

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

**Diego Raúl Romero Serrano.**

**Directora De Proyecto**

**Dra. Patricia Vaca**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

**CHÍA, 2006**

**TABLA DE CONTENIDOS**

TABLA DE CONTENIDO.....2

TABLA DE APENDICES.....3

RESUMEN.....4

MARCO CONCEPTUAL.....5

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....20

    Objetivo General.....20

    Objetivos específicos.....20

MÉTODO.....23

    Tipo de investigación.....23

    Participantes.....24

    Técnicas de Recolección de Información.....25

    Grupo Focal.....25

    Procedimiento.....26

RESULTADOS.....28

    Análisis de la encuesta.....28

    Análisis de la narrativa.....31

DISCUSIÓN.....46

REFERENCIAS.....51

TABLA DE APÉNDICES

APÉNDICE A (Primera Sesión).....	54
APÉNDICE B (Segunda Sesión).....	55
APÉNDICE C (Tercera Sesión).....	56
APÉNDICE D (Cuarta Sesión).....	57
APÉNDICE E (Encuesta).....	58
APÉNDICE F (Formato de primera entrevista).....	59
APÉNDICE G (Formato de segunda entrevista).....	60
APÉNDICE H (Primera entrevista y codificación).....	63
APÉNDICE I (segunda entrevista y codificación).....	71

## Resumen

Partiendo de los trabajos de grado realizados en la Facultad de Psicología de la Universidad de La Sabana en el tema Violencia y Medios de Comunicación, se realizó esta investigación de corte cualitativo, que se propuso como objetivo conocer los significados que construyen 4 niños de 11 a 14 años de dos colegios públicos del Municipio de Chía, frente a los contenidos violentos de los videojuegos. Se analizaron los significados construidos por los niños, frente a temas como el reconocimiento de 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 evidencia 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

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

El proceso de construcción de identidad de un pueblo, como el de la identidad de un individuo emerge a partir de la cultura, es por esto que es por esto que Gergen (1992) plantea que el análisis de los artefactos culturales, las creencias, las costumbres, el lenguaje y los significados, permiten acceder a la comprensión de la misma y de esta manera acercarnos a entender las dinámicas de construcción de la identidad, entendida entonces como un ejercicio relacional. Geertz (1997), afirma que la única forma de interpretar y analizar las culturas y al individuo es a través de una comprensión de los significados conceptos y símbolos que el actor manipula en su medio y con los suyos; esto supone entender la cultura como un sistema idiosincrásico que abarca costumbres creencias y significados que se dan en un espacio determinado, es decir las culturas varían de acuerdo a los diferentes contextos en los que se construyen, lo que implica que cada cultura sea considerada como única y particular. El mismo autor afirma que las actitudes, costumbres y conductas, entre otros aspectos, que conforman la cultura no pueden ser extensivas a cualquier campo donde resulten aplicables ya que cada sociedad contiene una identidad y unos rasgos propios que estimulan diferentes aspectos de acuerdo a su idiosincrasia. En este mismo sentido Fogel (1993) considera que la cultura no es solo un sistema de costumbres y tabúes, sino que también es una caja de herramientas, convenciones y creencias que intervienen en todas las experiencias e interacciones del individuo moldeando, reorganizando y construyendo su propia experiencia de acuerdo a los patrones, tendencias, o costumbres, los cuales fomentan habilidades, actitudes y aptitudes.

Complementando los planteamientos de los autores mencionados acerca de la importancia de la cultura en el estudio del individuo, Bruner (1990) proporciona tres razones básicas por las cuales la cultura es fundamental en la interpretación del hombre. La primera razón hace referencia, a que la participación del hombre a lo largo de su vida esta impregnada de cultura y es a través de esta relación que el individuo adquiere incontables potencialidades mentales. La segunda razón es la construcción y utilización del significado que conecta al hombre con la cultura, a este respecto Geertz

(1997), afirma que la cultura esta compuesta de estructuras psicológicas a partir de las cuales los individuos guían su conducta; estas estructuras hacen parte de una subjetividad que no puede ser imitada ya que los contenidos internos y mentales son imposibles de simularse, sin embargo esta subjetividad, construida a partir de la participación del hombre en la cultura 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 ultima razón involucra el concepto de psicología popular entendida como un conjunto de descripciones mas o menos normativas y conexas sobre como funcionan los seres humanos, como se constituye la mente individual y en general proporciona explicaciones e interpretaciones de como funcionan los diferentes aspectos que rodean la vida cotidiana de la persona. La Psicología Popular permite ordenar la experiencia, el conocimiento y las relaciones en el mundo social, ocupándose de la naturaleza de las causas y consecuencias de los estados intencionales, como creencias, deseos, intenciones y compromisos (Bruner, 1990). Como lo señalan Berger y Luckman (1978) el niño no aprehende por si solo los significados sino que estos son interiorizados gracias al proceso de socialización, siendo a través de este, que el niño en ocasiones asume el mundo del otro y de esta manera va construyendo un esquema general de significados que podría terminar constituyendo una cosmovisión. En esta construcción son especialmente significativos los procesos de comunicación, al respecto Van Dijk (1992) afirma que: “el estudio y análisis de la comunicación intra e intercultural sea 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 y por tanto su influencia en que la construcción de la realidad son los medios de comunicación. Los medios contribuyen a la construcción de identidad y crean cultura, esto es algo que no debemos desconocer ni como psicólogos ni como ciudadanos del mundo. Los medios pertenecen a la múltiple red de relaciones que sostienen las personas, contribuyendo a la forma como las sociedades terminan construyendo sus ideas, deseos, valores lideres etc. (Fox, 2003).

El concepto de “*modernización*” generalizó la idea de innovación tecnológica como motor de desarrollo dando por resultado que el escenario de la comunicación sea 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 hipermedia), que se han convertido en el mecanismo acelerador de la modernidad social (Gonzaga, 2000). De esta manera se considera que la infraestructura de la organización de la comunicación y de los medios se ha visto afectada en su función social, para convertirse en una estrategia comercializadora de consumo, homogenización y legitimación “para modificar permanentemente los espacios de comunicación, los medios y la forma de estos de influir en la producción y manejo de la información generada desde las estrategias aplicadas por los distintos sectores del mercado de la industria” (Gonzaga, 2000). Sin embargo, siendo cual fuere el papel de los medios en la sociedad o su misión en el mundo lo cierto es que contribuyen a construir identidad en muchas ocasiones aculturizando a los individuos.

Gergen (1992) afirma que los medios aportan al lenguaje y al hacerlo aportan a las realidades bajo las cuales operan las personas. No obstante esta 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 cada vez mas se ve influenciada por modelos extranjeros de comportamiento, de belleza o simplemente de consumo, siendo mas vulnerables a estos contenidos los niños y jóvenes.

