

Lucia Stella Tamayo
Acevedo¹

Mónica Isabel
Tamayo Acevedo²

Ma. Guadalupe
Chávez Méndez³

Utilização e percepção de adolescentes sobre videogames comerciais com conteúdo sexual implícito na Colômbia

Adolescents' use and perception of commercial video games with implied sexual content in colombia

RESUMO

Objetivo: Caracterizar o uso e a percepção dos estudantes do ensino médio em Medellín sobre videogames com conteúdo sexual implícito. **Métodos:** Estudo descritivo transversal com 1124 adolescentes do oitavo ao décimo primeiro ano de quatro instituições públicas de ensino. Foi aplicado um questionário estruturado com questões sociodemográficas, psicossociais, conhecimentos e fatores de risco para a saúde sexual, acesso, uso e percepção sobre videogames. **Resultados:** Destaca-se o consumo elevado de videogames, na maioria pelos adolescentes do sexo masculino, assim como a ausência de videogames educativos em saúde sexual, falta de controle com relação ao tempo dedicado ao jogo e conteúdo adulto. Os adolescentes sentem que os vídeo-games desenvolvem: agilidade mental, capacidade de análise, resolução de problemas e tomada de decisões. O objetivo da utilização dos jogos foca em metas e superação do próprio recorde e do recorde dos amigos, onde os rapazes são mais competitivos. O conteúdo sexual implícito foi identificado através: do design de personagens, roupas, linguagem, cenários e relações entre as personagens, com uma diferença marcada por sexo. **Conclusão:** O consumo de videogames como novos produtos culturais neste estudo foi alto, com uma diferença marcada pelo sexo. Mostrou um conteúdo sexual implícito, levando a repensar as formas tradicionais de educação sexual através de propostas pedagógicas interativas e imersivas que simulam a realidade.

PALAVRAS-CHAVE

Adolescente, saúde sexual, comunicação em saúde, educação sexual, tecnologia da informação.

ABSTRACT

Objective: Characterize the use and perception of video games with implied sexual content by high school students in Medellín. **Methods:** Descriptive cross-sectional study with 1124 adolescents within eighth to eleventh grades of four public educational institutions. It was applied an structure questionnaire with socio-demographic, psychosocial, knowledge and risk factors question associated with sexual health and access, use and perception of video games. **Results:** Highlights the high consumption of video games, bigger in male adolescents, as the lack of educational video games in sexual health, lack of control regarding the time spend with and adult content. Adolescents felt that video games developed their: mental agility, analysis capacity, problem solving and decision making. The purpose of game use is focused on the goals and overcome their own recorde and friends' records, where men are more competitive. The implied sexual content was identified through: the design of characters, costumes, language, scenarios and relationships between characters, with

¹Doutora em Ciências Médicas - Professora-Pesquisadora - Escola de Microbiologia - Universidad de Antioquia (UdeA). Medellín, AC, Colombia.

²Mestre em História da Arte. Universidad de Antioquia - (Professora-Pesquisadora - Faculdade de Comunicação - Universidad de Medellín (UdeA). Medellín, AC, Colombia.

³Doutora em Ciências Sociais - Professora Pesquisadora - Faculdade de Comunicação e Letras - Universidad de Colima (UdeC). Colima, AC, Mexico.

Lucia Stella Tamayo Acevedo (lucia.tamayo@udea.edu.co) – Universidad de Antioquia, Calle 67, No. 53 – 108, Bloque 5-406, Ciudad Universitaria. Medellín, AC, Colombia.

Recebido em 15/08/2016 – Aprovado em 25/05/2017

marked sex difference. **Conclusion:** The consumption of video games as new cultural products in this study was high, with marked difference by sex. It showed the implied sexual content leading to rethink the traditional forms of sexual education through interactive pedagogical and immersive proposals that simulate reality.

> KEY WORDS

Adolescent, sexual health, health communication, sex education, information technology.

> INTRODUÇÃO

O presente século está marcado pela tecnologia. Isto implica que a educação dos adolescentes tenha um vínculo direto com ela. Neste cenário mediático, os videogames constituem um excelente meio para o aumento da aprendizagem devido a sua natureza lúdica, interativa e imersiva que facilita a aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento de habilidades básicas, no raciocínio indutivo-dedutivo e na construção e implementação de estratégias cognitivas de forma organizada, permitindo aos indivíduos apropriar-se, compreender e valorar seu entorno social e cultural^{1,2}.

