

V Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, La Plata, 2015.

Una aproximación a la problemática de la violencia en los videojuegos desde el punto de vista del niño.

Santiago Garcia Cernaz.

Cita:

Santiago Garcia Cernaz (2015). *Una aproximación a la problemática de la violencia en los videojuegos desde el punto de vista del niño*. V Congreso Internacional de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, La Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/2>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p78y/yeh>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

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

Autor: Santiago García Cernaz

Institución que acredite o financia la investigación: Universidad Nacional del Comahue

E-mail: santiagogarcia982@gmail.com

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.

The present article aims to expose the advances achieved in an ongoing research project denominated "*Video games and violence: what meanings children construct from their gamer perspective*", within the framework of a research scholarship program for graduates of the Universidad Nacional del Comahue. Aims to investigate what meanings children provide about the violent contents which are part of many different games that are in the current market, many of which are very popular.

Many pages have been dedicated to the study of video games in scientific literature. Much of these research focuses on the *effects* that would produce this ludic activity, posing a pernicious impact based on a simple cause-effect relationship between using video games and the real life behavior of children.

These research share the same perspective about the gamer child: a point of view in which the child is a mere receiver of what video games have to offer; he's a passive object of the effects of this ludic activity, without taking into account the processes of mediation or construction by the subject.

In our research we propose to focus this problem from an alternative optic: regaining the child point of view, valorizing his own perspective as a gamer and thus purge it of adult's own representations. We assume that the child, in the interaction with this cultural item, built meanings, senses, ideas, as an active subject and not as a mere passive recipient of the meanings and senses that the adult gives.

In order to be able to know the child perspective, qualitative methodology has been chosen, using a semi-structured interview of clinical-critical nature as instrument to collect data. The particularity of the clinical-critical method is that aims to follow the very logic of the child, without reducing the theme researched to the meanings that the adults' logic ascribes. Thereby, the method opens the window to the possibility to set up the originality of children's thinking, primary purpose of our inquiry. The sample is comprised of 18 boys and girls of 5 to 13 years old of Neuquén Capital city. Inasmuch as it is an ongoing research, the results are still preliminary.

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

Introducción

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.

Los videojuegos son una actividad lúdica contemporánea que se encuentra en la vida cotidiana de los niños en múltiples formas. Actualmente, hay una amplia variedad de soportes en los cuales los niños pueden jugar videojuegos: máquinas arcade y simuladores en los salones de juegos electrónicos, computadoras personales de escritorio y notebooks, dispositivos móviles como *tablets* y teléfonos celulares, en consolas domésticas y portátiles y, recientemente, en los *Smart TV*. Asimismo, existe una inacabable gama de géneros de videojuegos que día a día continúa ampliándose: simuladores de construcción, videojuegos de carreras, de luchas, de disparos, de guerra, de estrategias, de deportes, entre otros. Tejeiro y Pelegrina (2008), retomando a Calvo (1996), definen a los videojuegos como

"Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología informática y permite la interacción a tiempo real del jugador con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de una ordenador personal, de un televisor, o cualquier otro soporte semejante)" (op. cit., p. 26)

Si bien los videojuegos comparten con otros medios -como el cine o la literatura- ciertos elementos narrativos, Frasca (2003) argumenta que los videojuegos tienen una estructura semiótica irreductible: mientras aquellos *representan* la realidad por medio de la narración, los videojuegos *simulan* la realidad. La *simulación* es un concepto fundamental para pensar el modo en que los jugadores construyen sentido en la experiencia de video-jugar: el jugador puede controlar la actividad del juego dando órdenes (*input*), al tiempo que el sistema de juego proporciona información (*output*) que funcionan como claves para el jugador. Gracias a los elementos de la *interfaz* (Wolf y Perron, 2003) los jugadores pueden interactuar con el videojuego dentro de un “*sistema de reglas*” (Rusch, 2007; Lantz & Zimmerman, 2010), entendido como la estructura formal previamente programada que, dentro de un conjunto finito de reglas, deja abierto un amplio horizonte de impredecibilidad para que tengan lugar las decisiones del jugador.