Es entonces en ese proceso donde los medios visuales, juegan un papel fundamental especialmente en niños y jóvenes 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 este, una apropiación y uso de los signos transmitidos de tal manera que el individuo toma elementos del video o la televisión y estos van conformando parte de su mundo y de sus creencias, con lo que podemos asegurar, que el video o la imagen en general, internaliza a la persona en la cultura y al mismo tiempo a la cultura en la

Persona. Fox (2003) considera que no llevan a que las personas se comporten de una u otra forma sino más bien se constituyen en referentes a partir de las cuales construyen ideas que permean sus acciones.

Actualmente una de las principales preocupaciones frente a los efectos de los medios de comunicación en los niños y jóvenes, se refiere a los aprendizajes no pretendidos que se generan con la exposición a estos (McCreary, 1997).

Siendo los medios audiovisuales un medio de apropiación de signos y símbolos tienden a generar imitación, a este respecto Milgram y Shotland (1973), plantean que “los individuos suelen recordar con mas facilidad lo que ven en la pequeña pantalla y dada una situación similar a aquella que han visto en ella, pondrán en práctica lo que han observado y aprendido de los personajes”. Por esta razón entre otras, se considera los medios son poderosos artefactos de la cultura que pueden generar violencia, ya que contribuyen en la construcción de significados, mostrando formas violentas de entender el mundo (Berger y Luckmann, 1978).

Existen actualmente nuevas tecnologías mediáticas que han entrado a formar parte de la vida cotidiana de muchos de nuestros jóvenes y niños convirtiéndose en una de sus actividades preferidas en sus tiempos de ocio. Dentro de estas nuevas tecnologías aparecen los videojuegos que cuentan con una expansión extraordinaria, y que sin duda alguna influyen junto con la televisión y con otros medios en la construcción de identidad de los individuos.

El interés de los jóvenes por esta actividad es evidente, y se corrobora con solo dar un vistazo al crecimiento de centros o salas de videojuegos o como las llaman algunos “maquinitas”, donde se reúnen los jóvenes de manera individual o en grupos a jugar por horas. La situación es preocupante si contemplamos a los juegos de video como agente en el proceso de socialización de niños y jóvenes.

Teniendo en cuenta que si bien todos los videojuegos cumplen con unas condiciones básicas, como el objetivo de ganar y la necesidad del jugador de contar con cierta destreza para lograrlo, hay también varias diferencias entre los videojuegos por lo que se han originado algunas clasificaciones de videojuegos, dependiendo de las propiedades del videojuego, a continuación se relaciona la clasificación usada por la

Fundación de ayuda contra la drogadicción (FAD), de acuerdo con una investigación “*Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*” realizada en el año 2002, la cual propone la siguiente clasificación de video juegos:

*Plataforma:* son los videojuegos que tienen un conocido personaje principal el cual tiene que atravesar varios obstáculos para lograr el objetivo durante un recorrido, algunos de estos son pokemon o Supermario Bros entre otros.

*Simuladores:* son los videojuegos que cumplen la función de simular una situación de alto riesgo en su mayoría, y que le da la sensación al jugador de ser el quien es el personaje principal, algunos de estos videojuegos son de carreras de autos o batallas de aviones como GT2, Driver o B – 17, Fly Fortress.

*Deportes y estrategia deportiva:* se desarrollan sobre la practica de algún deporte, donde el jugador es quien maneja un equipo o un participante, los mas conocidos son Fifa 2002, Snowboard o supercross, esta

*Estrategia de guerra:* se caracterizan por ser videojuegos que simulan situaciones de guerra y el jugador mas que manejar un solo jugador, coordina todo un ejercito, la condición principal es la de construir una buena estrategia que permita vencer al enemigo, algunos son: Sims, comand and conquer, age of empires, comandos.

*Disparo:* los videojuegos de disparo consisten en eliminar los obstáculos por medio de disparos realizados por una pistola que hace parte del hardware del videojuego conectada al simulador, el jugador necesita destreza en puntería, algunos son Quake y Point Blank...

*Lucha:* son esencialmente todos aquellos videojuegos donde el objetivo principal es el combate cuerpo a cuerpo con un contendor, y haciendo uso ocasional de armas por ejemplo: Tekken, Dead or Alive, Mortal Comba etc.

*Aventura :* Los videojuegos de aventura son aquellos videojuegos que centran el desarrollo del juego en una misión en particular que debe ser realizada por el personaje principal, algunos de estos videojuegos son Tomb Raider y La fuga de Monkey.

*Rol:* los videojuegos de rol son todos aquellos videojuegos que atrapan el interés del jugador por ser un juego donde el jugador puede adoptar el rol de cualquiera de los

personajes involucrados en el videojuego, donde cada personaje cumple un papel particular los mas populares son Final Fantasy, Diablo y Bladur's Gate.

Se considera que algunos videojuegos contribuyen a mantener y potenciar relaciones de violencia, desprecio y un clima de violencia manifiesta entre la población adolescente y juvenil. Estamos siendo socializados en una cultura de la violencia, de la competitividad, del menosprecio hacia los débiles, del sexismo y de la agresión como forma de relación, un ejemplo de esto lo tenemos en las maneras y estrategias que la sociedad adulta, a través de estos videojuegos, genera para educar o más bien “seducir” en la violencia a los más jóvenes y cómo a través de ellos se aprende a entender que la forma más adecuada, si no la única, de resolver los conflictos es a través de la violencia (Díez, Terrón y Rojo, 2002).

De acuerdo con la investigación realizada por Amnistía Internacional “Haz click y Tortura” (2000) se concluye que 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 que se entretienen con videojuegos violentos como “Doom” o “Combate Mortal”, con el de personas que utilizan juegos que no incluyen imágenes de violencia, demostrando que todas las personas que utilizaron videojuegos de tipo violento, les gustaran o no los mismos, se expresaron con más agresividad temporalmente durante y después del juego, aunque personalmente rechazaran su contenido, al mismo tiempo se analizo, porqué los juegos de ordenador violentos son aún más peligrosos que las películas de igual signo y que las imágenes de violencia contenidas en televisión. El motivo es que 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 los videojuegos, se halla un sentido intrínseco de tener que matar al oponente para poder ganar, y toda esa cantidad de violencia que ven los niños a diario por los medios de comunicación de

alguna manera incidirá en la forma como los niños ven, comprenden, se imaginan y actúan en el mundo en el que están (Ganduglia, 2002). En videojuegos de contenido violento, están claramente delimitados el éxito es matar o ganar y el fracaso es morir o perder; el bien son los buenos, nosotros y el mal son 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, psicópatas etc. Y a los cuales se debe eliminar físicamente para alcanzar una recompensa determinada, el niño o el adolescente, entra a 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, el otro diferente a mí será siempre un enemigo que debe ser eliminado y es un enemigo “marcado”, es decir, no es cualquier enemigo, sino supuestos 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. Para ilustrar esta situación el juego “Cannon Fodder” dice textualmente: “en cuanto oigas gritar ‘¡aquí el enemigo!’ o ‘¡qué fácil te mato!’ con fuerte acento suramericano, empezarán los problemas” (Game Boy, 2001, citado por Díez, Terron y Rojo, 2002).