O mundo virtual é habitado, sentido e vivido sem as pressões, obrigações e conseqüências próprias da realidade. A transferência do cenário real para o digital é um dos maiores atrativos dos videogames, suas recreações da realidade são úteis para afiançar competências analíticas na tomada de decisões e na solução de problemas cotidianos³. Apesar de suas possibilidades e benefícios, existe uma marcada preocupação de pais e educadores frente ao uso dos videogames e um desconhecimento, derivado de diferenças geracionais e receio frente à tecnologia digital, de como os adolescentes vêem estes novos produtos. Para Jenkins, os videogames redefinem a comunicação e o acesso à informação para novas formas de produzir conhecimento, onde a imersão e a interatividade tem um papel preponderante na transmissão de ideologias e valores⁴. Segundo Matysiak e Valleur, existem três pontos-chaves ao se considerar os videogames como meio de comunicação: i) representa um meio independente que não pode ser interpretado em relação às formas tradicionais de co-

municação; ii) seu potencial radica na possibilidade de transmitir mensagens de uma forma incomum e iii) tem autoria compartilhada entre criadores e jogadores, o que permite gerar redes de comunicação e conhecimento, especialmente no jogo colaborativo⁵.

As investigações a respeito dos videogames como meio de comunicação para a saúde datam da década de 90 e seu alvo aponta à prevenção, promoção e formação do pessoal de saúde a partir de simulações⁶. A Web 2.0 oferece uma quantidade de informação sobre conteúdo sexual na ótica comercial e educativa. Os adolescentes têm acesso livre, mas, entretanto, não estão preparados para a escolha e leitura acertada destes produtos audiovisuais. Em contrapartida, as estratégias comunicativas e educativas tradicionais de educação sexual para os adolescentes tiveram um impacto menor, que particularmente para Medellín, ainda persistem as altas taxas de gravidez adolescente, infecções de transmissão sexual (ITS) e comportamentos sexuais de risco para a saúde^{7,8}. Estes modos tradicionais de informar, comunicar e acostumar se afastam das novas formas de criar e apropriar o conhecimento em uma sociedade vinculada com a produção e o consumo mediático digital, o qual leva à necessidade de investigar sobre as possibilidades e efeitos dos videogames na educação dos adolescentes, incluindo a saúde sexual.

Na adolescência, a sexualidade tem maior importância devido às mudanças biológicas, psicológicas e sociais, e a apropriação de conhecimentos e valores a respeito da saúde sexual que por sua vez influirão na realização da vida plena e responsável^{9,10}. Nesse sentido, é necessário desenvolver estratégias focadas na preven-

ção de conseqüências adversas como gravidez não planejada, ITS e problemas psicoafetivos.

Na Colômbia, os adolescentes representam aproximadamente 12,5% da população. Em média, o início das relações sexuais ocorre entre 15 e 19 anos de idade¹¹, momento a partir do qual se expõem às práticas de risco fundadas em conhecimentos deficitários e presença de outros fatores como: consumo de bebidas alcoólicas, tabaco e substâncias alucinógenas, ausência de figura paterna e vinculação precoce ao mercado de trabalho informal^{12,13}. Nessas condições, os adolescentes vivem sua sexualidade com efeitos negativos em seus projetos de vida, além dos altos custos sociais e econômicos que significam para o país.

O objetivo deste artigo é caracterizar o uso e percepção dos estudantes secundários de Medellín em relação aos videogames comerciais com conteúdo sexual implícito pelos, com o propósito de contribuir ao conhecimento para propostas pedagógicas que incorporem novas estratégias comunicativas e educativas na saúde sexual. Este artigo faz parte do projeto de investigação "O videogame como meio para desenvolver estratégias em comunicação para a saúde: Uma proposta para fomentar a cultura de prevenção e autocuidado da saúde sexual nos jovens do Medellín - Colômbia e Colima- México", produto do trabalho colaborativo entre as universidades da Antioquia, Medellín e Colima- México.

> METODOLOGIA

Realizou-se um estudo descritivo transversal com 1.124 adolescentes matriculados do oitavo ao décimo primeiro grau, em quatro instituições de educação pública de Medellín, selecionadas por conveniência para que representasse social, cultural, geográfica e economicamente, a situação dos escolares da cidade.

Calculou-se um tamanho de amostra representativa de 1.162 escolares sob os parâmetros: nível de confiança de 95%, erro de amostra de 3%, probabilidade de uso de videogame de

50%. Esta se estratificou proporcionalmente ao número de estudantes das quatro instituições convocadas. Incluíram-se os assistentes que aceitaram a participação voluntária.

Solicitaram-se as autorizações nas instâncias técnico-administrativas do setor educativo. O projeto se apresentou à comunidade educativa para indicar sua importância no desenho de novas estratégias educativas e comunicativas em saúde sexual. A todos os estudantes foi explicado sua participação no projeto e seu consentimento foi informado. Uma vez compreendida a informação, procedeu-se à assinatura do consentimento e aplicação de enquête autoaplicada dividida em seções: Caracterização sociodemográfica, Percepção da situação socioeconômica e psicossocial, Percepção e utilização dos videogames, Videogames comerciais com conteúdo sexual implícito de mais uso, Saúde sexual: conhecimentos, práticas sexuais e autocuidado. Neste último foi empregado um questionário de 20 perguntas de múltipla escolha, qualificadas entre 0 a 10 pontos, cujo critério de aprovação se deu a partir dos 6 pontos. A pesquisa foi respondida em horário escolar, durante aproximadamente 40 minutos, sob a presença das pesquisadoras. Cada questionário foi identificado previamente com um código. Uma vez respondida, procedeu-se à revisão para detectar incoerência e faltas.

