



VIDEOJUEGOS Y PLATAFORMAS DE JUEGO

¿Qué es?

Los videojuegos pueden considerarse **tanto una herramienta digital como un fenómeno digital**. Son una **herramienta digital** en el sentido de que son programas de software interactivos creados con fines educativos o de entretenimiento, que a menudo se juegan en computadoras, consolas o teléfonos inteligentes. Como herramienta, brindan a los usuarios un medio para participar, entretenerse o aprender a través de la plataforma digital. Al mismo tiempo, los videojuegos también se han convertido en un importante **fenómeno digital**. Los videojuegos atraen a una audiencia global masiva, con millones de jugadores y espectadores, y han generado eventos competitivos de deportes electrónicos y carreras de juegos profesionales.

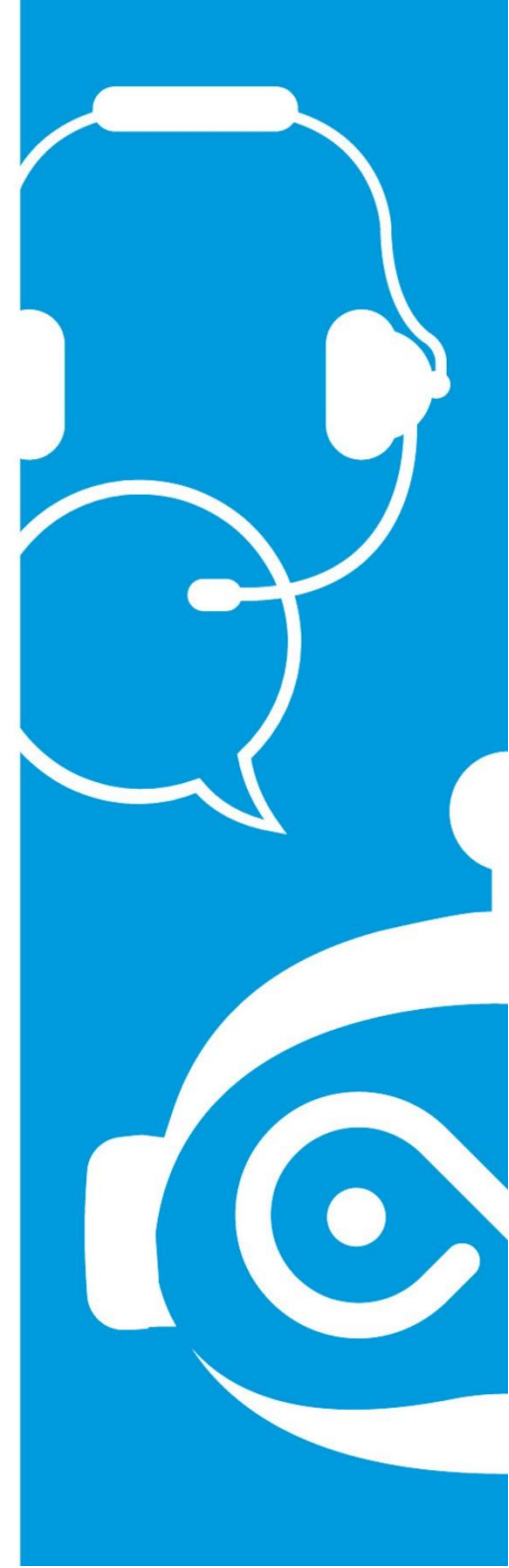


¿Cómo puede impactar en la salud sexual y reproductiva de los jóvenes?

El impacto de los videojuegos en los jóvenes puede variar mucho según el individuo, el contenido específico del juego y el contexto en el que se consume. La orientación de los padres, la selección de juegos apropiados para la edad y la comunicación abierta sobre la SSR son esenciales para navegar por estas posibles ventajas y desventajas.

En cuanto a las ventajas de los videojuegos en la SSR de los jóvenes, podemos destacar:

- **Educación y concienciación:** Algunos videojuegos pueden proporcionar contenido educativo relacionado con la SSR, incluidos temas como la anticoncepción, las infecciones de transmisión sexual, el consentimiento y las relaciones saludables. Estos juegos pueden ayudar a promover la conciencia y la comprensión entre los jugadores jóvenes.
- **Empoderamiento y autoexpresión:** Ciertos videojuegos permiten a los jugadores explorar diversas identidades y expresiones, lo que puede tener un impacto positivo en la confianza en sí mismos y la autoimagen de los jóvenes, incluidos aspectos relacionados con su orientación sexual o identidad de género.
- **Apoyo social y comunicación:** Los juegos multijugador en línea pueden proporcionar una plataforma para que los jóvenes interactúen con otros, lo que podría facilitar conversaciones sobre temas de salud sexual y reproductiva, compartir experiencias y buscar apoyo.



