

CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS FRENTE A LOS CONTENIDOS VIOLENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS EN NIÑOS DE 11 A 14 AÑOS.

PATRICIA VACA VACA*
DIEGO ROMERO SERRANO**
UNIVERSIDAD DE LA SABANA (BOGOTÁ, COLOMBIA)

Recibido, febrero 1/2007

Concepto evaluación, febrero 26/2007

Aceptado, abril 16/2007

Resumen

Este estudio forma parte de la línea de investigación “Violencia y medios de Comunicación” de la Facultad de Psicología de la Universidad de la Sabana. Se propuso como objetivo conocer los significados que construyen los niños frente a los contenidos violentos de los videojuegos. Los participantes fueron cuatro niños de 11 a 14 años de edad de dos colegios públicos del municipio de Chía (Colombia). Se utilizó un método de carácter descriptivo explicativo con enfoque cualitativo. La estrategia empleada fue el estudio de caso único en donde a partir de la narrativa de los participantes se analizaron los significados que construyen frente a temas como el reconocimiento de la violencia, la percepción del conflicto y la resolución del mismo, la identidad de género, la relación entre familia y videojuegos, y el poder en los videojuegos. La información fue recogida a través de grupos focales, y analizada a partir de la propuesta de Strauss y Corbin. (2002). Los resultados obtenidos demuestran que existe relación entre los contenidos violentos de los videojuegos y la construcción de significados que realizan los participantes del grupo focal, lo que señala la influencia que tienen los videojuegos como generadores de valores, creencias y significados en los niños.

Palabras clave: violencia, medios de comunicación, videojuegos, significados, género, poder.

CONSTRUCTION OF MEANINGS RELATED TO VIOLENT CONTENTS OF VIDEO GAMES IN CHILDREN AGED 11 TO 14.

Abstract

This project was part of the research line entitled “Violence and the Media” developed by the Faculty of Psychology of the Universidad de la Sabana. The aim of the study was to enquire about the meaning that children give to violent contents of videogames. Participants were four children between the ages of 11 and 14, who attended public schools in the village of Chía (Colombia). The research had a qualitative approach and used a descriptive-explanatory method, adopting the single-case study strategy. Based on the participants’ narratives an analysis was made of the meanings that children gave to topics such as recognition of violence, conflict perception, conflict resolution, gender identity, relationship between family and videogames and the power of videogames. Data were collected through the use of Focus Groups and analyzed according to Strauss and Corbin’s theory (2002). Results show that there is a relationship between the violent contents of videogames and the meaning given to them by the participants in the focus group. This underlines the influence that videogames have on the development of values and beliefs in children.

Keywords: violence, media, videogames, meanings, power and focus group.

* Profesora asistente, Facultad de Psicología, Universidad de La Sabana. Correspondencia: Campus Universitario. Puente del Común Km 21. Autopista Norte de Bogotá. patricia.vaca@unisabana.edu.co

** diego.romero@unisabana.edu.co.

INTRODUCCIÓN

La construcción de la identidad de un pueblo, como la de un individuo, emerge a partir de la cultura. Como lo plantea Gergen (1992), el análisis de los artefactos culturales, las creencias, las costumbres, el lenguaje y los significados de los pueblos permiten acceder a la comprensión de su cultura y, de esa manera, acercase a entender la dinámica de construcción de identidad de sus ciudadanos, entendida como un ejercicio relacional.

En ese mismo sentido, Geertz (1997) afirma que la única forma de interpretar y analizar las culturas y al individuo es a través de la comprensión de los significados, conceptos y símbolos que éste manipula en su medio y con los suyos, lo cual supone entender a la cultura como un sistema idiosincrásico que abarca costumbres creencias y significados, que se dan en un espacio determinado. Cada sociedad contiene una identidad y unos rasgos propios que estimulan diferentes aspectos de acuerdo con su idiosincrasia.

En ese orden de ideas, Bruner (1990) expone tres razones por las cuales la cultura es fundamental en la interpretación del hombre. La primera razón hace referencia a que la vida del hombre está impregnada de cultura, y que es sólo a través de su participación en los sistemas simbólicos de la cultura que éste adquiere incontables potencialidades mentales. La segunda razón da cuenta de la construcción y utilización del significado, pues al ser este público y compartido, permite que el hombre se conecte con la cultura. En esta misma línea de pensamiento, Geertz (1997) comprende la cultura como red de significados, compuesta por estructuras psicológicas a partir de las cuales los hombres orientan su conducta. Estas estructuras hacen parte de una subjetividad, que al ser construida en interacción, posibilita un consenso de significados, que además de ser compartidos por los miembros de la cultura, son transmitidos de generación en generación.

La tercera y última razón involucra el concepto de psicología popular entendida como un conjunto de descripciones más o menos normativas y conexas sobre cómo funcionan los seres humanos, cómo se constituye la mente individual y cómo se explican e interpretan los diferentes aspectos que rodean la vida cotidiana de las personas.

Como lo señalan Berger y Luckman, (1978) el niño no aprehende por sí solo los significados, sino que éstos son interiorizados gracias al proceso de socialización, a través del cual el niño asume el mundo del otro y de esta manera va construyendo un esquema general de significados que finalmente constituye una cosmovisión. En esta construcción son especialmente significativos los procesos de comunicación, respecto a lo cual Van Dijk (1992)

afirma que “el estudio y análisis de la comunicación intra e intercultural se convierte en un campo de acción importante para la comprensión del hombre y sus relaciones”.

Uno de los artefactos culturales más importantes y de mayor impacto en la sociedad moderna, dada la realidad de la globalización, es el constituido por los medios de comunicación. La contribución de los medios a la construcción de identidad y de cultura, no debe ser desconocida por los psicólogos ni por los ciudadanos del mundo. Los medios pertenecen a la múltiple red de relaciones que sostienen las personas, contribuyendo a la forma como las sociedades construyen sus ideas, deseos y valores (Fox, 2003).

El concepto de *modernización* generalizó la idea de innovación tecnológica como motor de desarrollo determinando que el escenario de la comunicación, fuera concebido y protagonizado por lo que comúnmente se ha denominado Nuevas Tecnologías de la Comunicación y la Información (televisión, satélite, cable, videojuegos, telecomunicación, Internet y actualmente multimedia e hipertexto), que se han convertido en el mecanismo acelerador de la modernidad social (Gonzaga, 2000). Gergen (1992) afirma que los medios aportan al lenguaje, y al hacerlo, aportan a las realidades bajo las cuales operan las personas. No obstante, ésta es una dinámica de interacción, donde el receptor y el emisor ejercen influencia uno sobre el otro.

Por otro lado, es evidente que como efecto del fenómeno de globalización, una sociedad como la nuestra se ve cada vez más influenciada por modelos extranjeros de comportamiento, de belleza o simplemente de consumo, siendo los niños y jóvenes más vulnerables a estos contenidos. Las imágenes presentadas por el mercado y la publicidad se convierten en referente ideal para los jóvenes, quienes al no tener posibilidad de acceder a ellos, generan depresión y ansiedad en muchos casos (Sandoval, 2005).

Es entonces en ese proceso de construcción de identidad donde los medios visuales, juegan un papel fundamental especialmente en esta población. Como lo señala Villegas (1988), los niños y jóvenes del mundo actual son “la generación del video”. El mismo autor afirma que el video posee una dimensión pragmática, lo cual indica que los individuos realizan a partir de éste una apropiación y uso de los signos transmitidos; es decir que el individuo asimila contenidos del video o la televisión que van conformando parte de su mundo y de sus creencias. De este modo, el video o la imagen aproximan a la persona a la internalización de la cultura. Fox (2003) plantea que los medios visuales se constituyen en referentes a partir de las cuales las personas construyen ideas que orientarán sus acciones. Se considera, entonces, que los medios son poderosos artefactos de la cultura que pueden generar

violencia, ya que contribuyen en la construcción de significados al mostrar formas violentas de entender el mundo (Berger y Luckmann, 1978).

Dentro de estos artefactos de la cultura se encuentran las nuevas tecnologías mediáticas que han entrado a formar parte de la vida cotidiana de muchos de nuestros jóvenes y niños, siendo su utilización una de sus actividades preferidas por esta población. Dentro de estas nuevas tecnologías aparecen los videojuegos, que cuentan con una amplia aceptación y que probablemente influyen junto con la televisión y con otros medios en la construcción de identidad de los individuos (Arana y Angel, 2002).