Controlaram-se viés de informação e seleção com a padronização de pesquisadores, pergunta controle e validação do instrumento através de um teste piloto realizado com 20 estudantes de outra instituição educativa, diferente das selecionadas. Os dados foram processados no Excel, versão 7.0, empregando a dupla digitação para o controle de erros e inconsistências. O tamanho de amostra alcançado frente ao calculado foi de 96,7%.

A análise dos dados foi efetuada no programa SPSS, versão 21. Determinaram-se as frequências relativas e absolutas, e medidas de tendência central para as variáveis em estudo. Posteriormente procedeu-se à análise bi-variada contrastando o grupo de jogadores com os de

não jogadores. Nos jogadores caracterizaram-se o uso e a percepção, comparado por sexo como indicador de possíveis desigualdades de gênero. As diferenças foram estabelecidas no valor de $p < 0,05$.

Segundo a Resolução no. 008430 de 1993 do Ministério de Saúde da Colômbia, esta investigação não tem nenhum risco para a saúde, por estar isenta de procedimentos invasivos¹⁴. O projeto geral contou com o aval de um comitê de bioética legalmente reconhecido. Protegeu-se a privacidade dos estudantes, a diversidade cultural, religiosa, tendência sexual e identidade de gênero. Nas respostas às perguntas se incluiu a opção “não desejo responder”, caso o estudante sentisse a sua vida privada exposta. Velou-se pelos princípios fundamentais da ética em investigação: respeito, beneficência, não-maleficência e justiça.

➤ RESULTADOS

No presente estudo participaram 1124 estudantes, sendo 46,9% do sexo masculino e 53,1% do feminino com idade média de 15 anos, sem diferenças significativas por sexo ($t = 1,601$; $p = 0,110$). 65,4% dos adolescentes vivem na zona nordeste da cidade provenientes de estratos econômicos baixos e 30,2% vivem na zona sudoeste e são de estratos médios e baixos. 10% tinham algum tipo de trabalho in-

formal remunerado e 54% manifestaram baixo rendimento acadêmico.

Referente às práticas sexuais e fatores condicionantes, 40,9% tinha iniciado relações sexuais aos 15,2 anos, em média (desvio padrão 1,4), sendo que os meninos iniciaram as atividades mais cedo (aos 13,5 anos) do que as mulheres (14,8 anos) ($t = 4,906$; $p = 0,000$). Em 20,9% dos casos, as relações sexuais eram frequentes, 43% informaram que não utilizaram camisinha na última relação sexual, 30,3% indicaram relações sexuais informais, 19,5% seus companheiros eram dez anos mais velhos e em 7,1% dos casos as relações eram por dinheiro. Em algum momento de sua vida, 57,2% tinha consumido bebidas alcoólicas, 9,2% tabaco e 8,1% maconha. Com relação as diferenças por gênero, os homens informaram ter relações sexuais com outros companheiros dez anos mais velhos, e consumir tabaco; e para as mulheres o não uso da camisinha na última relação sexual e relações sexuais frequentes ($p < 0,005$).

63,9% dos adolescentes (696/1124) disseram jogar videogame. As diferenças encontradas em relação aos não jogadores foram dadas com frequências mais altas para o sexo masculino, menores de 15 anos, estar no oitavo grau escolar e pertencer a estratos socioeconômicos baixos. Com relação a conhecimentos e práticas sexuais, foram observadas diferenças para não aprovar o teste de conhecimentos e o não uso da camisinha na última relação sexual (Tabela 1).

Tabela 1. Uso de videogames pelos adolescentes analisados no presente estudo segundo as características sociodemográficas e de saúde sexual. Medellín, 2014.

Característica	Valor variável	Joga videogames		Não Joga videogames		Total		Valor Ch ²	Valor p<0,05
		Nro.	%	Nro.	%	Nro.	%		
Sexo (n=1124)	Homem	450	88,1	61	11,9	511	46,9	242,85	0,000
	Mulher	246	42,5	333	57,5	579	53,1		
Idade em anos (n=1120)	<15	247	68,8	112	31,2	559	33,1	8,524	0,014
	15-16	329	63,6	118	36,4	517	47,6		
	>16	119	56,7	91	43,3	210	19,3		

