

## UNA APROXIMACIÓN A LA PROBLEMÁTICA DE LA VIOLENCIA EN LOS VIDEOJUEGOS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL NIÑO.

*García Cernaz, Santiago.*

santiagogarcia982@gmail.com

Universidad Nacional del Comahue.

### Resumen

Los videojuegos se han constituido como una actividad lúdica privilegiada de las infancias actuales. Los niños experimentan una importante atracción e interés por éstos: el videojuego ocupa un lugar importante dentro de las actividades de ocio en la vida cotidiana de los niños de los países industrializados contemporáneos. Al igual que otros medios tecnológicos como la televisión e internet, han modificado profundamente el entorno cultural de los niños, constituyéndose como un agente de socialización en la infancia. Abarcan un amplio abanico de géneros: desde los juegos casuales de las redes sociales hasta los juegos *hardcore* de disparos y temáticas bélicas de las consolas más sofisticadas.

Tanto en los discursos de los medios de comunicación como en las opiniones de los padres y docentes, es un tópico reiterado la preocupación por la llamativa presencia de contenidos violentos en los videojuegos. Escenarios de guerra y destrucción, enfrentamientos armados, escenas sangrientas, luchas a muerte, son elementos corrientes en gran parte de ellos, lo que ha impulsado a los gobiernos de distintos países a reglamentar su uso de acuerdo a su aptitud para las diferentes edades. En contrapartida, las empresas diseñadoras de juegos y muchos jugadores experimentados frecuentemente utilizan el grado de violencia que contiene un videojuego como indicador del atractivo del mismo, tal como se observa en las publicidades y en las reseñas de revistas y páginas web especializadas. El niño jugador, por lo tanto, se encuentra en una encrucijada entre discursos contrapuestos de los adultos.

El objetivo del presente trabajo es exponer los avances de un proyecto de investigación en curso denominado "*Videojuegos y violencia: qué significados construyen los niños desde su perspectiva de jugadores*", en el marco de una Beca de Investigación en la categoría Graduado de Iniciación de la Universidad Nacional del Comahue. Tiene como meta indagar qué sentidos le otorgan los niños a los contenidos de índole violenta que forman parte de diversos juegos que hoy se encuentran en el mercado, muchos de los cuales gozan de gran popularidad.

En la literatura científica han sido dedicadas numerosas páginas al estudio de los videojuegos.

Gran parte de estas investigaciones se centran en los *efectos* que produciría esta actividad lúdica, planteando una influencia perniciosa basada en una relación lineal de causa-efecto entre el uso del videojuego y el comportamiento de los niños en la vida real. Estas investigaciones comparten una misma perspectiva del niño-jugador: la mirada de que el niño es un mero receptor de lo que le ofrecen los videojuegos; es objeto pasivo de los efectos que produce la realización de esta actividad lúdica, sin tomar en cuenta los procesos de mediación o construcción por parte del sujeto.

En nuestra investigación nos propusimos enfocar el problema desde una óptica alternativa: recuperar la mirada del niño, valorizar su propia perspectiva como jugador videojuegos para purgarla de las representaciones propias del pensamiento adulto. Partimos del supuesto de que el niño, en su interacción con este objeto cultural, construye significados, sentidos, ideas, como sujeto activo y no como mero receptor pasivo de los significados y sentidos que el adulto le otorga.

Para poder conocer la perspectiva del niño se ha optado por una metodología cualitativa, utilizando la entrevista semi-estructurada de carácter clínico-crítico como instrumento para recabar datos. La particularidad del método clínico-crítico es que tiene como objetivo seguir la propia lógica del niño, sin reducir la temática investigada al significado que la lógica adulta le atribuye. De este modo, el método abre la posibilidad de establecer la originalidad del pensamiento infantil, objetivo central de nuestra indagación. La muestra se conforma de 18 niños y niñas de entre 5 a 13 años de edad de la ciudad de Neuquén Capital. Dado que se trata de una investigación en curso, los resultados aún son preliminares.

**Palabras clave:** videojuegos, violencia, niños, método clínico-crítico.

### **Abstract**

Video games have been constituted as a privileged ludic activity of current childhood. Children experiment an important attraction and interest for them: video game occupy an important place inside the pleasure activities on children's daily life of contemporary industrialized countries. Just as others technologic media like television and internet, they have deeply changed the children's cultural environment, constituting as an agent of socialization. They cover a wide range of genres: from casual social network games to *hardcore* shooters warlike games of the most sophisticated

consoles.