El interés de los jóvenes por la utilización de los videojuegos es evidente y se corrobora con sólo dar un vistazo al crecimiento de centros o salas de videojuegos o “maquinitas” como las llaman algunos, donde se reúnen los jóvenes de manera individual o en grupos a jugar por horas. La Cámara de Comercio de Bogotá registró durante los últimos tres años 3798 empresas en la categoría de “Otras actividades de esparcimiento”, que corresponde a las salas de videojuegos; la situación es preocupante si reconocemos en éstos un agente significativo en el proceso de socialización de niños y jóvenes.

Si bien todos los videojuegos exigen al jugador ganar el juego, para lo cual debe contar con la destreza necesaria para lograrlo, existen diferencias al interior de los mismos en relación con el tipo de tarea que debe realizar el jugador. La Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), en la investigación realizada por Rodríguez, E; Megías, Q; Calvo, S; Navarro, B. (2002) “*Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*”, propone la siguiente clasificación de video juegos realizada a partir de sus características: *Plataforma*, son los videojuegos con un conocido personaje principal que debe atravesar varios obstáculos para lograr el objetivo durante un recorrido; *Simuladores*, que cumple la función de simular una situación de alto riesgo en la que el jugador se siente como el personaje principal; *Deportes y estrategia deportiva*, que se desarrolla a partir de la práctica de algún deporte en el que el jugador es quien maneja un equipo o es un miembro de éste; *Estrategia de guerra*, que simula situaciones de guerra en las que el jugador debe construir una estrategia que permita vencer al enemigo; *Disparo*, que consiste en eliminar los obstáculos por medio de disparos realizados por una pistola que hace parte del *hardware* del videojuego y que está conectada al simulador; *Lucha*, cuyo objetivo principal es el combate cuerpo a cuerpo con un contendor; *Aventura*, que se centra en el desarrollo de una misión particular, que debe ser realizada por el personaje principal. y *Rol*, aquellos videojuegos donde el jugador puede adoptar el rol de cualquiera de los personajes involucrados.

Se considera que algunos videojuegos contribuyen a mantener y potenciar relaciones de violencia, de desprecio y un clima de hostilidad manifiesta entre la población adolescente que está siendo socializada en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación. La violencia como una manera aceptada, si no la única, de entender y resolver el conflicto, es la estrategia planteada por la sociedad adulta, a través de los videojuegos, a los más jóvenes (Díez, Terrón y Rojo, 2002).

De acuerdo con la investigación realizada por Amnistía Internacional “Haz *click* y tortura” (2000) los videojuegos violentos generan agresividad entre quienes los utilizan, tanto en el momento del juego como posteriormente. En este estudio se comparó el comportamiento de personas usuarias de videojuegos violentos como “Doom” o “Combate Mortal”, con el de personas que utilizaban juegos que no incluían imágenes de violencia. El estudio demostró que todas las personas que utilizaron videojuegos de tipo violento se expresaron con más agresividad durante y después del juego, aunque rechazaran el contenido de los mismos.

Se analizó, también, la razón por la cual los juegos de ordenador violentos son más peligrosos que las películas de igual signo y que las imágenes de violencia presentadas en televisión. El motivo radica en que los primeros no se limitan a mostrar la violencia ante un espectador pasivo, sino que exigen a la persona identificarse con el personaje y actuar por él. Contreras (2002) asegura que la interacción virtual que ocurre en los video juegos es *aséptica* y *quirúrgica* mientras que la violencia del cine y la televisión es de imágenes cuyo contacto es limitado sólo a la percepción visual. El videojuego utiliza infraestructura tecnológica que permite la inmersión completa del usuario en la situación y al mismo tiempo produce nuevos objetos culturales. En videojuegos de contenido violento, está claramente delimitado el éxito como matar o ganar, y el fracaso, como morir o perder; el bien como los buenos: nosotros, y el mal, como los malos: ellos, los distintos a nosotros; lo justo es la venganza, que yo mate, que yo gane, y lo injusto es que yo pierda, no hay “grises”, ni matices, ni argumentos, ni circunstancias, ni explicaciones. Esto supone una visión maniquea de la realidad con malos perversos que toman presencia como alienígenas, mafiosos, asesinos o psicópatas, a quienes se debe eliminar físicamente. Para alcanzar una recompensa determinada, el niño o el adolescente, entra en un universo en donde la única alternativa es matar o ser matado, comer o ser comido, ganar o perder.

Díez, Terrón y Rojo (2002) nos dicen que en esta visión *paranoide* de la realidad, en la que el otro diferente

a mí, es un enemigo que debe ser eliminado y, además, es un enemigo “marcado”, es decir no es cualquier enemigo sino enemigos creados en función de unos intereses sociales y culturales delimitados: se ha pasado del enemigo comunista al enemigo terrorista que coincide con el árabe o el suramericano. No se habla de aquellos otros juegos de destreza y cálculo mental o de agilidad visual y manual. Este tipo de juegos cuenta con un público menor que los de “acción”, pero que curiosamente, y en el caso de los alumnos de la investigación realizada por Diez, Terron, y Rojo (2002), “*La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos*”, son videojuegos usados sobre todo entre aquéllos que obtienen los mejores resultados académicos o exhiben una postura desvertebrada del grupo social al que pertenecen; además, no se trata de satanizar todos los videojuegos, simplemente se habla del videojuego que está en boga actualmente entre los niños, los jóvenes y los no tan jóvenes, que exalta la violencia como forma de entretenimiento y de diversión.

Los videojuegos más populares implican asumir el rol de ir matando enemigos para poder ganar la partida. En *Doom*, por ejemplo, un grupo de alienígenas que invade una base lunar debe ser eliminado y para ello se cuenta con distintas armas: la más llamativa, una motosierra que permite al usuario destrozar al alienígena salpicando toda la pantalla de sangre, acompañado de gritos guturales de dolor y sufrimiento. Otro videojuego de moda es *San Andreas*. Allí aparece un expresidiario que debe asaltar y matar para conseguir dinero. Incluso, algún videojuego como *Carmagedoon* exalta la violencia no indiscriminada, sino “discriminada”: si se mata a viejos, minusválidos embarazadas, el jugador gana más puntos. El mensaje implícito es que los viejos, las embarazadas o los minusválidos no son reconocidos hasta el punto que pueden ser eliminados. Pareciera que se fomenta el capitalismo en estado puro: suprimir aquellos sectores de la población que no están dentro de la lógica de la dominación masculina y consumista. Los estereotipos y roles sociales respaldan la marginación de algunos sectores sociales (Contreras, 2002).

Otros videojuegos reproducen viejos esquemas sexistas en los cuales los personajes femeninos son muchas veces víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas; por ejemplo, en *El príncipe de Persia*, video juego en el que el protagonista rescata a una bella pero indefensa y torpe princesa. En general, en los videojuegos los personajes femeninos tienden a ser considerados como una parte del paisaje, más objeto que sujeto; sin embargo, se observa en los videojuegos de última generación la presencia de una mujer con características corporales que tiende a la exageración, con idealizaciones de personajes sacados del *comic* o hasta del cine porno. La imagen de la mujer que allí se muestra es la

de una eterna adolescente (nunca envejecen), con grandes senos y ojos enormes que ocupan casi toda su cara. Esto es una muestra clara de violencia sexual, de tipo sexista, en donde la mujer es concebida como objeto de placer. Visión reduccionista propia de un modelo patriarcal dominante, encarnado en una figura masculina tradicional, caracterizada por la figura del hombre restringido emocionalmente, fuerte, seguro de sí mismo, obsesionado por el logro y el éxito, competitivo y al mismo tiempo con prohibiciones como las de llorar, mostrarse débil, temeroso, inseguro o fracasar (Corsi, 1999). De esta manera se puede entender la tendencia masculina de dominarlo todo, de vencer siempre físicamente y ante la imposibilidad física y emocional que tienen muchos jóvenes o niños, la única opción es encarnarse en un personaje omnipotente, grande y fuerte que vence, gana puntos y es centro de admiración, consigue la admiración virtual de las mujeres, se es en el videojuego lo que no se es en la realidad y así se cumple con la demanda social de lo masculino; no en balde la gran mayoría de los usuarios de videojuegos son hombres, y en los establecimientos públicos es muy difícil ver a alguna joven, como si fuera declarado territorio solo para hombres.