continua

Continuação da Tabela 1

Característica	Valor variável	Joga videogames		Não Joga videogames		Total		Valor Ch ²	Valor p<0,05
		Nro.	%	Nro.	%	Nro.	%		
Grau escolar (n=1090)	Oitavo	200	71,4	80	28,6	280	25,7	15,126	0,002
	Nono	187	61,1	119	38,9	306	28,1		
	Décimo	176	66,2	90	33,8	266	24,4		
	Décimo primeiro	113	55,9	105	44,1	238	21,8		
Nível socioeconômico (n=1076)	Baixo	509	68,6	233	31,4	742	69	24,270	0,000
	Alto	177	53,0	157	47,0	334	31		
Percepção da situação econômica familiar (n=1085)	Muito ruim ou regular	262	61,9	161	38,1	423	39	1,222	0,290
	Boa e muito boa	431	65,1	231	34,9	662	61		
Rendimento Acadêmico (n=1088)	Baixo menor a 3 de 5 pontos	389	65,4	206	34,6	595	54,7	1,440	0,230
	Alto de 3 a 5 pontos	305	61,9	188	38,1	493	45,3		
Início das Relações Sexuais (n=1124)	Sim	239	59,9	160	40,1	399	41,3	1,901	0,168
	Não	365	64,3	203	35,7	568	58,7		
Conhecimentos em Saúde Sexual (n=1090)	Alto>5pontos	621	62,8	368	37,2	989	90,7	5,21	0,022
	Baixo<6 pontos	75	74,3	26	25,7	101	9,3		
Utilizou camisinha na última relação sexual (n=380)	Sim	143	53,0	73	47,0	216	56,8	6,752	0,006
	Não	87	66,2	77	33,8	164	43,2		
Frequência relações sexuais (n=321)	Diárias e três vezes por semana	33	49,3	34	50,7	67	20,9	5,534	0,014
	Ocasionais	165	65,0	89	35,0	254	79,1		
Relações sexuais com outros companheiros (n=370)	Sim	70	62,5	42	37,5	112	30,3	0,258	0,348
	Não	154	59,7	104	40,3	258	69,7		
Relações sexuais com companheiros 10 anos maiores (n=341)	Sim	40	59,7	27	40,3	67	19,6	0,180	0,500
	Não	166	60,6	108	39,4	274	80,4		
Relações sexuais por dinheiro (n=344)	Sim	17	68,0	8	32,0	25	7,3	0,689	0,271
	Não	190	59,6	129	40,4	318	92,7		

Fonte: Elaboração própria

64,7% dos jogadores eram homens e 35,7% mulheres. Em média recordam ter ficado em contato com os videogames aos 8,3 anos de idade (desvio padrão=2,7), com diferença entre homens (7,9 anos), e mulheres (9 anos) ($t = 5,353$; $p = 0,000$). 82% jogavam diariamente, 88% utilizava videogame comercial e nenhum conhecia videogame educativo em saúde sexual. 12,5% reconheceram que jogam videogame com conteúdo erótico e sexual. Os videogames comerciais com conteúdo sexual implícito de maior uso foram: GTA São Andreas, Godof War e CallofDuty. 48,2% não tinham nenhum controle com relação as horas jogadas e em 65,3% dos casos o videogame tinha conteúdo adultos.

A Tabela 2 mostra a finalidade do uso dos videogames, evidenciando-se que tanto para homens, quanto para mulheres, o mais atrativo é poder alcançar metas (53,5%), seguido de superar o próprio recorde (32,2%), e o recorde dos amigos (29,2%). Os homens, diferente das mulheres, acreditam que o interessante é superar seu próprio recorde e o dos amigos. Viver aventuras ocupou o segundo lugar de importância para as mulheres. Para ambos os sexos, transformar-se no personagem do videogame e viver romances foi de pouco interesse. Somente foram encontradas diferenças significativas em

superar o recorde dos amigos, a favor dos homens ($p < 0,004$).

Segundo os estudantes, o videogame melhora as seguintes habilidades: agilidade mental (64,3%), reflexos (54,1%), capacidade de atenção (39,3%), potencializa a imaginação (29,4%) e a capacidade de análise (23,4%). O resto das habilidades reportaram frequências inferiores aos 20%. Com relação ao gênero dos adolescentes, foram encontradas diferenças significativas para os reflexos e tomada de decisões, sendo maior nos homens (Tabela 3).

Para os adolescentes, nas narrações audiovisuais, o conteúdo sexual implícito pode ser apreciado na forma de vestir dos personagens (29,6%), na linguagem verbal e corporal (27,9%), e na aparência dos personagens, (27,2%). Para as mulheres, a forma de vestir dos personagens é um elemento importante para determinar o conteúdo sexual ($p < 0,022$), e para os homens, os cenários ($p < 0,006$). A aparência dos personagens, as linguagens verbais e corporais foram igualmente relevantes para ambos os sexos (Tabela 4). Na percepção das relações entre os personagens, destacou-se: a amizade (31,2%), as relações sexuais (30,9%) e a rivalidade (26,5%). Para os homens foram mais importantes as relações de apoio ($p < 0,034$) e para as mulheres as relações sexuais ($p < 0,052$) (Tabela 4).