El tema de la violencia en los videojuegos ha estado presente en la literatura científica desde sus inicios, siendo uno de los principales tópicos de investigación y debate (Estallo, 1995; Levis, 1997). Como la mayoría de los tópicos de investigación en videojuegos, se trata de un tema en el cual no hay consenso en la comunidad científica. En una revisión exhaustiva del estado del arte, se pueden distinguir dos líneas de investigación principales.

La preocupación por los efectos

Por un lado encontramos una línea de investigación que se centra en los *efectos* que la violencia de los videojuegos tiene en los jugadores, con base en el supuesto de que hay una relación, ya sea de carácter lineal de causa-efecto, ya sea de correlación, entre el uso del videojuego violento y la conducta violenta o agresiva posterior del jugador.

Los resultados que arrojan estos estudios son controversiales (Tejeiro & Pelegrina, 2008) dado que no hay una tendencia significativa y no hay un consenso en la comunidad científica acerca de su validez (Ferguson, 2013 y 2015). Algunos de ellos han arrojado resultados positivos, (Anderson & Ford, 1986; Ballard y Wiest, 1996; Calvert & Tan, 1984; Colwell y Pain, 2000; Cooper & Mackie, 1986; Irwin, 1993; Kirsh, 1998; Lin & Lepper, 1987; Silvern & Williamson, 1987; citados en Tejeiro & Pelegrina, 2008), otras investigaciones han hallado resultados neutros (Estallo, 1995; Gibb, Bailey, Lambirth & Wison, 1983; Mitchel, 1994; Scott, 1995; citados en *op.cit.*) y, finalmente, otras indagaciones han encontrado resultados negativos (Egli & Meyers, 1984; Gardner, 1991; Graybill, Kirsch & Esselman, 1985; Kestenbaum & Weinstein, 1985; citados en *op.cit.*).

Estos resultados contradictorios han dado lugar a dos cuerpos teóricos principales que intentan explicar los *efectos* del uso de los videojuegos: por un lado, las *teorías de la estimulación* -que sostienen que el uso de videojuegos estimula las conductas violentas- y por el otro, las *teorías de la catarsis* -que afirman que este uso tiene una función de descarga de los impulsos violentos- (Estallo, 1995).

Si bien existe actualmente esta controversia, la tesis de que los videojuegos causan un aumento de las conductas violentas de los jugadores ha sido dominante en la comunidad científica, motorizada por mejores financiamientos para este tipo de investigaciones y un sesgo en las publicaciones (Ferguson,

2013). Por ejemplo, esta tesis fue adoptada por la APA en 2005 en la *Resolution on violence on video games and interactive media* (APA, 2015), acción denunciada posteriormente por un importante grupo de investigadores (Consortium of Scholars, 2013).

Ferguson (2013a) sostiene que además de haber deficiencias metodológicas importantes en este tipo de estudios, hay otros elementos que dan un marco social más amplio. Patrones cíclicos de pánico moral posteriores a la llegada de un nuevo medio –desde las novelas populares hasta el cine, el jazz y el rock and roll, los libros de historietas, la televisión, y ahora los videojuegos y los medios interactivos-, han sido ampliamente estudiados (Gauntlett, 1995; Kutner & Olson, 2008; García Cernaz, 2015).