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 Díez, Terron, Y Rojo (2002), *“La violencia en las organizaciones escolares y los videojuegos”*, son videojuegos usados sobre todo entre aquellos que o bien obtienen los mejores resultados académicos o bien exhiben una postura más 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, y que exhibe altos niveles de dureza, de exaltación del vencedor y de menosprecio del derrotado.

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 invade una base lunar, debemos eliminarlos y para ello se cuenta con distintas armas, La más llamativa es 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 muy de moda es San Andreas allí aparece un expresidiario que debe asaltar y matar a quien se le cruza para conseguir dinero. Incluso algún videojuego como Carmagedoon exalta la violencia no indiscriminada, sino “discriminada”. Si se mata a “viejos”, minusválidos o embarazadas te dan 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 (Contreras, 2004). Los estereotipos y roles sociales respaldan la marginación de sectores sociales.

Otros videojuegos reproducen viejos esquemas sexistas, ya que la imagen de la mujer en los juegos informáticos, y en esto las coincidencias son generales, ha sido tradicionalmente maltratada con crueldad, por ejemplo, en The Prince of Persia un príncipe rescata a una indefensa y torpe princesa que tiene enamorado al príncipe y a un traidor servidor del sultán por su belleza (nunca por su inteligencia). los personajes femeninos, hasta no hace mucho, eran siempre víctimas inermes incapaces de valerse por sí mismas, (como en el ejemplo anterior), eran una parte del paisaje, más objeto que ser, sin embargo hoy se puede observar en los videojuegos de últimas generaciones, a las mujeres que aparecen allí con la característica de tener modelos corporales tienden a la exageración con idealizaciones de personajes sacados del comic o hasta del cine porno, la imagen de la mujer que aquí aparece es el de una eterna adolescente (nunca envejecen), con grandes senos y ojos enormes que ocupan casi toda su cara y otros rasgos distintivos de este mundo.

Es ya característica habitual que las chicas protagonistas luzcan estupendas delanteras, ropa ceñida, faldas cortas y que adopten posturas y vivan situaciones bastante eróticas. Imágenes aparte, los guiones suelen prestarse a promover

situaciones ambiguas, escenas comprometidas, enredos y embrollos, que a nadie se le escapa que tienen un alto contenido sexual, pero que nunca suele hacerse explícito. Una curiosa mezcla de inocencia y perversión que ha conquistado a mucha gente o en todo caso les ha dejado perplejos. En los dibujos hentai o anime (caricatura japonesa que hace parte del nuevo comic japonés) toda la carga sexual de las imágenes manga sale a la luz en forma de ilustraciones que rozan el límite entre el erotismo y la pornografía, cuando no lo trasgreden totalmente (del Barrio, 2001, citado por Diez, Terrón y Rojo, 2002).

Esto es una muestra clara de violencia sexual de tipo sexista contra la mujer (se describirá posteriormente), donde la mujer solo es concebida como objeto de placer, o de deseo sexual, esta visión reduccionista de la mujer es propia de un modelo patriarcal dominante. Todo este contenido sexista se relaciona con el modelo masculino tradicional caracterizado por la figura del hombre restringido emocionalmente, fuerte, seguro de si 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 jovencita, pareciera que fuera declarado territorio solo para hombres.

Como se mencionó anteriormente algunos autores como Milgram y Shotland (1973) y Villegas (1988), señalan un efecto de posible imitación en los niños y en el proceso de socialización; el niño es un agente que recibe información y que podría llegar a imitar los comportamientos o las conductas que él ve como aceptadas en la sociedad, por lo tanto, de acuerdo a esta teoría, si un programa de televisión o un videojuego le presenta una cantidad de conductas podría limitarse a seguir el modelo de

comportamiento presentado en estos medios buscando repetir o imitar las conductas que estos emiten; aun mas, si le parecen atractivas y si obtiene posiblemente aceptación social por sus pares. Sin embargo desde este estudio el niño que hace uso del juego no es un consumidor pasivo, por el contrario toma el mensaje del videojuego y lo transforma, ya que esta en la capacidad de decidir sobre sus actos, y al mismo tiempo significar los video juegos de manera particular, esto relacionado con variables como el ciclo vital, el ámbito social en el que se ha desarrollado, y sobretodo las experiencias personales entre otras. el jugador no es tan solo un sujeto que absorbe cuanta información reciban sus sentidos, hay capacidad de discernir, y de “elegir” que consume y que no, que le gusta y que no, además tienen criterio propio frente al uso de videojuegos.

Sin embargo se puede reconocer (como se mencionó anteriormente), a los videojuegos 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 que pueden 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 sabiendo que patrones deben ser apropiados para no ser sancionados por la comunidad y sociedad a la cual pertenecen. igualmente plantean una socialización primaria, siendo esta la primera por la que el individuo atraviesa cuando es niño siendo la mas importante y siendo al mismo tiempo la estructura básica de toda socialización secundaria, la cual es todo proceso del individuo socializado que induce al individuo a nuevos ámbitos del mundo objetivo de su sociedad. Por esto el proceso de socialización, es central en el desarrollo humano pues en este las personas adquieren el conocimiento de las normas y valores básicos para la buena y la mala convivencia dentro de la sociedad (respeto por los otros, control de impulsos, el respeto por los sentimientos de otros, valoración de las cosas), aprenden lo que es y no es aceptado socialmente. El proceso socialización tiene lugar en el seno de la familia, durante los primeros años de vida del sujeto, 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, estos hacen parte del proceso de socialización secundaria ya que la persona tiene la posibilidad de conocer nuevas realidades y submundos, y contrastara en mayor medida su mundo base, resultado de la socialización primaria, la familia, por esta razón se podría reconocer a los videojuegos como un factor en el proceso socializante de los niños.

En varias investigaciones realizadas anteriormente, se ha llegado a la conclusión que no existe un dato total, de cuanto aprende el niño y el joven de las actitudes que maneja en su proceso de socialización, pero esta claro que los videojuegos tienen influencia en la adquisición de determinadas creencias, valores y costumbres que el niño aprende para actuar en la sociedad, (significados) teniendo en cuenta que esto depende en gran medida de las situaciones o circunstancia de cada niño, y de los valores o costumbres ya existentes en cada uno.

Así mismo, no cabe duda que los niños, al mismo tiempo que se entretienen con determinados juegos de video, adquieren de estos información y conocimiento que los preparan para el papel que desempeñarán en el futuro.

Es así como los medios de comunicación considerados como un agente de socialización significativo pueden promover la construcción de prácticas democráticas como la participación, el respeto a la diversidad, la negociación de las diferencias o por el contrario, facilitar la construcción y reproducción de prácticas violentas ofreciendo posturas autoritarias y excluyentes. Los videojuegos como los demás medios familiarizan a los sujetos a muy temprana edad con los valores de la sociedad de ocio y consumo Bruner (1990). La actitud hacia la violencia forma parte del proceso de socialización del niño. (el reconocimiento de la violencia en sus diferentes expresiones, la utilización de las misma como forma de interacción y de comunicación.

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, y realizar esta actividad se convierte en un acto social. Según Bandura (1977), puede afirmarse que los efectos de la violencia de medios visuales dependen tanto del contenido (e.g.. 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 las conductas agresivas de estos.