Los videojuegos son reconocidos como uno de los posibles agentes en el proceso de socialización de nuestros niños y jóvenes, ya que de acuerdo con Roberts (1973), la socialización es el proceso a lo largo del cual las personas y en particular los más jóvenes aprenden qué se puede esperar del mundo y lo que el mundo espera de ellos. De manera similar, Berger y Luckman (1978) definen la socialización como el proceso mediante el cual los individuos adquieren valores, pertenencia e identificación con la sociedad a la que pertenecen, aprendiendo qué patrones deben ser apropiados para no ser sancionados por ésta. El proceso de socialización tiene lugar en el seno de la familia durante los primeros años de vida del sujeto, y por esto los agentes socializadores más importantes suelen ser los padres y los hermanos, quedando en un segundo lugar la escuela, los amigos, los medios de comunicación, y para algunos, la Iglesia. Éstos hacen parte del proceso de socialización secundaria ya que a través de ellos la persona tiene la posibilidad de conocer nuevas realidades y submundos que contrastaran con su mundo base, resultado de la socialización primaria.

Sin duda alguna, los modelos violentos que observa el niño en los videojuegos son fuente de aprendizaje para éste, pero la relación que establecen los niños con los videojuegos es interactiva, no son receptores pasivos como en la televisión. Según Bandura (1977), puede afirmarse que los efectos de la violencia de medios visuales dependen tanto del contenido (Ej. las características del modelo) como del espectador y su contexto. Así, la clasificación

que los niños hacen de los modelos simbólicos basándose en su experiencia, puede tener gran importancia a la hora de asimilar y reproducir sus conductas agresivas.

Siendo el concepto de violencia un eje principal de esta investigación, es necesario revisar algunas ideas sobre el fenómeno de la violencia entendida como una condición que atraviesa nuestra cultura, que forma parte de nuestros significados y de nuestras prácticas de socialización. Corsi (1999) define la violencia como una relación de poder donde hay un uso de fuerza que implica una posición de superioridad y otra de inferioridad, de uno arriba y otro abajo, sea esta posición real o simbólica y en la que se adoptan roles complementarios como padre-hijo, jefe-empleado, terapeuta-paciente o profesor-alumno, entre otros.

El uso de esta fuerza es utilizado para solucionar conflictos intentando de esta manera anular, doblegar, invalidar o desconocer al otro para alcanzar en muchas ocasiones intereses personales. Esa búsqueda de eliminar los obstáculos que se oponen al ejercicio del poder implica un desequilibrio de poder, que puede estar definido culturalmente y que puede ser permanente si se establece por normas culturales institucionales o contractuales, o momentáneo cuando se da por contingencias ocasionales.

Cuando la violencia penetra en el ámbito público, a través de medios masivos de comunicación de corte sensacionalista como la prensa, cuando de la violencia se hace todo un espectáculo por los medios gráficos como en la televisión o los videojuegos, o cuando permanecemos en un constante contacto con formas mediatizadas de violencia, terminamos por “naturalizarlas”. Al respecto, Velásquez (2003) nos dice que se establece una norma de visibilidad de los hechos violentos considerados o considerándolos como “naturales” en la que se entrecruzan lo público y lo privado, lo que promueve una hipertrofia del ver y escuchar, una tendencia voyeurista de fascinación de todos los que asisten a diario pasivamente a las violencias ejercidas y padecidas. Y no sólo es cuestión de los usuarios de los videojuegos, sino de todos aquéllos que mediante noticieros, telenovelas o *reality shows* introducen la violencia a la vida de quienes que la observan y la entienden como un hecho más, le dan un lugar en su cotidianidad domesticándola tolerándola, produciendo un efecto anestésico en las personas que la consumen frecuentemente.

Dentro de las múltiples clasificaciones que existen de la violencia, se pueden mencionar las siguientes, por considerar que se relacionan directamente con los contenidos presentados en los videojuegos. Tales formas de violencia son identificadas como violencia psicológica, violencia instrumental, violencia sexual y violencia simbólica.

La Violencia Psicológica puede ser entendida como aquella que se ejerce a través de hechos que afectan la

salud mental y la estabilidad emocional. Es lo que comúnmente se llama daño moral, o espiritual (Defensoría del Pueblo, 2001).

La Violencia Instrumental es definida como aquella que se ejerce para obtener una meta u objetivo diferente de la violencia misma.

La Violencia Sexual es el acto que atenta contra la dignidad y la libertad de una persona mediante el uso de la fuerza física, psíquica o moral, con el propósito de imponerle una conducta sexual en contra de su voluntad (Defensoría del Pueblo, 2001).

La Violencia simbólica es la dominación social que se ejerce en las personas de manera no consciente por medio de la estima, el reconocimiento, el crédito y la confianza de los demás. Según Bourdieu (1979) “la violencia simbólica es esa coerción que se instituye por mediación de una adhesión que el dominado no puede evitar otorgar al dominante (y dominación por lo tanto) cuando sólo dispone para pensarlo y pensarse o, mejor aun, para pensar su relación con él”.

Teniendo en cuenta el incremento en el consumo de videojuegos por parte de una población en su mayoría infantil y juvenil, y reconociendo en los contenidos que éstos presentan, un referente significativo para la construcción de identidad de esta población, es importante conocer la influencia que tienen los videojuegos en la construcción de significados que realizan los niños, a partir del análisis de su narrativa frente a los contenidos violentos que éstos presentan.

En coherencia con lo anterior se plantearon las siguientes preguntas de investigación: ¿cuáles son los significados que construyen los niños frente a los contenidos violentos presentados en los videojuegos? ¿Qué tipo de expresiones de violencia logran identificar o reconocer?

Objetivo General

Conocer los significados que construyen cuatro niños de 11 a 14 años de edad de dos colegios públicos de Chía, en relación con los contenidos violentos presentados en los videojuegos, mediante la realización de grupos focales.

Objetivos Específicos

Identificar los significados que construyen niños alrededor de las situaciones de conflicto y resolución del mismo, planteadas en los videojuegos.

Identificar los referentes que contribuyen a la construcción de significados en relación con la identidad de género presentados en los videojuegos.

Identificar los significados que construyen los niños frente al uso del poder en las situaciones que se plantean en los videojuegos.

Se plantearon las siguientes categorías deductivas para acercarse a la comprensión del significado que construyen los niños a frente a los contenidos violentos presentados en los videojuegos: Violencia y videojuegos, Conflicto y resolución del conflicto, Identidad de género, Poder y Autoridad.

MÉTODO

Tipo de Investigación

Se utilizó un método de carácter descriptivo explicativo con enfoque cualitativo. Este método permite rescatar la construcción de realidades y conocimientos en los diferentes ámbitos sociales tomando como base acciones discursivas (Riessman, 1993). La información fue recolectada por medio de entrevista de grupo focal y fue analizada a partir de la propuesta de Strauss y Corbin (2002).

Participantes

En la investigación participaron cuatro niños de género masculino entre los 11 y 14 años de edad, de dos colegios públicos ubicados en el municipio de Chía, que tienen acceso a videojuegos y que se dedican a esta actividad con regularidad (más de diez horas por semana). Se escogió este rango de edad pues es durante estos años en los que los niños dedican mayor tiempo a los videojuegos. Por otra parte, cuentan con un nivel de desarrollo cognoscitivo que les permite reconocer las propiedades abstractas de una historia, como el argumento o la idea principal de la misma (Van den Broek, 1996).

Los participantes únicamente fueron de género masculino, teniendo en cuenta que son los varones quienes más se dedican a esta actividad. La selección de los entrevistados se realizó partiendo de la clasificación propuesta por Valles (1997), en la que define tres tipos generales de entrevistados: entrevistados claves, entrevistados especiales y entrevistados representativos. Se utilizó el criterio de “entrevistado representativo”, definido como cualquier persona que da información relevante para los objetivos del estudio y es seleccionada porque ocupa una posición única en la comunidad (Valles, 1997).