Both in the media discourse and in the opinions of teachers and parents, it's a reiterated issue the concern about the striking presence of violent contents in video games. War and destruction scenarios, armed confrontations, gory scenes, fights to the death, are usual components in most of them, which led different countries governments to regulate games according to their aptitude for the different ages. On the other hand, game designer companies and many experienced gamers frequently use the violence degree of a game as an indicator of the attractiveness of it, as we can see in the advertisements and in the reviews of specialized websites. Therefore, the gamer child is at a crossroads between opposing adult discourses.

**Keywords:** video games, violence, children, clinical-critical method.

### **Bibliografía**

- Castorina, J. A (2005). "La investigación psicológica de los conocimientos sociales. Los desafíos a la tradición constructivista", en Castorina, J.A. (Org.). *Construcción Conceptual y representaciones sociales*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Chicos.net (2015). *Impacto de la Tecnología en niñas y niños de América Latina. Nuevos desafíos para la crianza*. Obtenido el 22-07-2015 de <http://www.tecnologiasi.org.ar/chicosytecnologia.pdf>
- Díez Gutiérrez, E.J. (Dir). (2004). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. Madrid: CIDE/Instituto de la Mujer. ISBN: 84-688-9969-0.
- Estallo, J. A. (1995). *Videojuegos. Efectos a largo plazo*. Texto no publicado. Barcelona: Institut Psiquiàtric.
- Ferguson, C. J. (2013). "Violent Video Games and the Supreme Court. Lessons for the Scientific Community in the Wake of Brown v. Entertainment Merchants Association", en *American Psychologist*, Vol. 68, No. 2, p. 57-74. Obtenido el 10-08-2015 de <http://www.christopherjferguson.com/SCOTUSPaper.pdf>
- Ferguson, C. J. (2015). "Does Media Violence Predict Societal Violence? It Depends on What You Look at and When", en *Journal of Communication*, 65, p. 1-22, ISSN 0021-9916. Obtenido el 30-06-2015 de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcom.12129/pdf>

- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", en Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.). *Game Theory Reader*. New York: Routledge, pp- 221-235. Obtenido el 2-09-2015 de [http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation\\_vs\\_Narrative.pdf](http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/Simulation_vs_Narrative.pdf)
- García Cernaz, S. (2015), "La falacia del videojuego, villano favorito", en mimeo.
- Gauntlett, D. (1995). *Moving experiences: understanding television's influence and effects*. Herts, England: John Libbey Media.
- Jones, C. M., Scholes, L., Johnson, D., Katsikitis, M. & Carras, M. C. (2014). "Videogames: dispelling myths and tabloid headlines that videogames are bad", en *Proceedings of the 28<sup>th</sup> International BCS Human Computer Interaction Conference (HCI 2014)*, Southport, UK. Obtenido el 12-07-2015 de <http://ewic.bcs.org/content/ConWebDoc/54184>
- Kutner, L. & Olson, C. (2008). *Grand theft childhood: the surprising truth about violent video games and what parents can do*. New York, NY: Simon & Schuster.
- Lasswell, H. D. (1948-1985). "Estructura y función de la comunicación en la sociedad", en Moragas, M. (Ed.), *Sociología de la comunicación de masas. II Estructura, funciones y efectos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos: un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Pérez, M. (2012). "Military advertising and simulation training: U.S. army's use of video games", en *Video Game Studies*, 30 de Abril. Obtenido el 29-07-2015 de [https://www.academia.edu/6823477/Military\\_Advertising\\_and\\_Simulation\\_Training\\_U.S.\\_Army\\_s\\_Use\\_of\\_Video\\_Games](https://www.academia.edu/6823477/Military_Advertising_and_Simulation_Training_U.S._Army_s_Use_of_Video_Games)
- Piaget, J.; Inhelder, B. (1972), *Psicología del Niño*, Madrid, Edit. Morata.
- Rodríguez San Julián, E. (Coord.) (2002). *Jóvenes y videojuegos. Espacios, significación y conflictos*. Madrid: FAD, INJUVE. Obtenido el 30-04-2015 de <http://www.fundacioncsz.org/ArchivosPublicaciones/238.pdf>
- Tejeiro Salguero, R. & Pelegrina del Río, M. (2008). *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Vaca Vaca, P. & Romero Serrano, D. (2007). "Construcción de significados frente a los contenidos violentos de los videojuegos en niños de 11 a 14 años", en *Acta Colombiana de Psicología*, 10 (1), 35-48. Obtenido el 20-04-2015 de [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-91552007000100005&lang=pt](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552007000100005&lang=pt)
- Zizek, S. (2008). *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*. Buenos Aires: Paidós.