Desde que hicieron su aparición en la sociedad, el temor de que los niños y jóvenes se vuelvan violentos a causa de jugar videojuegos violentos también estuvo acompañada por el temor a otro tipo de *efectos*: adicción, aislamiento social, bajo rendimiento académico, abandono de otras actividades, apología del consumo de drogas, entre otros. (Tejeiro & Pelegrina, 2008; Jones, Scholes, Johnson, Katsikitis & Carras, 2014; Chicos.net, 2015; Levis, 1997). Algunos autores coinciden en que el pánico moral respecto de los videojuegos tuvo uno de sus principales hitos en el tiroteo de la escuela Columbine (Wolf & Perron, 2005; Tejeiro & Pelegrina, 2008), cuando las pericias encontraron que los dos adolescentes perpetradores del asesinato masivo eran ávidos jugadores del juego de disparos en primera persona *Doom* (Moore & Manville, 2009). Posteriores tiroteos masivos y otros fenómenos de violencia social han sido asociados con el uso compulsivo de videojuegos y han alimentado fuertemente este pánico social, proceso en el que los medios de comunicación han tenido un rol central (Ferguson, 2013b, c y d; Jones *et al*, 2014) con titulares como “*Adam Lanza, tirador del Sandy Hook, jugaba a Call Of Duty por horas*”¹ (Traducido por quien suscribe).

En este sentido, Ferguson (2015) sugiere que la defensa de la tesis de que existe una relación causal entre el uso de videojuegos violentos y la conducta agresiva o violenta de los jugadores está influenciada por narrativas sociales sobre los efectos de los medios, es decir, los investigadores se guiaron por creencias previas acerca de un objeto de estudio que es controvertido en un contexto de presión social, lo que conllevó a que busquen más confirmar esas creencias que indagar con objetividad y un sano escepticismo, despreciando así la evidencia que existía en contra.

Esta creencia que circula parece una versión de sentido común de lo que en ciencias de la comunicación y en psicología se ha denominado la *teoría de la aguja hipodérmica* (Lasswell, 1948). Según este punto de vista, los medios de comunicación se presentan como omnipresentes y la audiencia como homogénea y manipulable, por lo que el modo de enfocar esta relación medios-audiencias es en términos de *efectos*. El individuo queda así reducido a una pasiva “víctima” de una poderosa, inmediata y directa influencia de los medios. Si bien hace tiempo que ha caído en descrédito (Shaw, 1979), constituye una visión que no se ha abandonado del todo.

Así, desde este enfoque de los *efectos* se piensa que todos los niños y jóvenes son un conjunto homogéneo, que tiene la misma motivación a la hora de jugar y que es víctima de los mismos efectos de

¹ <http://heavy.com/news/2012/12/sandy-hook-shooter-adam-lanza-call-of-duty/>

una aguja mediática que se inyecta directamente en su subjetividad y genera los mismos comportamientos en todos ellos, sin procesos de mediación o construcción.

El análisis de los valores

Por otro lado, se ha podido distinguir una segunda línea de investigación en el tema de la violencia en los videojuegos. Centralmente lo que sostienen es que si bien no se puede afirmar una relación causal entre el uso del videojuego y las conductas violentas de los jugadores en la vida cotidiana, hay toda una serie de valores presentes en muchos videojuegos violentos que otorgan a los jugadores esquemas de significado para interpretar la realidad que son muy criticables (Vaca & Romero, 2007). Los investigadores de *“Jóvenes y videojuegos: espacio, significación y conflictos”* afirman:

“Después de nuestra investigación no podemos asegurar que los problemas de los videojuegos estén donde se señalan sino más bien en el establecimiento de un clima en el que resulta normal mantener determinados niveles de actitudes violentas, sexistas, machistas, discriminadoras, intolerantes, etc. [...] Estos problemas que, acaso, no tienen que ver con que faciliten o promuevan violencia, sino que banalizan y degradan el clima ético de la propia manera de divertirse” (Rodríguez, 2002)

La violencia, para estos autores, vende. Tanto en los videojuegos, como en la televisión, en los diarios, en el cine (Díez, 2011). De hecho, las publicidades que utilizan las empresas diseñadoras mencionan la violencia que el videojuego detenta como un atributo altamente valorable del mismo a la hora de evaluar su calidad: *“puedes prolongar la agonía de tus prisioneros y mantenerlos vivos [...] aumentando a su vez tu diversión”*, *“Si tus secuaces parecen no tener ningún entusiasmo por sus tareas, resulta razonable hacerles ver quién es el jefe, mediante unas oportunas bofetadas. Alguien dirá que las bofetadas frecuentes pueden desquiciarles y que el daño causado les produce angustias. Bueno, es verdad, es de lo que se trata”* (AI, 2000).