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. El Diccionario de la Real Academia Española (2001), define la violencia como la acción y efecto de violentar o violentarse, acción violenta o contra el natural modo de proceder, la Organización Panamericana de la Salud (1997), afirma que es la conducta aprendida que se traduce a una forma de responder a situaciones o eventos determinados. Etimológicamente el término de violencia se origina del concepto de fuerza correspondiente al verbo forzar, por esto la violencia siempre implicara el uso de la fuerza para hacer daño, y la violencia en todas sus manifestaciones o el uso de la fuerza se relaciona con el concepto de poder, así que la violencia siempre será una forma de ejercicio del poder por medio de la fuerza sea esta física, psicológica, política etcétera, (Corsi, 1999); el mismo autor plantea que el uso de esta fuerza implicara una posición de superioridad y otra de inferioridad, de uno arriba y otro abajo sea esta posición real o simbólica, y adoptan roles complementarios como padre-hijo, jefe-empleado, terapeuta-paciente o profesor-alumno entre otros, y el uso de esta fuerza se utilizara para solucionar conflictos interpersonales intentando de esta manera anular, doblegar, invalidar o desconocer al otro para alcanzar en muchas ocasiones intereses personales, y esa búsqueda de eliminar los obstáculos que se oponen al ejercicio del poder es un desequilibrio de poder y puede estar definido culturalmente o por el contexto y al mismo tiempo puede ser permanente si se establece por normas culturales institucionales contractuales etc, o momentáneo cuando se da por contingencias ocasionales.

Cuando la violencia penetra en el ámbito público, por medio 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 la televisión o los videojuegos o cuando permanecemos en un constante contacto con formas mediatizadas de violencia terminaremos 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 solo es cuestión de los usuarios de los videojuegos, sino todos aquellos que mediante noticieros telenovelas o reality shows introducen la violencia a la vida de aquellos que la observan y la entienden como un hecho más, le dan un lugar en su cotidianidad domesticándola tolerándola o consumiéndola, produciendo un efecto anestésico en todas las personas que la consumen frecuentemente.

Existen múltiples clasificaciones de la violencia, que se utilizan para determinados propósitos, entre estas clasificaciones encontramos las siguientes relacionadas directamente con las formas de violencia vistas en los videojuegos: violencia Psicológica, instrumental, sexual y simbólica de acuerdo a las características del videojuego.

*Psicológica:* Ejercida 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).

*Instrumental:* Aquella ejercida para obtener una meta u objetivo diferente de la violencia misma.

*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. Es un acto agresivo con el cual se busca degradar, expresar el dominio y el poder que alguien tiene sobre una persona.

Una manifestación de la violencia sexual es el sexismo el cual se conoce como un prejuicio basado en el sexo, el sexismo es el conjunto de actitudes y comportamientos que niegan los derechos a la libertad y a la igualdad de las personas de un determinado sexo, en la mayor parte de los casos el sexismo se aplica al comportamiento de los hombres hacia las mujeres, (Defensoría del Pueblo, 2001).

*Física:* Se realiza mediante actos que afectan directamente el cuerpo y la salud de las personas agredidas (Defensoría del Pueblo, 2001)

*Doméstica o intrafamiliar:* Toda acción y omisión, cometida por algún miembro de la familia o también el abuso entre miembros de una familia, en la pareja o entre personas que en algún momento de su vida han vivido conjuntamente en relación de poder, sin importar el área física donde ocurra, que perjudique el bienestar, la integridad física, psicológica o la libertad y el derecho al pleno desarrollo de otro miembro de la familia. Corsi (1999) la define como “todas las formas de abuso que tienen lugar en las relaciones entre quienes sostienen o han sostenido un vínculo afectivo relativamente estable”, esta situación se da por un desequilibrio de poder y los dos ejes de desequilibrio de poder dentro de la familia según Corsi (1999) son el género y la edad.

*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. Bourdieu (1979) afirma que “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 solo dispone para pensarlo y pensarse o, mejor aun, para pensar su relación con el”

Otras formas de violencia, con las que nos encontramos a diario son las siguientes:

*Política:* La comisión de actos violentos motivada por un deseo (consciente o no) de obtener o mantener un poder político.

*Económica:* La comisión de actos violentos, motivados por un deseo (consciente o no) de obtener beneficios económicos, o para mantener u obtener el poder económico.

*Social:* La comisión de actos violentos, motivados por un deseo (consciente o inconsciente) de adquirir beneficios sociales, o para obtener o mantener un poder social.

*Escolar:* Lo que se manifiesta en los entornos y centros educativos entre compañeros de la misma clase o centro educativo.

*Juvenil:* La comisión de actos violentos, que nacen de y como consecuencia de las pandillas juveniles conocidas como maras o parches.

*Asociada a la delincuencia:* Generalmente asociada a la comisión de hechos delictivos, tales como los robos, asaltos y secuestros.

La realización de la presente investigación parte del interés por los trabajos llevados a cabo en la Facultad de Psicología de la Universidad de la Sabana en el Tema de Violencia y Medios de Comunicación.

Se hace necesaria, teniendo en cuenta el incremento en el consumo de videojuegos por parte de una población en su mayoría infantil y juvenil. Esto se corrobora con el aumento de los establecimientos donde el menor hace uso del videojuego permaneciendo allí por largo rato, desplazando otras actividades que se consideran primordiales para su sano desarrollo como lo son las de tipo académico, deportivo o relacional, entre otras. Es significativo el número de niños y jóvenes que pasan largo rato en estos sitios o en sus propios hogares “desconectados del mundo”, inmersos en el videojuego. Un aspecto que preocupa tanto a padres de familia como a profesores, respecto al consumo de estos videojuegos, es el hecho de que en ellos, los menores encuentran un pequeño mundo virtual, con una serie de valores o “antivalores” cargados de violencia y ajenos a lo que se les intenta enseñar tanto en la casa como en el colegio.

Así, que sin querer satanizar esta practica se hace necesario empezar a estudiar el fenómeno de los videojuegos desde los mismos usuarios y más si se tiene en cuenta que existe poca información al respecto. Por esta razón se buscará conocer a partir de la narrativa de los niños, la influencia que tienen los videojuegos en la construcciones de significados. Esta investigación se realizó con estudiantes del Colegio Diosa Chía y el Departamental José Joaquín Casas del Municipio de Chía, teniendo en cuenta que este Municipio cuenta con un alto numero de establecimientos de videojuegos y está ubicado en la zona de influencia de la Universidad de La Sabana; además los alumnos de estos colegios, con frecuencia hacen uso de los videojuegos, Esta situación se constituye en preocupación de los profesores y los padres de familia de la institución<sup>1</sup>.

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

---

<sup>1</sup> Esta situación es conocida por el investigador mientras realizaba su practica profesional de Psicología educativa en dicha institución durante el segundo semestre del año 2004.