Tabela 2. Finalidade dos videogames comercial segundo os estudantes analisados no presente estudo.

Características	Homens		Mulheres		Total		Valor Ch ²	Valor p<0,05
	Nro.	%	Nro.	%	Nro.	%		
Alcançar metas	238	53,2	128	54	366	53,5	0,036	0,849
Viver aventuras	125	28	58	24,5	183	26,8	0,964	0,326
Viver romances	7	1,6	6	2,5	13	1,9	0,775	0,379
Superar o próprio recorde	150	33,6	71	30	221	32,2	0,917	0,338
Superar o recorde dos amigos	147	32,9	53	22,4	200	29,2	8,289	0,004
Transformar-se no personagem escolhido	33	7,4	18	7,6	51	7,5	0,010	0,920

Fonte: Elaboração própria

Tabela 3. Habilidades que desenvolvem os videogames comerciais segundo os estudantes analisados no presente estudo.

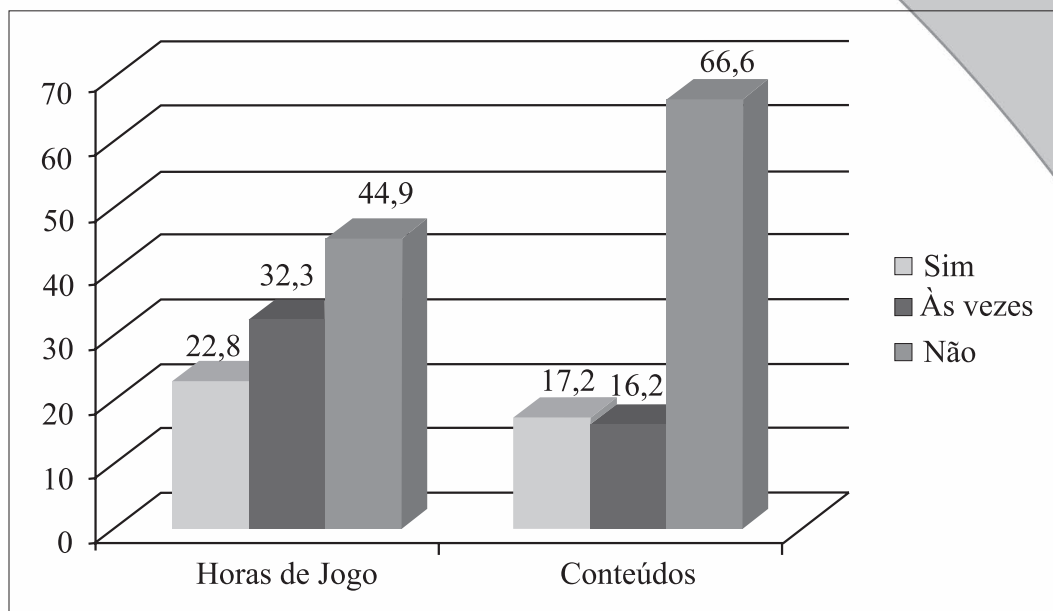
Habilidade	Homens		Mulheres		Total		Valor Ch ²	Valor p<0,05
	Nro.	%	Nro.	%	Nro.	%		
Agilidade mental	267	61,8	161	68,8	428	64,3	3,270	0,070
Reflexos	255	59,0	105	44,9	360	54,1	12,24	0,000
Capacidade de atenção	166	38,4	96	41,0	262	39,3%	0,429	0,512
Imaginação	117	27,1	79	33,8	196	29,4	3,222	0,073
Capacidade de análise	95	22,0	61	26,1	156	23,4	1,392	0,238
Tomada de decisões	101	23,4	28	12,0	129	19,4	13,46	0,000
Busca de informação	80	18,5	41	17,5	121	18,2	0,102	0,749
Resolução de problemas	80	18,8	117	15,8	197	17,6	0,778	0,378
Comunicação com os outros	36	8,3	13	5,6	49	7,4	1.791	0,181

Fonte: Elaboração própria

Tabela 4. Percepção dos adolescentes quanto ao conteúdo sexual em narrativas e relações entre personagens dos videogames comerciais analisados no presente estudo.

Característica	Homens		Mulheres		Total		Valor Ch ²	Valor p
	Nro.	%	Nro.	%	Nro.	%		
Aparência dos personagens	88	28,0	25	24,5	113	27,2	0,481	0,488
Forma de vestir dos personagens	84	26,8	39	38,2	123	29,6	4,875	0,022
Linguagem verbal e corporal usada no jogo	84	26,8	32	31,4	116	27,9	0,818	0,366
Forma de relacionamento dos personagens	63	20,1	22	21,6	85	20,4	0,107	0,743
Cenários dos videogames	77	24,5	12	11,8	89	21,4	7,451	0,006
Relações sexuais entre personagens	76	24,2	20	19,6	96	23,1	0,916	0,338
Amizade	101	30,4	38	33,3	139	31,2	0,335	0,563
Domínio	45	13,6	16	14,0	61	13,2	0,017	0,970
Convivência	69	20,8	26	22,8	95	21,3	0,207	0,649
Rivalidade	89	26,8	29	25,4	118	26,5	0,082	0,775
Apoio	41	12,3	6	5,3	10,5	10,5	4,520	0,034
Amorosas	53	16,0	26	22,8	79	17,7	2,726	0,099
Sexuais	111	33,4	27	23,7	138	30,9	3,775	0,052

Fonte: Elaboração própria

Figura 1. Controle de tempo de jogo e conteúdos dos videogames pelos adultos.