Técnicas de Recolección de Información

Encuesta. Se elaboró una encuesta en forma de ficha de identificación de los niños para la conformación de la muestra. En ésta se registró la información pertinente para establecer si los niños cumplían con los requisitos definidos para ser incluidos en la muestra: ser usuarios regulares de videojuegos, tener una edad entre 11 y 14 años de edad y vivir en el municipio de Chía.

Grupo Focal. Como técnica de recolección de información se utilizó la entrevista de grupo focal. Para la realización de las entrevistas se elaboró una guía de entrevista con el objetivo de explorar las categorías propuestas.

Observación. Se realizaron tres observaciones a los niños en su ambiente natural durante el uso de videojuegos en distintos establecimientos públicos.

Procedimiento

Primera Fase. Se realizó la selección de la muestra de acuerdo con las características planteadas. La selección se realizó por medio de la encuesta descrita anteriormente.

Segunda Fase. Recolección de la información: Se realizaron cuatro sesiones. La primera de ellas tuvo como objetivo el establecimiento de empatía y explicación a los participantes de la metodología de investigación. En la segunda sesión los niños fueron llevados a una sala de videojuegos donde libremente pudieron hacer uso de los mismos. Los resultados de esta observación fueron considerados en el análisis de los resultados finales. La tercera y cuarta sesión corresponden a la realización de la Entrevista de Grupo Focal. Las entrevistas fueron grabadas con previa autorización de los participantes y sus tutores.

Tercera Fase. Transcripción y análisis de la información: las entrevistas fueron transcritas fielmente para posteriormente realizar la codificación y el análisis de la información, el cual se realizó mediante el método de análisis narrativo propuesto por Strauss y Corbin (2002).

RESULTADOS

Análisis de la encuesta

La encuesta fue aplicada a 121 niños que se encontraban en ese rango de edad, estudiantes de sexto y séptimo grado de dos colegios públicos de Chía, uno de ellos ubicado en zona rural y el otro ubicado en el casco urbano.

De los 121 niños encuestados, 100 eran usuarios regulares de video juegos, 68 de ellos tenían un simulador en su casa, siendo éstos de diferentes tipos. Este resultado muestra que independientemente del nivel socioeconómico al que se pertenezcan, los niños en un porcentaje importante cuentan con un simulador de videojuegos en la casa. El tipo de simulador es adquirido de acuerdo con las posibilidades económicas de la familia; es así como 42 de los niños, tenían simuladores *poly station* o *family*, los cuales son de muy bajo costo. También es significativo el hecho de que 30 de los niños disponen de más de un juego de video en su casa; sin embargo, la mayoría de niños, aunque tengan juegos de video en casa, buscan nuevos juegos en las salas de videojuegos, debido a que

consideran que son más novedosos y llamativos que los que tienen en la casa.

En relación con los sitios en donde usualmente juegan los niños, se encontró que 47 de ellos lo hacen en establecimientos públicos y los 53 restantes en la casa de familiares o amigos. Este hallazgo corrobora, además del éxito de las salas de video juego, la existencia de redes de amigos alrededor del juego. Al explorar la frecuencia en el uso de los videojuegos, se encontró que la mayoría de los niños juega una o dos veces entre semana; 68 de ellos reportaron su utilización durante el fin de semana, número explicable en razón de que durante esos días no se asiste al colegio.

En cuanto al tiempo de consumo en horas por semana, se encontró que 59 juegan de una a cuatro horas a la semana; 16 niños juegan más de 12 horas semanales. Respecto a con quién acostumbra jugar, se encontró que 41 de los niños lo hacen con amigos, 53 acostumbran jugar con algún hermano o primo, y 19 niños con algún adulto (tío o hermano mayor), lo que muestra que definitivamente los niños buscan como compañeros de juego a pares que se encuentran dentro de los amigos, hermanos o primos.

Por último, en relación con las preferencias y gustos de los niños por los diferentes tipos de videojuegos se encontró que 41 niños prefieren los juegos de plataforma, a 25 niños les atraen los simuladores de vuelo o autos, 69 encuestados escogieron entre otras opciones los videojuegos de deporte y estrategia deportiva; 39 de los niños encuestados se sienten atraídos por los videojuegos de estrategia de guerra, 23 niños escogieron los videojuegos de disparo, 51 niños les gustan los videojuegos de lucha siendo el segundo género en preferencia, 42 estudiantes escogen de aventura, 24 encuestados prefieren los de rol y 27 los videojuegos de destreza mental. Cabe anotar que muchos de los encuestados marcaron todas o casi todas las opciones lo que muestra el gusto por los videojuegos en general, sin discriminar género alguno.

Análisis de la observación

Durante la observación se evidenciaron una serie de elementos susceptibles de análisis como la desconexión de los niños con su entorno, las reacciones y posturas con relación a su desempeño en el videojuego, la pérdida ocasional de la noción de tiempo real, la ansiedad y la pasión que despiertan los videojuegos.

Análisis de la narrativa

A continuación se presentarán los resultados por cada categoría teniendo en cuenta las dos entrevistas y la observación directa realizada en la sala de videojuegos.

Las entrevistas fueron analizadas a partir de la propuesta de Strauss y Corbin (2002). Inicialmente se realizó

un microanálisis de la narrativa de los participantes, desde el cual se analizaron las categorías deductivas y se extrajeron las categorías inductivas. El microanálisis permitió la realización de la codificación abierta en un segundo momento, para en un tercer momento realizar la codificación axial que posibilitó establecer las relaciones entre las categorías.

Diversión y emoción en los videojuegos. Esta categoría inductiva permite reconocer en el discurso de los niños aquello que es llamativo en los videojuegos y el por qué de la necesidad manifiesta de los niños para hacer uso de ellos. Esta explicación se ubica de manera central en la diversión y la emoción que puede generar en el jugador. Algunos de sus contenidos permite acercarse a conocer la clasificación que construyen los participantes de los videojuegos, a partir de lo novedoso, violento o infantil del videojuego, los tipos de simuladores que acostumbran usar y los juicios de valor en relación con los aspectos positivos y negativos del juego. Además, evidencia los significados construidos alrededor de perder o ganar y de los estados emocionales en actividades de ocio y de recreación.

Esta categoría también da cuenta de los significados relacionados con el desarrollo social del jugador, tales como amigos, posibles identificaciones con personajes de algún videojuego, la percepción de pares frente a los videojuegos, otras formas de diversión o de manejar el tiempo libre como la televisión y la opinión de los participantes de cómo ellos no de manera individual, sino más bien grupal o generacional, se ven atraídos por los videojuegos.

Los niños entran en contacto con los videojuegos desde muy temprana edad, son introducidos a los videojuegos por un amigo u otra persona cercana, como los hermanos o primos. En la pregunta acerca de cómo entro en contacto con los videojuegos uno de los niños respondió “Yo una vez lo vi en la calle y me llamó la atención, además los amigos a uno también lo meten a jugar” por lo que podemos inferir una fuerte presencia de los videojuegos en la cotidianidad de los niños y una naturalización de su uso. Además de esto, los videojuegos son considerados por los niños, junto con los amigos y el fútbol, como la mejor opción de manejar el tiempo libre, los niños los prefieren incluso más que a la televisión, la cual la ven en ocasiones como aburrida especialmente los domingos. A la pregunta acerca de si encuentran interesantes o divertidas otras actividades como pintar, escribir, leer algún libro o realizar tareas para manejar el tiempo libre, los niños se ríen y expresan el tedio que les producen esas actividades.

Entre los atractivos que encuentran los niños en los videojuegos se menciona la condición de innovador del videojuego, el grado de dificultad que puede significar y

las emociones que despierta mientras se juega. A la pregunta sobre lo que sienten cuando juegan, responden que sienten mucha emoción, alegría y felicidad; al emocionarse les sudan las manos, se acelera el ritmo cardíaco y sienten que están ellos mismos dentro del juego. Se requiere del conocimiento necesario para hallar claves y estrategias durante el paso del videojuego esto lo hace más divertido. La mayoría de videojuegos dispone de “ayudas extras” escondidas, como nueva vida, más poder, más energía o alguna nueva arma que debe ser encontrada por el protagonista del videojuego, quien finalmente es el niño.

Durante la entrevista quedan develadas algunas formas de clasificación personal que se usan por los jugadores para categorizarlos, esto dependiendo de lo innovador del videojuego, que también resulta ser llamativo; lo infantil, lo cual indica un nivel de desarrollo en los jugadores referente a la edad, los jugadores de menor edad acostumbra jugar videojuegos de menor contenido violento y de personajes asociados con niños como Bob Esponja.