## Objetivos de la investigación

### *Objetivo General*

Conocer los significados que construyen cuatro niños de 11 a 14 años 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 los 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 la 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:* hace referencia a las expresiones de violencia implícitas o explícitas que puedan percibir los sujetos a las situaciones que les presentan los videojuegos. La violencia en todas sus formas y expresiones se relaciona con el uso de la fuerza en relaciones de poder, así que la violencia siempre será una forma de ejercicio del poder por medio de la fuerza sea esta física, psicológica, política etcétera, (Corsi, 1999), la violencia siendo eje central del estudio se encuentra ampliamente desarrollado desde la pagina 19.

*Conflicto y resolución del conflicto:* El conflicto se presenta siempre que dos o mas personas (o grupos) intentan poseer el mismo objeto, ocupar el mismo espacio o la misma posición privativa, desempeñar papeles incompatibles, defender objetivos opuestos o utilizar medios que se excluyen mutuamente para alcanzar sus propósitos. Mientras que la resolución o transformación del conflicto (ya que este no termina, pero si se transforma) se puede generar cuando las dos o mas partes en conflicto pueden ser atraídas a una relación de cooperación al descubrir un fin supraordinado y principal. En

cada uno de estos acuerdos, las partes aceptan consciente o inconscientemente, un contrato o convenio, en el que se reglamentan detalladamente las normas del juego para la consecución de sus propósitos comunes (establecimiento y garantías del ámbito de actividad, descripción de las jugadas, tipificación de las faltas, aplicación de las penalizaciones, etc.) (Sills, 1977).

El conflicto puede aparecer a distintos niveles: a nivel verbal (por ejemplo, un individuo que desea decir la verdad pero tiene miedo de ofender); a nivel simbólico (cuando se dan dos ideas contradictorias), o a nivel emotivo (una impresión fuerte causa reacciones viscerales incompatibles con la digestión).

La vida social también entraña un gran número de conflictos. El individuo, presionado por los distintos grupos sociales a los que pertenece, experimenta conflictos personales. Hoy la socialización del niño se tiende a considerar como un conflicto entre el individuo y la sociedad.

*Identidad de género:* Esta categoría hace referencia al sistema de creencias mediante el cual el ser humano elabora y significa el “ser y estar” en el mundo como hombre o como mujer. Como lo señala Viveros (2001), el género es un sistema de regulación social que orienta una estructura cognitiva específica construida socialmente a partir de un dato biológico que rige las nociones de femenino y masculino, la identidad de género es un proceso generado activamente, remodelado y mantenido por los que se encuentran inmersos en redes de relaciones de poder creadas social e históricamente, (Connell 1995, 1987). A partir de esta construcción histórica emergente y estructuralmente dinámica a los individuos y grupos interpretan activamente, comprometen y generan sus comportamientos y relaciones cotidianas relacionadas con la masculinidad o feminidad (Viveros, 2001).

*Poder:* Esta categoría hace referencia a la habilidad humana para actuar de manera concertada en concierto (Arendt, 1970). Así es el grupo quién otorga el poder a un individuo para que actúe en su nombre. La autoridad es considerada como el poder ejercido por un individuo sobre los demás y que realiza a través del control de los símbolos de poder, sea éste legitimado o no; se desarrolla a través del sentido compartido por las personas involucradas en una relación específica (Briceño, 1996), al

mismo tiempo Weber (1997), poder significa la probabilidad de imponer la probabilidad de imponer la propia voluntad dentro de una relación social, aun contra toda resistencia y cualquiera que sea el fundamento de esa probabilidad. En los videojuegos se podría percibir como una figura dominante o de autoridad.

## MÉTODO

### Tipo de Investigación

El estudio del ser humano se debe hacer a partir de métodos que permitan discernir e identificar el pensamiento y las construcciones que nacen en el interior de la persona, desde la concepción de un ser humano que se construye en la interacción social; por esto se utilizará un método de carácter descriptivo explicativo con enfoque cualitativo, en el que se utilizó el análisis narrativo como estrategia metodológica. Se escoge la investigación cualitativa teniendo en cuenta que posee las características necesarias para llevar a cabo la investigación, según lo anteriormente expuesto, al respecto Cerda (1995), plantea las siguientes características: (a) la investigación de tipo cualitativo interpreta los fenómenos que no pueden ser del todo expresados estadística o cuantitativamente, (b) utiliza el método inductivo, (c) utiliza diversos métodos y fuentes, para tratar un solo problema y convergen en el principio de triangulación, (d) centra el análisis en la descripción de fenómenos observados, (e) utiliza los principios de credibilidad, transferabilidad y confirmabilidad para establecer la veracidad de los resultados en la investigación.

El análisis de la información se realizará a través del análisis narrativo, método que hace parte de la investigación cualitativa. Este método permite rescatar la construcción de realidades y conocimientos en los diferentes ámbitos sociales tomando como base acciones discursivas (Riessman, 1993). Este mismo autor plantea que el objeto de estudio del análisis narrativo son las historias de si mismo, este análisis parte de la idea que las narrativas son representaciones de las experiencias, por lo tanto a la hora de hacer investigación el investigador no puede ser totalmente objetivo y neutral y tampoco puede tener acceso directo a las experiencias de otras personas.

Seguidamente Riessman (1993) plantea cinco niveles para realizar el análisis narrativo los cuales se desarrollan durante el desarrollo de la investigación, estos niveles son: a) Atender la experiencia: reconocer y partir de la experiencia de una persona para construir un relato sobre un tema en particular, en este nivel se rememoran las situaciones o experiencias; b) Narrar la experiencia: a través de preguntas orientativas el sujeto narra en su discurso sus experiencias y vivencias, el sujeto representa las

situaciones y experiencias a su manera, integrando todas las vivencias en el discurso; c) Transcripción: En esta fase se retoma lo mas fielmente posible lo narrado por el sujeto, en ocasiones se cuentan con ayudas como grabadora o videograbadora; d) Análisis de las experiencias: en esta fase el investigador analiza los contenidos de las narraciones transcritas, al final de dicho análisis se crea una meta-historia de lo acontecido, el significado de las narrativas en la entrevista, para este trabajo se utilizarán las categorías deductivas; e) La lectura de la experiencia: esta ultima fase planteada por el autor propone la lectura del reporte para compartir opiniones con personas que puedan estar en otros contextos.

Teniendo en cuenta los pasos anteriormente descritos se trabajará también la propuesta realizada por Strauss y Corbin (2002), en la cual se realiza un microanálisis de la narrativa del grupo, a partir del cual se analizarían las categorías deductivas y luego por medio de codificación axial se extraerán las categorías inductivas. De esta manera en un segundo momento el microanálisis permitirá la realización de la codificación abierta, para en un tercer momento realizar la codificación axial que posibilita establecer las relaciones entre las categorías.

#### Participantes

En la investigación participarán cuatro niños de genero masculino entre los 11 y 14 años de edad, de dos colegios públicos ubicados en el Municipio de Chía, que tengan acceso a videojuegos y que se dediquen a esta actividad con regularidad (mas de diez horas por semana), se escogió este rango de edad por que es un periodo en el que los niños dedican mayor tiempo a los videojuegos y que se pueden fijar en las propiedades abstractas de una historia, como el argumento o la idea principal de la misma (Van den Broek , 1996).