Fonte: Elaboração própria

DISCUSSÃO

Neste estudo, 63,9% dos adolescentes jogavam videogame como parte das atividades de lazer, em especial os homens. Esse resultado é compatível com estudos realizados no Chile, onde 449 adolescentes de escola secundária, 78% homens e 22% mulheres¹⁵, e outro realizado na Espanha com 4.000 adolescentes, que reportou 69% jogadores, sendo maioria homens (85%)¹⁶. Esses achados que denotam possíveis desigualdades de gênero no acesso aos videogames. É uma realidade que os adolescentes atuais usam os videogames, o qual abre possibilidades para sua implementação efetiva na sala de aula como estratégia educativa para a aquisição de conhecimentos e práticas saudáveis em saúde sexual. Esta também reafirma as posturas indicadas por Gros³ quanto a sua utilidade para sintonizar os jovens às competências analíticas requeridas para a tomada de decisões e resolução de problemas, e a de Marquês¹, em aprendizagens significativas permitem a compreensão e valorização do entorno sociocultural.

Outro achado que caracteriza o acesso ao videogame é a frequência do uso, onde 82% jogavam diariamente, cifra que duplica pelos resultados encontrados pelo Instituto Defensor do Menor na Espanha, onde 43% dos estudantes dedicam menos de uma hora diária aos videogames, manifestando-se conflitos no entorno familiar pelo tempo dedicado aos jogos, o qual subtrai tempo às atividades escolares e sociais com amigos e familiares¹⁶. Em certa medida, esse efeito é o receio de pais e professores perante o uso dos videogames que contrasta com a implementação de seu uso na aula⁴. Entretanto, as dinâmicas de relacionamento mudam na medida em que a tecnologia se constitui em uma nova forma de comunicação, da qual fazem parte os videogames. Estes permitem outras formas de encontro e socialização através de uma prática coletiva que gera redes de comunicação e conhecimento⁵.

Chama a atenção a escassa participação dos pais e adultos na vigilância dos tempos de jogo e conteúdos dos videogames. Essa situação foi evidente neste estudo, onde somente 44,9%

tinha regulado o tempo e 66,6% o conteúdo. Um estudo espanhol reporta uma situação similar, aonde 38% dos adolescentes reconheceram que se os pais conhecessem o conteúdo de alguns videogames, não lhes permitiriam seu uso¹⁶. Isto mostra que apesar da existência de sistemas de classificação por idade, como o ESRB¹⁷, PEGI¹⁸ e CERO¹⁹ que etiquetam os produtos de entretenimento áudio-visual em função de seu conteúdo para orientar aos pais e adultos⁴, é inegável o descuido que se apresenta. É o caso do jogo *Grand Theft Automóvel: San Andreas*, um dos videogames mais jogados pelos adolescentes deste estudo, cuja classificação nos sistemas mencionados figura para maiores de 18 anos, dado o alto conteúdo de violência, discriminação racial e cenas de sexo.

Reconhece-se a importância dos videogames no desenvolvimento de habilidades cognitivas afetivas e motrizes, destacando para este estudo a habilidade mental (64,3%), sendo mais baixa que no estudo chileno (86%)¹⁵. Seguido disso, a estimulação da imaginação (29,4%), a capacidade de análise (23,4%), resolução de problemas (17,6%), e a tomada de decisões (19,4%) foram as habilidades mais importantes. Comparativamente com o estudo chileno previamente mencionado os valores encontrados para as habilidades foram maiores com 71%, 69%, 71% e 70% respectivamente, o qual pode ser atribuído a fatores socioculturais e metodológicos.

Neste sentido, para Gros, uma das características dos videogames é que exigem soluções originais a partir das provocações expostas aos jogadores. Ou seja, de uma ou outra forma os leva a desenvolver habilidades criativas a partir da geração de idéias, hipótese e predições que lhes permitem recriar situações que simulam a vida real, sem as pressões, responsabilidades e consequências da realidade³.