Otra forma de clasificación relacionada con lo innovador del videojuego es el realismo; entre más real sea el videojuego, más llamativo es para el jugador. Este realismo depende del tipo de simulador que se use. Es así como los simuladores varían en costo y marca, de los más conocidos y al mismo tiempo costosos para los participantes son *x box* y *play 1 y 2*; sin embargo, de acuerdo con la encuesta inicial se concluye que la gran mayoría de los jugadores encuestados usa *poly station* que es más económico.

Los participantes reconocen en los videojuegos aspectos tanto positivos como negativos. Como aspectos positivos señalan el hecho de que les permiten manejar el estrés y el tiempo libre; los usan para no aburrirse ya que los divierte y entretienen. Sin embargo los niños también reconocen que pueden llegar a ser perjudiciales en exceso, mencionan el caso del joven coreano que murió tras jugar más de 50 horas sin parar. Lo anterior indica, que si bien no reconocen algunos de los aspectos negativos de los videojuegos por la habituación a los mismos, han establecido límites de juego, como el de tiempo continuo y el de videojuegos de contenido “pasado”, en los cuales el contenido es identificado como de extremo terror o de pornografía.

En los videojuegos, algunos niños identifican una posibilidad de desarrollo mental, y si bien dicen que no ayudan a aprender contenidos académicos, por lo menos sí aprenden más con respecto al videojuego. Otro punto considerado importante por los niños en la clasificación de los videojuegos es la competencia, la cual es sentida como una fuente de motivación a la hora de usar el videojuego, sea la competencia otra persona o el simulador. En este sentido, uno de los niños expresa su intención de

sólo buscar videojuegos que representen un reto para él, ya que los demás suelen ser “aburridos”. La competencia se considera como un referente importante para la construcción de identidad masculina.

En el discurso de los niños emergen significados construidos alrededor de ganar o perder. Ganar o perder es considerado como un aspecto fundamental en el desarrollo del juego. Se asume que ganar es el fin último, hecho que va acompañándolo de una carga emocional placentera, mientras que perder el juego, por el contrario, genera total displacer.

Dentro del discurso de los niños se percibe el ganar o el perder no sólo con implicaciones en el mundo virtual o pertinente al juego, como romper un récord, obtener otra vida, disminuir energía, sino que se reconocen también implicaciones directas en la realidad inmediata del jugador. Es así como se ve afectado su estado emocional y su autoestima “Sí, a mí de la rabia cuando pierdo, una vez casi dañó mi *poly* (simulador) porque le tire un zapato, o a veces también que pierdo me dan ganas de cogerlo a golpes” dice uno de los niños.

Frente a la pregunta que indaga si el ganar el juego hace sentir más fuerte (en la vida real), todos contestaron de manera afirmativa. Un participante además agregó “sí... y uno se cree ahí el duro”, esto se corrobora con las expresiones y el lenguaje corporal observado mientras los participantes jugaban. Las emociones experimentadas en el momento del juego se relacionan con el desarrollo del juego y especialmente con el resultado. Ganar o perder trasciende el mundo virtual, las emociones involucradas no terminan con el videojuego, sino que repercuten directamente en la realidad del jugador, el placer o displacer acompaña al jugador por más tiempo que el que dura el juego, creando en él sentimientos de frustración o de regocijo que afectan sus relaciones en la vida cotidiana; ejemplo de esto son las reacciones una vez se ha terminado el juego, frente a la derrota aparecen los sentimientos de tristeza y de rabia, mientras que si el resultado es la victoria aparecen expresiones de grandeza frente a los demás.

El grado de dificultad influye en la motivación que siente el jugador por el juego, la observación realizada en la sala de videojuegos y la narrativa de los niños muestran la satisfacción que sienten por el reto. Durante el transcurso del videojuego siempre está presente la posibilidad de ganar o perder. Posibilidades que se experimentan durante el desarrollo del juego, es decir, se puede perder una o dos vidas pero se logra pasar a otra fase del juego; se pierde energía constantemente pero se vencen a los oponentes o los obstáculos: se puede perder el juego, pero todo hace parte de un entrenamiento personal en el que el jugador después de adquirir cierta experiencia puede

vencer. Cuando no hay nuevos obstáculos que vencer, el jugador pierde motivación frente al juego.

Conflicto y poder. Esta categoría agrupa las categorías deductivas de conflicto y resolución del conflicto y poder. Se acerca a la comprensión que construyen los niños frente al conflicto y la forma de resolverlo a partir de la situación que plantea el videojuego, da cuenta también de la manera como los niños perciben y utilizan el poder en la solución del conflicto.

En general el conflicto es entendido como la presencia de obstáculos o de las dificultades en el desarrollo del juego y la forma como éstos pueden ser superados.

El poder es comprendido como los recursos con los que se cuenta en el videojuego para pasar los obstáculos impuestos, tales como fuerza, energía, claves o estrategia que permiten ganar en el juego.

El conflicto es la esencia y la vida misma, del videojuego, a medida que transcurre se aumenta la cantidad y la complejidad del conflicto. En todos los videojuegos hay un objetivo y un obstáculo que vencer para lograrlo.

El conflicto aparece en la dinámica del juego como confrontación, también implica para el jugador un dilema en relación con decisiones de orden moral. Frente a las preguntas en las que los participantes fueron enfrentados a cuestionamientos morales, por ejemplo, el decidir entre “buenos y malos” ¿Quién es realmente el bueno?, ¿Es bueno el que supuestamente es bueno así violento? ¿Quiénes son realmente los buenos y quienes los malos?, ¿El personaje que represento es siempre bueno?, ¿Será que todos son malos? Interrogantes como éstos generan conflicto en los jugadores; sin embargo, no les interesa mucho resolver estos cuestionamientos morales, por lo que no dejan de ser inquietantes.

La forma de solucionar el conflicto en el videojuego casi siempre está en el uso de la violencia, sea de tipo estratégico o táctico. Por medio de diferentes tipos de poderes, el personaje usado por el jugador resuelve o más bien aplasta el conflicto; estos poderes o recursos pueden ser tan variados como golpes de puños o patadas, rayos láser, uso de armas de diferente tipo o mediante el uso de poderes que les permiten aumentar energía, potencia o velocidad en los videojuegos, por ejemplo de de carros o de aviones. Ésta es la forma más rápida para resolver conflictos que en su mayoría se presentan con algún o algunos oponentes: acerca de cómo se resuelven los conflictos, los niños contestaron: “dejándolos atrás, ganando todo, no dejándose matar; otro contestó “matando a los enemigos”.

Sin embargo, no todo lo que pareciera ser conflicto en relación con los videojuegos es realmente conflicto; por ejemplo si bien la familia y la sociedad es flexible frente a la utilización de los videojuegos, hay una prohibición

manifiesta en relación con los contenidos de sexo o pornografía. Los niños se ajustan a esta “exigencia” sin que les genere ningún tipo de conflicto, lo que no ocurre con la cantidad de tiempo o dinero usado en el videojuego. Uno de los niños responde “Sí, y también que por ejemplo que uno pelee con los padres, porque pelean con uno porque uno gasta plata o no hace tareas por andar en esas”.

Sin embargo, ante la flexibilidad de la “ley familiar” se valen de engaños o mediante actos desafiantes buscan alguna sala de videojuegos, casi siempre a escondidas de los padres; el videojuego es generador de conflicto al interior de varias familias y los padres no saben cómo manejarlo ante el desconocimiento que tienen de su uso.

Familia y videojuegos. Emerge como una categoría en el discurso de los participantes a partir del reconocimiento de su papel como regulador del consumo de videojuegos por parte del niño: son las madres, abuelos o abuelas quienes casi siempre pretenden imponer alguna regulación en el uso de los videojuegos. A pesar de la importancia significativa que tienen los pares para los participantes, la familia es fundamental en relación no solamente con el uso o prohibición de los videojuegos sino con la inducción al mismo, pues generalmente el niño se aproxima al videojuego a través de un hermano o un tío joven.