En los videojuegos, la violencia que aparece no es cualquier tipo de violencia, sino una que está enmarcada por una serie de elementos:

- Consumismo: en juegos como *Sim City* hay un ideal de felicidad como exhibición de riqueza, sin mostrar la miseria y la pobreza estructurales del capitalismo avanzado.
- Belicismo: *Call of Duty*, *Comand and Conquer*, entre otros, tienen una visión belicista del mundo. Tema que ha resultado idóneo para otros medios audiovisuales como el cine y la televisión.
- Sexismo: la imagen de mujer a menudo es de víctima secundaria, con caracteres sexuales exagerados, como objeto de un varón que debe rescatarla.
- Racismo: por ejemplo, en *Grand Theft Auto* los personajes de raza negra y/o de etnias minoritarias, si aparecen, están en roles secundarios o connotados negativamente con característica estereotipadas.
- Maniqueísmo ideológico: reduce los escenarios de conflicto a dos facciones, los “buenos” o “nosotros” y los “malos” o “ellos”, fomentando así un clima de poca tolerancia a la *otredad*.

- Militarismo: el caso emblemático es el videojuego *America's Army*, diseñado en 2002 con el financiamiento del ejército de EE.UU. con un doble objetivo: ser un juego serio que simule situaciones de la vida militar que sirvan de entrenamiento de habilidades y ser un *advergame*, es decir, un juego que sirve también como herramienta de marketing para dar una imagen positiva del Ejército (Pérez, 2012).
- Armamentismo: la cantidad, la variedad y a menudo el realismo de las armas es utilizado como un elemento positivo de un videojuego que da cuenta de su calidad.

Estos autores plantean así la conclusión de que los valores presentes en los videojuegos conllevan la naturalización de un clima de violencia. De este modo, los jugadores sólo considerarían como violentos los casos más explícitos y burdos, pero sin tener en cuenta un trasfondo de violencia que queda invisibilizado, asociado al sexismo, el racismo, el maniqueísmo, el belicismo, etc.

Zizek (2008) desarrolla la tesis de que para poder comprender esos estallidos de violencia "irracionales" de agentes sociales fácilmente identificables que denomina violencia *subjetiva*, es necesario visibilizar dos tipos de violencia *objetiva*: la violencia *simbólica* encarnada en el lenguaje -en tanto impone universos de sentido- y la violencia *sistémica* que surge como consecuencia de las relaciones de desigualdad y explotación estructurales de nuestros sistemas económico y político. "*La violencia objetiva es invisible puesto que sostiene la normalidad del nivel cero contra lo que percibimos como subjetivamente violento*" (*op.cit.*, p. 10) De esta manera, adquiere un carácter fuertemente ideológico el pánico moral, mencionado más arriba, frente a los contenidos violentos (subjetivos) presente en los videojuegos, dado que distrae la atención de otras formas de violencia (objetiva) que también forman parte de éstos, como la violencia de género y el racismo.

Enfoque del presente estudio

El presente estudio tiene como objetivo general indagar los significados que los niños construyen acerca de la violencia en los videojuegos. Situados desde una lectura "crítica" de la tradición de investigación piagetiana de los conocimientos de dominio social (Castorina, 2005), el foco está en recuperar la mirada del niño, valorizar su propia perspectiva como jugador de videojuegos para diferenciarla de las representaciones propias del pensamiento adulto. Se buscará además establecer si existe una diferencia entre los niños más pequeños y los niños más grandes en el modo en que significan la violencia en los videojuegos.

