback*, 10.
- Pons Diez, J. (2010). La aportación a la psicología social del interaccionismo simbólico: una revisión histórica. *EduPsykhé*, 23-41.
- Portilla, I. (2006). Los adolescentes españoles y las marcas de ropa. *ResearchGate*.
- Ramos, S. (2001). *El perfil del hombre y la cultura en México*. Madrid: Austral.
- Rizo García, M. (2011). De personas, rituales y máscaras. Erving Goffman y sus aportes a la comunicación interpersonal. *Quórum Académico*, 78-94.

- Robles Martínez, B. (2008). La infancia y la niñez en el sentido de identidad. Comentarios en torno a las etapas de la vida de Erik Erikson. *Revista mexicana de pediatría*, 29-34.
- Rodríguez, J. C., López López, G. C., y Padilla González, F. (2009). Nuevas generaciones, nuevas creencias? *La ventana. México*.
- Romero Lombardo, D. (2011). Identidad de género en personajes de ficción infantil y juvenil. Hacia una ruptura de los estereotipos. *Acciones e investigaciones sociales*, 175-202.
- Rubio, A. (2010). Jóvenes en red, generación digital y cambio social. *Ciudadanía Jove*, 8.
- Salas-Menotti, I. (2008). Significado psicológico de la violencia y la agresión en una muestra urbana colombiana. *Diversitas*, 331-343.
- Schmelkes, C. (1988). *Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación*. México: Oxford.
- Sexe, N. (2001). *Diseño.com*. Paidós Ibérica.
- Tejero Salguero, R., Pelegrina del Río, M., y Gómez Vallecillo, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 235-250.
- UNESCO. (1993). Paulo Freire. *Perspectivas*, 463-484.
- UNESCO. (2015). *Igualdad de género, patrimonio y creatividad*. Ciudad de México: Unesco.
- Urresti, M. (1996). Adolescentes consumos culturales y usos de la ciudad. En M. Urresti, *La juventud es más que una palabra. ensayos sobre cultura y juventud*. Buenos Aires: Biblos.
- Urteaga Castro Pozo, M. (2009). *Juventudes, culturas identidades y tribus juveniles en el México contemporáneo*. México: INAH.
- V. Márquez, I. (2013). Género y videojuegos. *Telsos*, 1-8.
- Varela, M. d., y Zavala Vizcarra. (2014). Los videojuegos y su posible influencia en la agresión reactiva. Estudio con perspectiva de género, en la comunidad de Pantanal, Nayarit. *Uaricha*, 91-105.
- Watzlawick, P., y Krieg, P. (1995). *El ojo del observador*. Barcelona: Gedisa.
- Wiener, N. (1988). *Cibernética y sociedad*. Buenos Aires: Sudamericana.

- Zacarés González, J., Iborra Cuéllar, A., Tomás Miguel, J., & Serra Desfilis, E. (2009). El desarrollo de la identidad de la adolescencia y adultez emergente: Una comparación de la identidad global frente a la identidad en dominios específicos. *Anales de psicología*, 316-329.
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen*. Madrid: Signo e imagen.

WEBSOGRÁFIA

- Sarkessian, Anita. Feminist Frequency, conversation with Pop Culture. <https://feministfrequency.com/>, [10, noviembre 2016].
- Sarkessian, Anita. Lego Friends – Lego and Gender Part 1. <https://www.youtube.com/watch?v=CrmRxGLnOBk>, [10, noviembre 2016].
- Sarkessian, Anita. Lego Boys Club – Lego and Gender Part 2. <https://www.youtube.com/watch?v=oe65EGkB9kA>, [10, noviembre 2016].
- Amores, Marina. Documental mujeres + videojuegos. <https://www.youtube.com/watch?v=bGOvepwEsElyt=812s>, [10, noviembre 2016].
- Amores, Marina. Documental hombres + videojuegos. <https://www.youtube.com/watch?v=wWqnsMCY1HY>, [10, noviembre 2016].