Los padres son más flexibles que las madres frente al consumo de los videojuegos; en muchas ocasiones permiten a los niños su uso sin ninguna regulación. Casi siempre son los padres quienes le regalan el simulador al hijo y en ocasiones juegan con ellos.

En general son las madres o las abuelas las personas de la familia que intentan establecer un orden en el uso del videojuego, generando límites en referencia al tiempo de juego y a los días de la semana en que es permitido jugar (fines de semana). También el uso del videojuego es condicionando al hecho de haber cumplido con la realización de las tareas. Algunos niños cumplen la norma, mientras que otros por medio de engaños continúan jugando ya sea en casa de un amigo o en una sala de videojuegos.

Los padres son permisivos frente al cumplimiento de la norma; algunos ven en los videojuegos una buena forma para mantener al niño en casa u ocupado. Uno de los niños dice: “...yo a mi mamá no le cuento pero es porque ella trabaja todo el día y me quedo con mi abuelita y ella sí me deja, porque dice que prefiere que yo juegue esa vaina en la casa y no me salga a callejear”. Las críticas de los padres frente a los videojuegos giran más alrededor del gasto de dinero que supone el tiempo de juego excesivo, más que de los contenidos que se presentan. Este aspecto devela además del desconocimiento de los padres respecto al tema, la poca comunicación con sus hijos, pues pareciera que a los padres no les interesa saber

lo que juegan sus hijos y a éstos no les interesa contarles de sus juegos. La percepción de los niños con respecto a sus padres es que son “muy anticuados” y que padecen de total ignorancia frente al tema, como ellos mismos dicen: “Yo sólo hablo con mis amigos: con mis papas no, porque ellos no saben”.

Esta tensión que se maneja en la familia entre lo que debería hacer el niño (hacer tareas o estudiar) y lo que él desea (usar videojuegos), sumado al control irregular frente al uso, al desconocimiento de los padres, la ausencia de autoridad y de permanencia en casa, el aburrimiento que reportan sentir los niños cuando están en la casa y la falta de opciones frente al uso del tiempo libre y el ocio, generan conflicto familiar y hace que los niños encuentren en los videojuegos una posibilidad de escape frente a éste.

Identidad de género. Esta categoría da cuenta de la forma como los niños piensan y reflexionan frente al rol femenino presentado en los videojuegos y el rol femenino en la realidad.

En el transcurso de la investigación la narrativa de los niños evidencia los contenidos sexistas que manejan los videojuegos, la presentación de estereotipos machistas en los cuales el hombre es quien tiene la función principal de superar los obstáculos y enfrentar las adversidades, mientras que la mujer cumple un papel secundario o es parte del premio.

Los contenidos sexistas se encuentran de manera implícita y explícita en la mayoría de los videojuegos mencionados en las entrevistas y observados en la sala de videojuegos, a excepción de *Tomb Raider* y otros pocos videojuegos donde hay un personaje principal femenino, que generalmente es un personaje famoso o reconocido por el cine o la televisión, la mujer siempre ocupa un papel secundario donde según los participantes se limitan a cargar las armas del personaje principal o en ocasiones funcionan como premio. Pareciera que en muchos videojuegos tienen un papel “ornamental”, comparado con el rol que cumplen los hombres, quienes son los encargados de llevar a cabo la misión o lograr el objetivo: A este respecto los niños dicen refiriéndose al papel de la mujer: “A veces es como inocente y no hace nada”, “sí, sólo espera que la rescaten o que la rescate el protagonista”, “Sí, y por ejemplo, a veces es la novia de alguno de los personajes y no hace nada, sólo lo acompaña o lo ayuda, o le carga las armas”. Por otro lado un participante responde “Pues la mayoría es que no les colocan violencia a las mujeres, sólo a los hombres” lo que alimenta una visión del hombre que violenta, que maneja el poder, que usa la fuerza y la guerra para adquirir beneficios. Se concibe la violencia como exclusiva para los hombres para ser ejercida contra ellos mismos o contra las mujeres.

En algunos videojuegos la mujer presentada es voluptuosa y usa trajes diminutos. Los videojuegos más modernos con tendencia gráfica al *anime* (caricatura japonesa), muestran un tipo de rol distinto en la mujer y si bien, ésta sigue ubicada en un papel secundario, atrae a los niños, jóvenes y adultos varones por los cuerpos voluptuosos y la ropa diminuta y ceñida, que hace ver a los personajes femeninos eróticos rayando casi en lo pornográfico. Uno de los participantes reprodujo en su discurso este estereotipo cuando dijo: “Sí, hay otros de *anime* en que se ven en bikini con culo y tetas grandes”. Esta muestra sutil de violencia de género hacia la mujer, no sólo es transmitida por los videojuegos, pero sí alimentada por algunos de éstos, teniendo en cuenta el tiempo considerable que los jóvenes permanecen en contacto con este tipo de videojuegos.

Los niños mencionan haber tenido contacto con videojuegos pornográficos a través de los hermanos mayores o los amigos. Sin embargo, en cuanto a este tipo de material existe una prohibición que es asumida y respetada por ellos. Si bien les despierta curiosidad no se atreven a usar estos videojuegos porque intuyen que estarían cruzando un límite moral.

Por otro lado, los niños construyen significados alrededor de la forma como hombres y mujeres resuelven sus conflictos: en la realidad virtual de los videojuegos los hombres y en algunos pocos casos las mujeres resuelven los conflictos peleando a golpes, lo cual consideran ocurre también en su realidad cotidiana; sin embargo, uno de los participantes afirma que las mujeres resuelven sus problemas, “la mayoría de veces de manera pacífica y hablando.”

Violencia y videojuegos. Esta categoría deductiva da cuenta de los significados que construyen los niños alrededor de la violencia, los tipos de violencia que reconocen, sus manifestaciones, causas y consecuencias, su atractivo, su sentido en el videojuego y hasta su justificación. Igualmente, da cuenta de una postura crítica por parte de algunos participantes frente al uso de violencia, tanto en los videojuegos como en la realidad. La relación entre lo real y lo virtual emerge como una subcategoría importante ante la necesidad de establecer un paralelo entre estas dos realidades. De esta forma se identificaron diferencias y semejanzas en los temas relacionados con violencia urbana, la guerra de Irak o el conflicto armado en Colombia. Por otro lado, también se relacionaron las trampas y los actos de violencia cometidos contra otra persona tanto en la realidad como en el videojuego.

La violencia es considerada en el discurso de los participantes como uno de los mayores atractivos que tienen los videojuegos, aunque reconocen que no todos los videojuegos tienen contenidos violentos, los videojuegos que

mas les gustan a los participantes no son precisamente éstos, más bien los consideran muy aburridos

La visibilidad de las diferentes formas de violencia en los videojuegos se encuentra expresada en el discurso de los niños en respuestas como: “mi videojuego preferido es de pistolas para matar toda esa gente es como *Mario Bros*: salen dos soldados con pistolas y toca matar a todos los que salgan y a lo último toca pelear contra un monstruo...”.

El concepto de violencia es comprendido de diversas formas por los participantes; es así como responden diciendo que “La violencia es algo malo que siempre se hace a la gente inocente, o que es algo malo para toda la sociedad y con lo que sufre la gente” y que se manifiesta “agrediendo a los demás por medio de golpes o maltrato”. Esto nos da un indicio de los significados que han construido frente al tema provenientes de la experiencia y de la información que reciben de los medios de comunicación y de la sociedad. Por otro lado, los participantes naturalizan algunas formas de violencia como lo son la discriminación, las trampas o el engaño.

Una forma contundente de violencia en los videojuegos se ha denominado *ultraviolencia* asociada con el género de cine que es denominado de esta forma por sus contenidos de violencia extrema. Este tipo de violencia en el cual se observa cómo son cortados brazos y cabezas que sangran, además de manera exagerada, es descrita por los niños de la siguiente manera: “Aparecen también gritos y cuando uno camina se ve sangre, o si no cuando uno hiere a los demás también sangran mucho... Si no se les caen los brazos o la cabeza al recibir un golpe o cuando mueren”. Ésta es la *ultraviolencia* en los videojuegos, que al igual que otros tipos de violencia es algo que a los niños les gusta, según lo que manifiestan en sus respuestas: “A mí me gustan los juegos de disparar donde toque apuntar bien y disparar al otro”, aquí no solo se identifica el acto de disparar como acción violenta, sino ya aparece un otro, al que se le dispara con la finalidad de divertirse. Sin embargo, como se mencionó anteriormente, los niños también tienen un límite que ellos respeta. Los participantes consideran que un videojuego muy sangriento, es un videojuego que “cruza el límite”

Otro contenido presentado en los videojuegos, que corresponde al fenómeno de la delincuencia urbana, es considerado por los niños como “muy divertido”: en el videojuego de *San Andreas* los participantes comentan que el personaje principal debe ir matando personas por el camino y así ganara más dinero, ya que cuando el personaje va matando personas, de ellas cae al piso dinero y el lo toma, “...así con esa plata, uno compra más cosas, como armas para seguir trabajando” afirma uno de los participantes.