Apoyar la salud sexual y reproductiva de los jóvenes en la era digital: BUENAS PRÁCTICAS

Desventajas de los videojuegos para la SSR de los jóvenes:

- Exposición a contenido explícito: Algunos videojuegos pueden contener contenido sexual explícito o violencia, lo que podría ser inapropiado o dañino para el grupo de edad de los jóvenes. La exposición a este tipo de contenido puede desensibilizar o distorsionar su comprensión de las relaciones sanas y el consentimiento.
- Expectativas poco realistas: Los videojuegos a menudo representan el romance y la sexualidad de una manera hiperidealizada, lo que puede crear expectativas poco realistas sobre la intimidad, la imagen corporal y los roles de género, lo que lleva a una posible insatisfacción o un impacto negativo en la autoestima.

Algunos ejemplos de videojuegos donde podemos encontrar ventajas y desventajas son:

- "Life is Strange": Este juego narrativo trata varios temas maduros, como las relaciones, la sexualidad y el consentimiento.
- "Grand Theft Auto" series: Estos juegos suelen contener contenido sexual explícito, violencia y temas para adultos, como la prostitución y la cosificación sexual.
- "Leisure Suit Larry" series: Estos juegos se centran en la búsqueda de encuentros sexuales y cosifican a las mujeres. Promueven representaciones poco realistas y dañinas de la sexualidad y las relaciones.



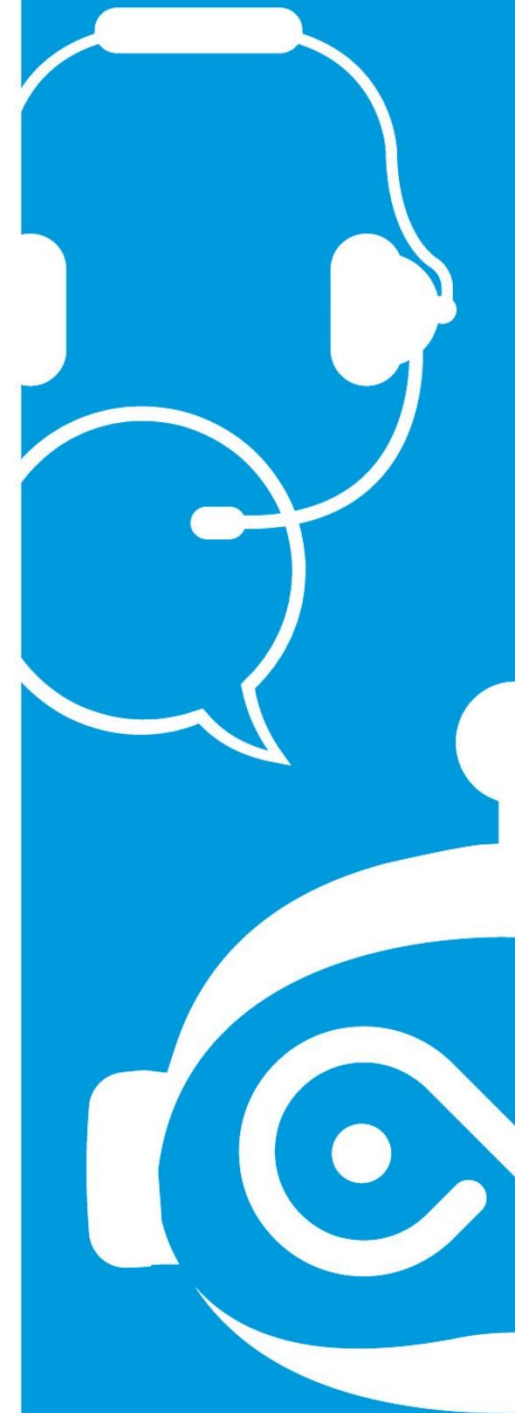
¿Cuáles son algunas de las formas en que se puede apoyar a los jóvenes?

- Verifica el código de clasificación de contenido de videojuegos (llamado Entertainment Software Rating Board – ESRB en EE. UU. y Canadá). Este código puede proporcionar información sobre la idoneidad del juego para el rango de edad de los jóvenes objetivo.
- Descubre tú mismo los juegos más populares entre los jóvenes y júégalos para comprender hasta qué punto pueden impactar a los jóvenes.
- Si tienes videojuegos en centros frecuentados por jóvenes, asegúrate de que los juegos sean aptos para todos y se jueguen en zonas comunes.

Fenómenos/herramientas digitales relacionados:

Ver fichas:

- Contenido sexualmente explícito: OnlyFans
- Nuevas herramientas: Inteligencia artificial
- Abuso en línea: Grooming (Engaño pederasta)



Para saber más:

- Alencar, Nadyelle Elias Santos, Maria Aparecida Oliveira Pinto, Nicácio Torres Leite, and Claudia Maria Vieira Da Silva. “Serious Games for Sex Education of Adolescents and Youth: Integrative Literature Review.” *Ciência & Saúde Coletiva* 27, no. 8 (August 2022): 3129–38. <https://doi.org/10.1590/1413-81232022278.00632022en>.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. “Video Games and Children: Playing with Violence,” 2017. https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx.
- Mónica Isabel Tamayo Acebedo and Tamayo Acevedo Lucía Stella. “Los Videojuegos Para La Comunicación En Salud Sexual de Los Escolares: Valoración de Los Profesores de Secundaria.” *Communication Papers* 7, no. 13 (May 25, 2018). <https://raco.cat/index.php/communication/article/view/337879>.