Los participantes únicamente serán de genero masculino, teniendo en cuenta que son los varones, los que mas se dedican a esta actividad. Los participantes se escogerán del Colegio Departamental Diosa Chía ubicado en la vereda Bojacá y del colegio Departamental José Joaquín Casas ubicado en el centro del municipio de Chía. La selección de los entrevistados se realizo 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

Se elaboró una encuesta (Ver apéndice F) en forma de ficha de identificación de los niños para la conformación de la muestra. En esta se registrara la información pertinente para establecer si los niños reúnen los requisitos definidos para ser incluidos en la muestra.

#### *Grupo Focal*

Como técnica de recolección de información se trabajara a través de Grupo Focal en la investigación cualitativa esta técnica permite acercarse a comprender las conceptualizaciones e interpretaciones que construyen los sujetos estudiados frente a un problema , sin imponer categorías preconcebidas. De acuerdo con Bonilla (1997), la entrevista cualitativa, con fines investigativos, se centra en el conocimiento o la opinión individual como representativa de un conocimiento individual más amplio.

Merton y Kendall (1946) citado por Valles (1997), hacen referencia a la entrevista focalizada como un encuentro directo entre el entrevistador y el entrevistado, en el cual este ultimo se ve expuesto a una situación concreta como filmes, programas de radio, lectura de panfletos, artículos o libros, o han participado en un experimento psicológico, situación social no controlada pero observada. Para emplear este modelo de entrevista, los investigadores deberán haber realizado un estudio previo de dicha situación, este estudio será el resultado de un análisis de contenido de la misma. El guión de la entrevista se construirá a partir del análisis de contenido y por ende los tópicos o pilares a abarcar.

Al mismo tiempo para la realización de las entrevistas se elaboró una guía de entrevista (Ver apéndice G y H) con el objetivo de que los temas y súbtemas considerados importantes para el logro del objetivo de la investigación, sean explorados. Esta guía es flexible y está orientada a recoger el flujo de información particular de cada entrevistado, además de captar aspectos no previstos en el guión (Valles, 1997).

Para que el análisis cualitativo de estas entrevistas logre su fin, se deberá basar en cuatro criterios: (a) No dirección, es decir la mayoría de las respuestas deben ser espontáneas y libres en lugar de forzadas o inducidas, (b) la cual invita al entrevistado a dar respuestas concretas, no difusas o genéricas, (c) amplitud, haciendo referencia al investigador quien debe indagar en las experiencias evocadas por el participante, (d) la profundidad y contexto personal, en donde la entrevista deberá sacar las implicaciones afectivas y con carga valorativa de las respuestas de los sujetos, en cuanto al contexto personal relevante, las asociaciones idiosincrásicas, las creencias y las ideas (Arana y Angel, 2002).

### Procedimiento

*Primera Fase.* En esta fase se lleva a cabo la primera de las cinco sesiones planeadas, en la primera sesión (ver Apéndice A) se busca la selección de la muestra: la selección de la muestra será intencional teniendo en cuenta los objetivos de la investigación es decir, cuatro niños de 11 a 14 años que residan en el municipio de Chía, y que habitualmente se dediquen al consumo de videojuegos, la selección se llevara a cabo por medio de la encuesta descrita anteriormente.

*Segunda Fase.* Recolección de la información: se llevan a cabo las cuatro sesiones siguientes (Ver apéndice B, C, D y E) durante la segunda sesión se trabaja para establecer empatía, se hace la presentación general de la investigación y de la metodología a seguir, en la tercera sesión los niños son llevados a una sala de videojuegos donde contarán con una hora para hacer uso de los videojuegos que deseen, en esta espacio se toma nota de las particularidades vistas por observación directa, esta observación es tomada en cuenta en los resultados finales para identificar las construcciones de significados de los tópicos a investigar; después de esto se realiza la primera entrevista semiestructurada con los participantes (Ver apéndice I); durante la cuarta sesión se realiza la segunda entrevista semiestructurada (Ver apéndice J) con el fin de profundizar en las historias y evitar el sesgo de las narraciones con la primera entrevista. Las entrevistas son grabadas con previa autorización de los sujetos y sus tutores.

*Tercera Fase.* Transcripción y análisis de la información: las entrevistas son transcritas fielmente y las grabaciones sirven de base para la codificación y el análisis de la

información, el cual se realiza mediante el método de análisis narrativo, este método consiste en los primeros cuatro pasos planteados por Riessman (1993) para el análisis narrativo complementándolo con la propuesta de Strauss y Corbin (2002), los cuales son definidos en el tipo de investigación.

## RESULTADOS

### Análisis De La Encuesta

La encuesta se aplica indiscriminadamente a los estudiantes varones de grado sexto y séptimo de dos colegios públicos de Chía uno de ellos ubicado en la vereda Bojacá y el otro ubicado en el casco urbano lo que permite abarcar los jóvenes tanto rurales como los situados en el área urbana de Chía, para la encuesta se contó con el permiso de las directivas de cada institución. La encuesta tiene como objetivo principal la identificación de los niños entre 11 y 14 años que se ubiquen en el perfil requerido para el estudio, no obstante surgieron datos susceptibles de un mayor análisis.

La encuesta busca 100 niños que usen videojuegos, de esta forma los niños que a la primera pregunta acerca de si usan videojuegos responden negativamente no serán tenidos en cuenta, así que en el momento de alcanzar la cifra de los 100 estudiantes encuestados que usen videojuegos se da por terminada la aplicación de encuestas, por esta razón los encuestados totales fueron 121 de los cuales 100 usan videojuegos regularmente. Los resultados de la encuesta serán tenidos en cuenta en los resultados finales de las entrevistas.

Los estudiantes encuestados fueron 121 en total, la encuesta se aplicó en dos colegios públicos, el colegio Diosa Chía Bojacá donde se le aplicó a 66 estudiantes y el colegio Departamental José Joaquín Casas donde se le aplicó a 55 estudiantes.

La encuesta se aplicó en los grados sextos y séptimos de los dos colegios dado que allí se encuentran los niños con el rango de edad buscado para el estudio, en el grado sexto de los dos colegios se encuestaron 48 estudiantes y en el grado séptimo se encuestaron 73 estudiantes.

Las edades de los encuestados oscilaron entre los 11 y 15 años, 23 encuestados de 11 años, 27 encuestados de 12 años, 39 encuestados de 13 años siendo el grupo de edad que mas se encuestó por ser la edad promedio de los grados sexto y séptimo, 30 encuestas se le aplicaron a estudiantes de 14 años y dos encuestas se aplicaron a dos jóvenes de quince años, los cuales solo fueron tenidos en cuenta para el análisis de la encuesta ya que sobrepasaban la edad establecida para el estudio.