Es importante analizar el significado de trabajo que el participante construye en esta respuesta: el delinquir es significado como trabajo y como un trabajo que necesita del robo y compra de armas para seguir realizándolo; este punto es importante por que si bien es cierto que el videojuego es una realidad virtual donde el jugador puede delinquir o violentar y los niños reconocen a este personaje como malo y bandido, en estas respuestas que se ubican en el plano de lo real aparecen, construcciones como esta donde se considera el violentar como un trabajo.

Al igual que la ultraviolencia las trampas son consideradas por los participantes como otra situación de diversión en el videojuego. Tanto el hacer trampa, como que el que se le haga al jugador, hace más interesante el juego.

Frente a la pregunta de si las trampas funcionan en la realidad, los participantes consideran que: “depende de en donde se hagan”. Indagando más sobre esta respuesta los niños del grupo, estuvieron de acuerdo con que las trampas funcionan, por ejemplo, en el salón de clase y en los partidos de fútbol pero sólo como respuesta a una agresión del contrario. Cuando se interrogó sobre la importancia de “jugar limpio” la respuesta general fue “a veces”. Existen diferentes matices en el significado que los niños le dan a las trampas, siendo el empleo de ésta legítima, bajo algunas circunstancias. En la narrativa de los participantes es clara la posibilidad de utilizar la trampa como un recurso, más que como un acto violento.

Esta posición ambigua frente a la violencia y sus múltiples formas es visible también, en la narrativa del niño cuando expresa su opinión hacia las guerras que ocurren el mundo y en el país. En la encuesta realizada se estableció, que un buen número de jugadores usan los videojuegos de estrategia de guerra. Dos de los más conocidos por el grupo son *age of empires* y *comandos*, videojuegos que los niños relacionan con la situación de guerra que se vive en el país y en algunos sitios del mundo. Frente a la pregunta que indaga sobre las semejanzas entre estos videojuego y la realidad, responden: “pues, por ejemplo, en comandos se parecen a la vida real, con las guerras que uno ve por televisión... como la de Estados Unidos con Irak, sí o las otras que muestran por el noticiero, como el ejercito de aquí que se va por allá, al monte y lo toca matar gente y rescatar a los secuestrados”. La lectura que nos da estas respuestas, sin desconocer que los niños están permeados por la información que sobre el conflicto proporcionan los medios de comunicación, es que no establecen mucha diferencia entre algunos aspectos del mundo real y el mundo virtual del videojuego, frente al tema de la guerra o del conflicto armado.

Por otro lado, en la violencia urbana se desdibuja la línea que divide lo virtual de lo real. Al indagar sobre el

contenido violento del videojuego de *san andreas* y su parecido con la realidad, el grupo señala que si bien sucede lo mismo en la realidad ya no es divertido como en el videojuego; aunque algunos de los participantes justifican el asesinato en la vida real, posición expresada en la siguiente afirmación: “pero hay personas que los matan por plata, pero también era porque se lo merecían... como los que le hacen mal a las personas, como los que venden drogas o los que también matan personas”, otros plantean una alternativa diferente, posición que se expresa en las siguientes afirmaciones: “nadie debe ser asesinado así haya hecho cosas malas”, “sí, además para eso que los metan a la cárcel”.

El análisis de estas respuestas permite afirmar que aunque se evidencia una naturalización de la violencia en la narrativa de algunos de los niños justificando su utilización en ciertas situaciones; por ejemplo, para castigar a un criminal, en otras narrativas se reconocen alternativas diferentes frente a la misma situación.

Si bien, a todos los niños les gusta la violencia en los videojuegos su narrativa demuestra que estos contenidos no son asimilados de la misma manera. Mientras unos vuelcan este contenido violento a la realidad justificando matar a aquéllos que hacen daño a los demás, o que representan un estorbo para la sociedad, hay otros que consideran que esto sólo es posible, en una realidad virtual.

Por último es necesario mencionar que los niños no reconocen los contenidos sexistas presentados en algunos videojuegos como una expresión de violencia hacia la mujer.

DISCUSIÓN

El objetivo del estudio realizado se centró en conocer los significados construidos por los niños frente a los contenidos violentos de los videojuegos.

El análisis de los resultados obtenidos permite establecer además de los significados construidos por los participantes, el reconocimiento de que los videojuegos ocupan un lugar central en la vida de muchos de los niños y jóvenes de hoy, sin distinción de clase o nivel socioeconómico. Este reconocimiento rompe con la creencia de que los videojuegos no están al alcance de todos; la variedad de precios y de simuladores ofrecidos en el mercado permiten que sean accesibles por cualquier grupo económico.

Para los participantes de este estudio los videojuegos más costosos fueron los más sugestivos, pudiendo acceder a ellos en establecimientos públicos, como las salas de videojuegos. En estos sitios (que cada vez son más), se pudo observar la presencia masiva de niños y jóvenes, en

su mayoría estudiantes de colegios y que efectivamente como aparece en la narrativa de los niños, algunos de ellos van, sin permiso o escapados de la casa o del colegio.

Es necesario reconocer que el estar en estos centros de diversión o la necesidad de buscar compañeros o conocidos que tengan un simulador o un videojuego, considerado atractivo, hace que se construyan redes sociales alrededor de este fenómeno, donde el comentar los videojuegos nuevos, los poderes o claves que se usan es importante; aunque esto implica el tener que comunicarse con otros, el uso del videojuego no deja de ser una actividad individual, que aísla al niño. Posiblemente en niveles socioeconómicos altos, el aislamiento sea mayor, teniendo en cuenta que los niños y jóvenes no tienen la necesidad de buscar un establecimiento de videojuegos u otra persona conocida a través de la cual puedan acceder al juego, ya que poseen la capacidad económica para tenerlo dentro de su casa.

Otro aspecto central en el estudio que surgió en el transcurso de las narraciones de los participantes es el referente a la familia, no como sistema aislado, sino inmersa en una sociedad y en una cultura. Hoy en día, es común ver a niños que crecen en familias divididas, disfuncionales o con unas normas incoherentes a las que deben ajustarse: a los padres de familia les molesta que su hijo gaste dinero en videojuegos y es motivo de conflicto, y sin embargo, este padre es el mismo que gasta dinero consumiendo alcohol todos los fines de semana con sus amigos.

A esto se suma como se mencionaba en los resultados, la falta de conocimiento de los padres, de los profesores y en general de los colegios, con respecto a los videojuegos. Pareciera que especialmente en municipios o zonas rurales del país, se tiene muy poco conocimiento de los aspectos negativos de los videojuegos. En ocasiones los padres lo utilizan como un recurso para controlar al niño, y de esta manera los videojuegos suplen algunas de las funciones paternas como es la de dedicarle tiempo a los hijos o buscar formas sanas y constructivas de recreación y manejo del tiempo libre. No obstante, es necesario recordar que la familia no es un sistema aislado y que se halla engranado en una sociedad regulada por un Estado que hace muy poca presencia, no sólo frente al tema de los videojuegos sino al del manejo del tiempo libre para la población de niños y jóvenes.

Los jóvenes no sólo necesitan programas de inserción a la vida laboral como los niños no sólo necesitan educación (entiéndase como cupo en un colegio), el Estado descuida un aspecto fundamental en el desarrollo de niños y jóvenes y es el tiempo de ocio, las alternativas de manejo de tiempo libre son escasas para ellos, situación que se agudiza en poblaciones rurales de escasos recursos. El análisis de la narrativa de los niños permitió concluir

que las únicas actividades que realizan en su tiempo libre son los videojuegos, andar en la calle con los amigos y el fútbol que culturalmente limita el acceso a otros nuevos deportes o a otras alternativas planteadas como la pintura, el dibujo, el arte en general. Los niños consideran como aburridas actividades que desconocen si no se les facilita acceder a ellas desde temprana edad.