Os alunos, ao trabalhar com videogame como parte de um processo didático, expõem sua obstinação, ensaio-erro e confronto de problemas expostos no jogo, procurando soluções criativas que o professor não tinha contemplado. Assim, é possível consolidar novas habilidades,

estratégias, pensamentos, vantagens e inconvenientes antes de decidir²⁰. Neste sentido, foi relevante a importância dada aos videogames para alcançar metas (53,3%), superar o próprio recorde (32,2%) e viver aventuras (26,8%), corroborando com a investigação chilena¹⁵, cujos participantes consideraram os critérios alcance de metas (56%) e superar o próprio nível (56%), e com a pesquisa espanhola, onde o interesse se centrou em viver aventuras (47,4%), alcançar metas (40,3%) e superar o próprio recorde (24,5%)²¹, sendo a competitividade um elemento substancial nos videogames.

Na perspectiva de Etxeberria²², o sucesso alcançado pelos videogames na comunidade infantil e juvenil radica em que muitos os valores, atitudes e comportamentos que imperam na atualidade. Destacam-se a competitividade como um dos eixos de nossa sociedade, que mais é muito impulsionado nos videogames, tanto na competição com outros jogadores, quanto com sigo mesmo.

Em relação com os elementos que definem o conteúdo sexual dos videogames, 29,6% dos adolescentes destacaram a vestimenta, 27,9% a linguagem verbal e corporal e 27,2% a aparência dos personagens. Em uma análise realizada a fim de identificar os valores, atitudes, pautas de ação e papéis desempenhados nos videogames mais vendidos, encontrou-se que em 30% deles, o tratamento que se fazia da figura da mulher era representá-la como objeto erótico e sexual dentro dos cânones da cultura machista, de tal modo que a utilização do sexo com fins comerciais, de difusão e promoção do papel sexual diferenciado, tem um forte eco nos videogames²³.

Os adolescentes, especialmente os rapazes, ainda informaram que as relações entre personagens do videogame insinuam ou evidenciam as relações sexuais (30,9%), recebendo mensagens que poderão influenciar sua sexualidade, perpetuando estereótipos culturais presentes na cultura visual contemporânea. Para Balaguer²⁴, os videogames recriam imagens como mimese da realidade, uma cópia do mundo real que adquire vida própria em um espaço binário, no

qual o jogador atua como o próprio personagem apropriando-se dos relatos e modelos propostos.

Daí a pertinência de incluir os videogames na sala de aula para a educação sexual, a fim de construir um olhar reflexivo e crítico em volta das ditas recreações visuais. Como expõe Jenkins⁴, há que se implementar metodologias que permitam a análise das possibilidades e efeitos positivos dos videogames no campo comunicativo. A análise da influência dos novos produtos culturais, que contrasta com os modelos educativos tradicionais^{7,8}, pode ter estratégias de comunicação e educação em saúde sexual articuladas às dinâmicas próprias deste século.

A intenção desta investigação não era comprovar que os conhecimentos, atitudes e práticas em saúde sexual fossem consequência do consumo dos videogames com conteúdo sexual implícito, e sim fazer uma aproximação à relação que estes estabelecem com os adolescentes para contextualizar outras formas de aprendizado dos adolescentes e explorar sua aplicação em estratégias educativas inovadoras em saúde sexual.

➤ CONCLUSÕES

A apropriação dos videogames é uma realidade vivida pelos escolares deste estudo. O contato com eles desde muito cedo mostra uma mudança nas dinâmicas de consumo tecnológico das novas gerações, o qual apressa para instaurar estratégias educativas nos nativos digitais.

Os adolescentes reconhecem nos videogames o desenvolvimento da capacidade cognitiva quanto à agilidade mental para a análise e tomada de decisões frente a uma situação ex-

posta em jogo, e ressaltam a competitividade como um elemento importante e atrativo na escolha do videogame.

O pouco controle com relação ao tempo de jogo e conteúdo dos videogames por parte de pais e adultos revela o exíguo acompanhamento voltado para a reflexão e análise das narrativas que incluem conteúdo sexual implícito. Desse modo, os adolescentes recebem e processam mensagens que alimentam de maneira errada seu acervo de conhecimentos, atitudes e práticas inerentes à saúde sexual. Tudo isso frente à carência de desenvolvimentos de videogames educativos para a educação sexual que ensinam estratégias educativas tradicionais.

O conteúdo sexual implícito dos videogames está sendo exibido através do desenho dos personagens, forma de vestir, expressão verbal e corporal, e cenários, que unido ao tipo de relações de amizade, sexo e rivalidade entre os homens e mulheres, projetam estereótipos que podem perpetuar desigualdades de gênero na cultura, afetando sua saúde sexual.

Com base nos achados deste estudo, sugere-se a implementação de novas metodologias educativas, utilizando-se os videogames para a abordagem da saúde sexual, na qual, unido com a cultura visual do adolescente e à alfabetização de pais e professores, seja dada uma leitura acertada das imagens visuais presentes na iconosfera contemporânea.

NOTA DE AGRADECIMENTOS ◀

As autoras agradecem aos adolescentes, professores e diretores que possibilitaram a execução deste projeto.