A la pregunta 2 la cual indaga si la persona tiene un simulador en casa y que tipo de simulador es en caso de responder afirmativamente, se encontró que de los 100 encuestados que usan videojuegos 68 tienen un simulador en casa y 32 no, y de los 68 que respondieron afirmativamente 17 tienen family, 25 tienen poly station 11 play station, 3 tienen nintendo, 4 utilizan los juegos del computador y 8 utilizan otro tipo de atary. Estos resultados nos muestran en primer lugar que distinto a las creencias muchos niños independientemente al nivel socioeconómico al que pertenezca tiene facilidad para tener un simulador de videojuegos en casa, obviamente que este será proporcional a su nivel económico, esto se puede ver claramente en la encuesta ya que de los 68 niños que tienen simulador en casa 42 tienen o poly station o family, los cuales son simuladores de muy bajo costo.

A la pregunta número 3 acerca de cuantos videojuegos tiene, 39 encuestados respondieron que 0, 18 respondieron que tienen entre 1y 3, 12 respondieron que entre 4 y 6, 6 respondieron que tenían entre 7 y 9 videojuegos, 4 encuestados respondieron que entre 10 y 12, y 13 o mas videojuegos 17 respondieron afirmativamente.

Con relación a los 39 que no tienen videojuegos y los 32 que no tienen simulador podemos encontrar que siete encuestados tienen simulador y no tienen videojuegos, esto se debe a que algunos lo tienen dañado o que son simuladores que no vienen con juegos incorporados sino que requieren de un cassette de videojuegos y ante el alto costo de estos los niños los alquilan; por otro lado la gran mayoría de niños tenga o no videojuegos en casa, buscan nuevos videojuegos en las salas de videojuegos, debido a que son videojuegos y simuladores mas novedosos y llamativos.

A la pregunta cuatro que indaga de los sitios donde usualmente juegan los niños dado que no lo hagan en casa 29 niños respondieron que en casa de un amigo, 24 en casa de un familiar y 47 en establecimientos públicos; con esto podemos notar de la asistencia masiva a estas salas de videojuegos, mas sin embargo también es interesante ver como se construyen redes alrededor de los videojuegos frente a la necesidad de jugar, ya que en caso de no tener simulador o algún juego en especial se crea la necesidad de contar con otro para poder satisfacer el deseo de jugar.

Las respuestas a la pregunta número 5 concerniente a los días que acostumbra jugar teniendo la opción de colocar todos los días que usualmente juegue, los encuestados respondieron lunes y miércoles 18 niños acostumbran jugar, martes 20 niños, jueves 23 niños, viernes 33 niños juegan lo que muestra un pequeño incremento, sábado 68 y domingo 61, lo que muestra un incremento mayor por tratarse de días en que los niños no van al colegio.

Frente a la pregunta 6 que averigua acerca del tiempo de consumo en horas por semana, se encuentra que 59 estudiantes juegan de 1 a 4 horas por semana, siendo este grupo la mayoría, 16 estudiantes juegan de 5 a 8 horas semanales, 9 lo hacen de 9 a 12 horas a la semana, 6 lo hacen de 13 a 16 horas, 7 niños juegan de 17 a 20 horas por semana, solo 1 juega entre 21 y 24 horas semanales y 2 encuestados lo hacen 25 o mas horas semanales; esto indica que son 16 los niños que juegan mas de 12 horas semanales entre los cuales se seleccionan los entrevistados.

La pregunta 7 que busca conocer con quien acostumbra jugar el encuestado, halla que 41 estudiantes lo hacen con amigos, 53 acostumbran jugar con algún hermano o primo, y con algún adulto en su mayoría tío o hermano mayor 19 niños contestaron afirmativamente, lo que muestra que definitivamente los niños buscan como compañeros de juego pares, como amigos, hermanos o primos

La pregunta 8 da cuenta de las preferencias y gustos de los niños por los diferentes tipos de videojuegos de las categorías ya mencionadas. 41 niños gustan de los juegos de plataforma, a 25 les atraen los simuladores de vuelo o autos, 69 encuestados escogieron entre otras opciones los videojuegos de deporte y estrategia deportiva, 39 encuestados se sienten también atraídos por los videojuegos de estrategia de guerra, 23 niños escogieron los videojuegos de disparo, a 51 niños les gustan los videojuegos de lucha siendo el segundo genero 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 genero alguno.

### Análisis de la narrativa

A continuación se presentaran 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 realizada por Strauss y Corbin (2002), inicialmente se realizó un microanálisis de la narrativa de los participantes, a partir del 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.

De las 107 subcategorías se formaron cinco categorías entre deductivas e inductivas, de las cuatro categorías deductivas la categoría de poder se introduce en la categoría de conflicto y resolución de conflicto; las subcategorías repetidas se eliminaron quedando solo una. A continuación las categorías.

*Diversión y emoción en los videojuegos:* Esta categoría inductiva agrupa gran parte de las subcategorías, debido a que permite reconocer en el discurso de los niños aquello que es llamativo en los videojuegos y por que la necesidad manifiesta de los niños por hacer uso de ellos que se ubica de manera central en la diversión y la emoción que puedan generar en el jugador. Algunos de sus contenidos son las formas de clasificación que crean según lo novedoso, violento o infantil del videojuego, los tipos de simuladores que acostumbran usar, juicios de valor en cuanto a aspectos positivos y negativos al jugar además se exploran igualmente significados construidos con el perder y el ganar su placer y displacer, los estados emocionales de ocio, recreación, esta categoría trabaja 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 forma individual sino mas bien grupal o generacional se ven atraídos por los videojuegos. En el análisis del contenido de categoría emergieron varias subcategorías referidas a la forma cómo por ejemplo: primer contacto, identificación, televisión,

amigos, innovación, aspectos positivos del videojuego, los mas divertidos, otras formas de diversión, juventud atraída por los videojuegos, signos de adrenalina, emociones en el juego, videojuego como pasatiempo, placer en el videojuego, preferencias por videojuegos, videojuegos infantiles, imagen, aprendizaje en el videojuego, clasificación de videojuegos, clasificación por lo sofisticados, conocimiento en videojuegos, tipos de clasificación, tipos de videojuegos, atractivos de los videojuegos, temática en videojuegos ,competencia, aspectos negativos del videojuego, como se gana, como se pierde, perder, que se gana, ganar atraviesa lo virtual, real vs. virtual, displacer al perder.

Los videojuegos son un mundo totalmente nuevo para aquellos que no lo conocen, por lo que requiere algunos recursos para motivar su uso a la persona ajena al videojuego, estos recursos han sido de gran eficacia teniendo en cuenta el alto numero de jugadores hallados en la encuesta; de acuerdo al discurso de los participantes, los factores que despiertan el interés en niños y jóvenes tienen que ver tanto con cuestiones de forma como de contenido, estos son entre otros lo innovador, el realismo de las imágenes, el acceder a un mundo virtual, como también los contenidos de violencia la necesidad latente de desfogar muchas emociones o el que les permita manejar un lenguaje común entre sus mismos pares.