Desde una epistemología constructivista, consideramos que el niño elabora activamente sus propios significados *en* la interacción sujeto-objeto, situando así la especificidad del hecho cognoscitivo en esa interacción y no por fuera de ella (Castorina & Cols. 2007; Castorina & Lenzi, 2000; Delval, 1994). En el caso de la violencia en los videojuegos, se trata de un fenómeno cultural que está significado por los adultos de un modo ambivalente y cargado emocionalmente. En ciertos discursos de la ciencia y de los medios de comunicación y en el discurso de muchos padres y docentes aparece connotado negativamente al ser causante de las conductas agresivas de los niños; mientras que, 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.

El niño jugador, por lo tanto, se encuentra en una encrucijada entre discursos contrapuestos de los adultos. Considerar que los conocimientos sociales son una construcción individual, en donde el contexto social funciona como mero proveedor de inputs de información que son procesados por los individuos de manera autónoma -como la psicología del procesamiento de la información o la versión "literal" de la tradición de investigación piagetiana (Cf. Castorina, 2005)- o, *mutatis mutandis*, rechazar cualquier tipo de actividad intelectual de los sujetos en la apropiación de representaciones colectivas, de modo tal que la mera pertenencia del sujeto a un grupo social determinará unívocamente sus creencias -como ciertos enfoques de la psicología social (*op.cit.*)-, implica un reduccionismo que escinde al individuo de la sociedad. En este sentido, para articular dialécticamente a este par, es de crucial importancia considerar, que las representaciones colectivas no son "exteriores" a la construcción de hipótesis infantiles, sino que son su condición de posibilidad: "*los niños asimilan las creencias sociales y las acomodan a los fines de elaborar las hipótesis específicas sobre temas sociales*" (Castorina, 2005, p. 35). Así, la actividad constructiva del niño queda limitada por ciertas "condiciones de contorno", que operan como "restricciones", en su doble función de posibilitar y obstaculizar los procesos de conocimiento. Dentro de estas restricciones es preciso ubicar a las representaciones colectivas y a las prácticas institucionales.

Metodología

La metodología aplicada se inscribe dentro del enfoque de investigación cualitativa. Para la realización del trabajo de campo se utilizó como instrumento la entrevista semi-estructurada de carácter clínico-crítico. La particularidad del carácter clínico-crítico (Piaget & Inhelder, 1972; Castorina, Lenzi & Fernández, 1985) es que tiene como objetivo seguir la propia lógica del niño en sus argumentaciones, por medio de tres herramientas básicas: -1- buscar conocer cuáles son los juicios y valoraciones del niño a través de *preguntas de indagación*, -2- conocer cómo el niño fundamenta esos juicios y valoraciones con *preguntas de justificación* y -3- poner en tensión la solidez de esos fundamentos por medio de *preguntas de contra-argumentación*.

Actualmente nos encontramos en la fase de trabajo de campo. La entrevista está siendo aplicada a una muestra final constituida por 18 niños. La franja de edades es de 5 a 13 años de edad, divididos en tres grupos etarios: a) 5 y 6, b) 9 y 10, y c) 12 y 13 de escuelas de nivel primario de Cipolletti (Río Negro) y Neuquén Capital, tanto en las instituciones como en los hogares de los mismos.

Resultados preliminares

Dado que se trata de un estudio en curso, los resultados aún son preliminares. Dentro del universo de juegos disponible, en las entrevistas se puso el foco en los juegos *Grand Theft Auto* y *Call of Duty*, dado que hemos observado que son muy populares entre los niños y cuentan con un amplio espectro de

contenidos violentos, desde violencia directa como disparar, golpear, matar, etc., así como también otras formas de violencia que, por ende también implican formas de violación de los derechos y libertades de otra persona (Carrillo & Prieto, 2010), como el racismo y el sexismo.

Inicialmente, hemos podido aproximarnos a cuál es la valoración que hacen los niños de las acciones violentas, en lo que concierne a si les gusta y por qué. Si bien hasta el momento encontramos que a los niños les gusta que los videojuegos tengan simulaciones de acciones violentas, hay quienes las rechazan. Las niñas, con excepciones dignas de mención, fueron las que se mostraron menos atraídas. Una niña de 11 años expresó que no le gusta *Call of Duty* porque *“es de guerra, a mi no me gustan los de guerra [...] porque a veces son medio tristes [...] como en las películas, donde la gente pierde si familia”*.