Pensamos que no es suficiente crear alternativas de actividades y espacios de recreación para ocupar el tiempo libre, buscando evitar que los niños y jóvenes lo ocupen en actividades poco sanas, sino que es necesario proponer alternativas en las que esta población encuentre posibilidades para expresar sentimientos y emociones que actualmente expresan por medio de los videojuegos: algunos participantes preferían buscar los videojuegos cuando se sentían tristes o tenían problemas, lo cual evidencia también una vacío en la comunicación familiar.

Por otra parte los colegios no deben asumir una postura marginal frente a este fenómeno, por el contrario consideramos que tienen una responsabilidad crucial frente al mismo. Es necesario que reconozcan la importancia del tema y se informen críticamente con la finalidad de orientar a los estudiantes sus familias y la comunidad en general. Aspectos como pedagogía de recepción de medios no pueden ser excluidos de las propuestas educativas.

Los niños crecen en medio de mensajes contradictorios, se les dice que el agredir a otros es un acto repudiable, pero a diario son bombardeados por los medios con mensajes muy distintos, el cine, los videojuegos, las telenovelas, los *realities*, la televisión en general muestran a los niños a diario, una serie de antivalores que los afectan tanto a ellos como a la sociedad actual y del futuro. Sin embargo, estos mensajes no pertenecen exclusivamente a productos de consumo. Sin duda, la situación actual del país y del mundo en donde se justifica la violencia hacia una persona o un pueblo dependiendo de quien ataque y del objetivo por el que se violente, también permea a los niños.

El mundo está dividido en buenos y malos; hay dos bandos entre los cuales las personas deben ubicarse, los niños relacionan lo que ven en los videojuegos y las noticias que reciben a través de los medios, acerca de los conflictos del Medio Oriente, Europa Oriental o del conflicto armado en Colombia, donde se considera que unos representan el bien y otros el mal, unos tienen la razón y otros no, unos son libertadores y otros los terroristas. Se justifica y apoya la violencia hacia aquéllos considerados malos, sean terroristas, opositores, desconocidos o simplemente un obstáculo. Esto no tiene mucha diferencia con la dinámica de los videojuegos violentos, o tal vez como dice Levine (1990), a través de los medios de comu-

nicación los niños y jóvenes encuentran espacios donde lo público se hace visible y gracias a los cuales se aprenden los aspectos más elementales de la cultura, como en este caso pudiera ser la guerra y la violencia.

Uno de los significados que construyen los niños no sólo en videojuegos sino también en la mayoría de medios enmarcados en esta cultura patriarcal son los significados alrededor de la identidad de género. El estereotipo que mantienen los medios acerca de la mujer hace tanto daño a las mujeres como a la sociedad; el considerar a la mujer como un premio que hay que obtener, como colaboradora o auxiliar del trabajo de la labor que realiza el hombre, o de manera casi invisible traducida en la idea que es más lo que estorba que lo que aporta, como el estereotipo de hombre imposibilitado para sentir, (Velásquez, 2003) genera exclusión que finalmente se traduce en violencia.

Por último, es necesario dejar claro que en el estudio no existió la intención de satanizar o de penalizar el uso de videojuegos. Se reconocen algunos videojuegos que desarrollan en los niños cierta destreza mental y que bien regulados pueden ser una buena alternativa de manejo de tiempo libre. Sin embargo, definitivamente existen videojuegos que dan al niño la versión de una realidad desfigurada donde el jugador debe tomar partido frente a la misma y esto hace que el niño construya significados del mundo en el que crece. No obstante, se considera que el niño es un receptor pasivo pues transforma muchos de los mensajes contenidos en los videojuegos y demás medios, situación que se evidenció en la discusión de índole moral que se desarrolló en el grupo acerca de la violencia y sus justificaciones. Bruner (1990) afirma que el significado no sólo depende de su signo y su referente, sino que requiere de un interpretante quien elabora la información y establece relaciones con su entorno.

Hoy, más que nunca, el mundo está mirando el tema de los videojuegos. La prensa nacional e internacional ha publicado varios artículos acerca del tema; sin embargo, no es suficiente el pronunciamiento de algunas voces críticas, se hace necesario un trabajo con soporte científico que abogue por la organización de un ente regulador de los contenidos de los videojuegos y del acceso de los niños a éstos.

Se espera que esta investigación apoye la discusión en el tema y que sea de utilidad tanto para los colegios como para la comunidad en general, teniendo en cuenta la información que este proyecto contiene sobre los videojuegos, la diferenciación de estos, la manera como lo asimilan algunos niños y el análisis de los contenidos, partiendo de la propia visión de los niños participantes.

Igualmente, este trabajo aporta a la psicología social pues permite la posibilidad de articular la disciplina al

mundo actual con todos sus fenómenos y particularidades y acceder de primera mano a la realidad de los niños de hoy, inmersos en un mundo que se transforma diariamente y en donde los medios de comunicación juegan un papel central, realidad que sin duda alguna la psicología esta en la obligación de abordar.

El trabajo se convierte en un punto de partida para la realización de nuevos proyectos, entre los cuales se contempla un programa de pedagogía en recepción de medios visuales, diferencias en los significados de niños y niñas, diferencias de significados construidos en niños con diferentes niveles socioeconómicos, significados construidos frente a contenidos violentos en otros medios visuales como cine o Internet y muchos otros temas que puede albergar una línea de investigación de medios y violencia.

REFERENCIAS

- Amnistía Internacional (2000). Haz clic y tortura. *Videojuegos tortura y violación de derechos humanos*. Extraído el 25 de septiembre, 2004, de <http://www.ai.es/camps/cat/docs.htm>
- Arana, M. & Ángel, R. (2002). *Construcción de significados frente a los contenidos violentos televisivos en niños de 11 a 14 años*. Trabajo de grado para optar al título de Psicóloga, Facultad de Psicología, Universidad de La Sabana, Chía, Colombia.
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice-Hall.
- Berger, P. Luckman, T. (1978). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción: critique sociales du jugement*. Paris: Minuit.
- Bruner, J. (1990). *Actos de significado: Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Contreras, F. (2002). Brutalidad en los videojuegos e Internet. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 83, Artículo 2. Extraído el 15 Septiembre, 2004, de <http://www.comunica.org/chasqui/83/contreras83.htm>
- Corsi, J. (1999). *Violencia masculina en la pareja*. Buenos Aires: Paidós.
- Diez, G., Terron, B., & Rojo, F. (2002). La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos. *Estrategias e instrumentos para la Gestión Educativa*, 82, 54-62.
- Fox, E. (2003). *Medios de comunicación y política en América: la lucha por la democracia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Geertz, C. (1997). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Gergen, K. (1992). *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Ediciones Piados Ibérica S.A.
- Gonzaga, C. (2000). Comunicación y Sociedad. Un espacio para la reflexión permanente. *Revista de Ciencias Humanas U.T.P.*, 24, 94-97.
- Levine, M. (1997). *La violencia en los medios de comunicación. Cómo afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. Bogotá. Norma.
- Riessman, C. (1993). *Narrative analysis*. London: Sage.
- Roberts, B. (1973). *Organizing strangers: Poor Families in Guatemala City*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Rodríguez, S., Megías, Q., Calvo, S., Sánchez, M. & Navarro, B. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Fundación de Ayuda Contra la Drogadicción: Estudios e Investigaciones.
- Sandoval, A., Umbarila, D. (2005). Consumo predispone depresión. *UN Periódico*. 74.
- Strauss A. & Corbin J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa*. Medellín: Universidad de Antioquia.
- Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social*. España: síntesis.
- Van Dijk, T.V. (1992) *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*. Londres: Longman.
- Van, D. & Thurlow, R. (1996). Children's and adults' memory for television stories: the role of casual factors, story-grammar categories and hierarchical level. *Child Development*, 67, 3010-3028.
- Velásquez, S. (2003). *Violencias cotidianas, Violencias de género. Escuchar comprender ayudar*. Buenos Aires: Paidós.
- Villegas, M. (1988). *Televisión y violencia*. Bogota: Colciencias.