➤ REFERÊNCIAS

1. Marqués P. Lasclávesdeléxito. Cuadernos de Pedagogía [Internet]. 2000 [acesso em 2016, agosto, 8]; 291:55-58. Disponível em: http://europa.sim.ucm.es/compludoc/GetSumario?r=/S/10005/02100630_1.htm&zfr=
2. Gee J. Lo que nos enseñan los vídeo games sobre el aprendizaje y el alfabetismo. Málaga: Coleccion Aulæ; 2004.
3. Gros B. Jugando convídeo game: educación y entretenimiento. Bilbao: Desclée de Brouwer; 1998. ISBN: 9788433012838

4. Jenkins H. Fans, blougeros y vídeo game. La cultura de la colaboración. Barcelona: Paidós Ibérica; 2009.
5. Matysiak JC, Valleur, M. Las nuevas adicciones del Siglo XXI: sexo, pasión y vídeo game. Barcelona: Paidós Ibérica; 2005.
6. Perandones E. Video game para la salud. Eprints Universidad Complutense de Madrid [Internet]. 2010 Madrid. [acceso em 2015 agosto 21]; Disponible em: <http://eprints.ucm.es/13410/1/comunicacionysalud.pdf>
7. Gallo N, Molina A. Evaluación de impacto proyectosalud sexual y reproductiva de adolescentes en Medellín. "Sol y Luna" componente cualitativo, 2008. Rev Salud Pública de Medellín. 2009; 4(1):19-32.
8. Sandoval J, Rodríguez M, García G. Salud sexual y reproductiva en adolescentes de Medellín, 2006. Rev Salud Pública de Medellín. 2008; 2(1):7-25.
9. Givauda P. Evaluación del programa escolarizado para adolescentes: un equipo contra el VIH/SIDA. Interamerican Journal of Psychology. 2005; 39:339-346.
10. Uribe JA. Percepciones sobre el uso del condón y la sexualidad entre jóvenes. Rev Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud. 2012; 10(1): 481-494.
11. Profamilia. Encuesta Nacional de Demografía en Salud [Internet]. 2010. Disponible em: <http://www.profamilia.org.co/encuestas/Profamilia/Profamilia/>
12. Tamayo L, López M, Villegas A, Muñoz J, Arrubla M. Determinantes de salud sexual e ITS en adolescentes rurales, escolarizados, Medellín-Colombia, 2008. Rev Salud Pública de Medellín 2011; 5: 7-24.
13. Villegas A, Tamayo L. Prevalencia de infecciones de transmisión sexual y factores de riesgo para la salud sexual de adolescentes escolarizados, Medellín, Colombia, 2013. Rev IATREIA 2016; 29(1): 5-17. doi: <http://dx.doi.org/10.17533/udea.iatreia.v29n1a01>.
14. Resolución número 8430 de 1993. Octubre 4 de 1993. Minsalud. Colombia; [Internet], 1993. [acceso em 2014 jun 20]; Disponible em: https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/RESOLUCION%208430%20DE%201993.pdf
15. Alonqueo B, Rehbein F. Usuarios habituales de vídeo game: una aproximación inicial. [Internet]. 2008 Chile [acceso em 2014 oct 3]; 16(2): 1-10. Disponible em: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&id=S0718-22362008000200002
16. Defensor del menor en la Comunidad de Madrid. Video game, menores y responsabilidad de los padres. [Internet]. 2005 Madrid [acceso em 2015 sept 14]. Disponible em: http://www.protegeles.com/docs/estudio_video_game.pdf
17. ESRB. Entertainment Software rating board. [Internet]. Nueva York [citado 2014 jun 8]. Disponible em: <http://www.esrb.org/>
18. PEGI. Pan European Game Information. [Internet]. [acceso em 2014 jun 8]. Disponible em 19. CERO. Computer Entertainment Rating Organization. [Internet]. Tokio. [acceso em 2014 jun 14]. Disponible em: www.cero.gr.jp/e/e/
20. Dávila M, Díaz B, Montero M. Aprendiendo con vídeo game: Jugar es pensar dos veces. Madrid: Narcea, S.A. De Ediciones; 2010
21. Diez E. La diferencia sexual en el análisis de los vídeo games. [Internet]. 2004 [acceso em 2014 feb 28]. Disponible em: http://www.oei.es/valores2/libro-video_game.pdf.
22. Etxeberria F. Video game y educación. Rev Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. [Internet]. 2008 [citado 2014 abr 1]. Disponible em: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
23. Sahuquillo P, Ros C, Bellver Ma. El rol de género en los vídeo games. Rev Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. [Internet]. 2008 [acceso em 2014 abr 8]. Disponible em: http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_09_03/MONOGRAFICO_VIDEOJUEGOS.pdf
24. Balaguer R. La migración de la recreación juvenil al sedentario mundo de la pantalla. Observatorio para la ciber sociedad [Internet]. 2005 [acceso em 2014 sept 8]. Disponible em: <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=207>