A otras niñas, por su parte, y al igual que a la mayoría de los niños, les parecía divertido poder golpear y matar enemigos en el escenario virtual del videojuego, muchos de ellos sin poder explicitar un criterio, que justifique ese gusto, más que la diversión misma. Por otro lado, están los niños que las acciones violentas les gustan porque son parte del juego, es decir, se realizan con gusto porque conllevan pasar de nivel, ganar el juego o recibir un premio como monedas o más poderes. Aquí el criterio tendría que ver con un fin pragmático de la acción violenta, la cual se incluye dentro del universo de acciones como una más de las que son necesarias realizar para avanzar en el juego.

Finalmente, algunos niños utilizaron un criterio de justificación, que denominaremos, *“de espectador”* ya que se valora positivamente la acción violenta en el escenario virtual en tanto constituye un espectáculo para ver. Es decir, al niño le gusta un doble efecto: la realización de un poder -como disparar-, que constituye *también* una escena espectacular, que los niños asociaron con el gusto por las películas de acción, en donde hay escenas de disparos, persecuciones, peleas, etc. Es importante señalar, que esta misma asociación con las películas de acción se presentó también como criterio en la valoración negativa de la violencia en los videojuegos, como se puede ver en el ejemplo de la niña citado más arriba.

Hemos hallado también que a los niños a los que les gusta realizar acciones violentas establecen una clara distinción entre la violencia ejercida en el entorno virtual con la violencia ejercida en la realidad. De hecho, la valoración positiva de estas acciones sólo se circunscribe al escenario virtual, siendo valorada negativamente cuando estas mismas acciones son llevadas a cabo en la realidad. Por ejemplo, un nene de 8 años, acerca de *Call Of Duty*, expresó:

Entrevistador: *¿Qué es lo que te gusta a vos de matar en el videojuego?; Niño:* *Matar... que sale mucha sangre; E:* *¿Y por qué te gusta eso?; N:* *Porque sí, cuando mato muchas personas sale mucha sangre... queda todo el piso lleno de sangre; [...]* **E:** *Y, por ejemplo, cuando estás jugando al fútbol si alguien se lastima y sale sangre ¿eso también te gusta?; N:* *No, yo los ayudo; E:* *¿No? ¿Y por qué no te gusta?; N:* *Porque no... porque es un ser humano... y eso es un jueguito de Play... ahí si lo lastimás no te podés reír, si se lastima y le sale mucha sangre de la pierna no te podés reír lo tenés que ayudar y acá si te podés reír porque es un juego...*

Esperamos que la finalización del estudio nos proporcione una comprensión más profunda de este controvertido fenómeno que es la violencia en los entornos virtuales. En este sentido, tenemos la convicción de que es central conocer la perspectiva del niño, en tanto protagonista de este escenario lúdico contemporáneo.

Bibliografía

- American Psychological Association (2005). *Resolution on violence on video games and interactive media*. Obtenido el 2-08-2015 de <http://www.apa.org/about/policy/interactive-media.pdf>
- 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>
- Consortium of Scholars (2013). *Scholar’s open statement to the APA task force on violent media*. Obtenido el 2-08-2015 de <http://www.christopherjferguson.com/APA%20Task%20Force%20Comment1.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

- 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 28th 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
- 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>
- Rusch, D. C. (2007). “Emotional Design of Computer Games and Fiction Films”, en Jahn-Sudmann, A. & Stockmann, R. (Eds.), *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears* (pp. 22-32). Houndmills: Palgrave.
- 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

- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2005). “Introducción a la teoría del videojuego”, en *Formats. Revista de comunicación audiovisual*, 4, Universitat Pompeu Fabra, obtenido el 25-09-2015 de www.iau.upf.es/formats/
- Žižek, S. (2008). *Sobre la violencia. Seis reflexiones marginales*. Buenos Aires: Paidós.