Los niños entran en contacto con los videojuegos desde muy temprana edad y de manera cotidiana, se les presenta en la calle y atrae su atención, o son introducidos a los videojuegos por un amigo u otra persona cercana como los hermanos o primos, a la pregunta 3 de la primera entrevista acerca de cómo entro en contacto con los videojuegos uno de los niños responde “Yo una vez lo vi en la calle y me llamo 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, S.4 por ejemplo a la pregunta de cómo mas se divierten responde que jugando fútbol o en la calle con los amigos; los niños prefieren los videojuegos incluso a la televisión la cual la ven en ocasiones como aburrida especialmente los domingos, a la pregunta cuatro de la

segunda entrevista 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 esta lo innovador del videojuego, lo difícil que pueda llegar a ser y las emociones que despierte mientras juega, a medida que se emocionan empiezan a mostrar síntomas de ansiedad a las preguntas ocho y nueve de la segunda entrevista donde se pregunta acerca de lo que sienten cuando juegan, los niños responden que sienten mucha emoción, alegría y felicidad y al emocionarse les sudan las manos, se acelera el ritmo cardiaco y sienten que están ellos mismos dentro del juego, así mismo requieren el conocimiento necesario para hallar claves y estrategias durante el paso del videojuego lo que lo hace más divertido, esto se puede ver en la mayoría de videojuegos donde están escondidas ayudas extras como nueva vida, más poder, más energía o alguna nueva arma para el personaje del videojuego quien las debe encontrar, lo cual solo lo hará con un conocimiento previo acerca de ese videojuego. Durante la entrevista quedan develadas algunas formas de clasificación personal que se usan por los jugadores para categorizarlos, dependiendo 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 acostumbran 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, los simuladores varían en costo y marca, de los más conocidos y al mismo tiempo costosos por los participantes son x box y play 1 y 2, sin embargo de acuerdo a la encuesta inicial se concluye que la gran mayoría de los jugadores encuestados usan poly station que es más económico, en las salas de videojuegos se paga la tarifa de acuerdo al simulador y el tiempo.

Los participantes reconocen aspectos tanto positivos como negativos del juego, ven como positivo el uso de videojuegos en la medida que les sirva como recurso para manejar el estrés, el tiempo libre, lo usan para no aburrirse ya que los divierte y entretienen bastante sin embargo los niños también reconocen que pueden llegar a ser

perjudiciales en exceso, mencionan el caso del joven Koreano que murió tras jugar más de 50 horas sin parar, lo que indica que si bien no reconocen algunos de los aspectos negativos de los videojuegos por el habituamiento a los videojuegos han establecido límites de juego, como el de tiempo continuo y el de videojuegos de contenido “pasado” como lo dicen, el cual es un contenido de extremo terror o pornografía. En los videojuegos algunos ven una posibilidad de desarrollo mental y si bien dicen que no ayudan a aprender contenidos académicos por lo menos si aprenden más con respecto al videojuego. Otro punto importante en videojuegos para los niños es la competencia, la competencia es un motivador enorme a la hora de usar el videojuego sea contra otra persona o contra el simulador, uno de los niños dice solo buscar videojuegos que representen un reto para él ya que los demás suelen ser aburridos, esto se relaciona con la construcción de masculinidad, el juego San Andreas es el que está de moda en el momento y al que más se referían para dar ejemplos.

En el discurso de los niños emergen significados construidos alrededor de ganar y perder, los participantes significan el ganar o perder como un hecho fundamental en el desarrollo del juego, asumiendo el ganar como el fin último del juego, acompañándolo de una carga emocional placentera, mientras el perder por el contrario genera total displacer. Dentro del discurso de los niños se percibe el ganar o perder no solo con implicaciones en lo virtual o pertinente al juego, como romper un record, ganar más puntaje, obtener otra vida o por el contrario disminuir energía, perder dinero o perder la vida, sino también se ve con implicaciones directas en la realidad inmediata del jugador, afectando su estado de ánimo, autoestima y estado emocional, “si a mí me da rabia cuando pierdo una vez casi daño mi poly (simulador) por que le tire un zapato o a veces también que pierdo me dan ganas de cogerlo a golpes” dice uno de los niños, a la pregunta 19 de la segunda entrevista otro responde “ y sino hay unos donde si no lo matan pierde todo lo que había ganado y uno se siente muy mal.” Además de esto a la pregunta 37 la persona que gana se puede sentir más fuerte en la vida real? todos contestan por unanimidad que si un participante además agrega “si y uno se cree ahí el duro”, esto se corrobora con las expresiones y el lenguaje corporal observado mientras los participantes jugaban, lo que muestra que el estado emocional del momento, la

autoestima y el autoconcepto se relacionan con el desarrollo del juego y muy especialmente el ganar o el perder del jugador el perder y el ganar atraviesan directamente lo virtual, las emociones involucradas no terminan con el videojuego sino que repercuten directamente en la realidad del jugador, el placer o displacer del jugador lo acompañan por mas tiempo, creando en el sentimientos de frustración o de regocijo que afectan su cotidianidad ejemplo de esto son las reacciones consecuentes a la terminación del juego, frente a la derrota y los sentimientos de tristeza y rabia en ocasiones golpeaban cosas mientras que si el resultado era la victoria y la sensación de grandeza frente a los demás. El ganar es el objetivo visible de todos los jugadores, y para lograrlo deben atravesar diferentes obstáculos a través de todo el recorrido, sin embargo pareciera que los videojuegos no tuvieran fin, a medida que van avanzando los jugadores aumenta el grado de dificultad, y son muy pocos los que logran atravesar todo el juego, esto influye en la motivación que siente el jugador por el juego ya que lo que se observo en la sala de videojuegos y durante la entrevista es la satisfacción que sienten por el reto. Durante el transcurso del videojuego siempre están muy relacionados el ganar y el perder, y se viven de manera parcial, es decir, se puede perder una o dos vidas pero se logra pasar alguna fase, 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 pueda vencer, lo que muchas veces desmotiva al jugador ya no hay nuevos obstáculos que vencer.

*Conflicto y poder:* Esta categoría agrupa las dos categorías deductivas de conflicto y resolución del conflicto y poder, esta categoría 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, dando cuenta de la manera como los niños perciben y utilizan el poder en la solución del mismo, en general el conflicto es entendido como la presencia de obstáculos o de las dificultades en el desarrollo del juego y la forma como estos pueden ser superados. Esta categoría abarca la categoría deductiva de poder 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. Las subcategorías contenidas en esta categoría son las siguientes: Rebeldía, formas de resolver los problemas, prohibición, buenos y malos en san andreas y otros juegos, que hacen buenos y malos, utilidad de los poderes, poder en videojuegos, claves o estrategias, tipos de poder, obstáculos en el juego.

El conflicto es la esencia del videojuego y la vida misma, el conflicto en juego siempre indica confrontación, a medida que transcurre cada videojuego se intensifica la cantidad y la dimensión de conflictos, el conflicto se puede ver en todos los tipos de videojuegos y de distintas maneras ya que en todos hay un objetivo y un impedimento para cumplirlo por ejemplo un participante responde a la pregunta 21, que conflictos se pueden ver en los videojuegos? "... cuando a uno se le va acabando el tiempo, o la energía, o la plata", y no solo se ve en los videojuegos de lucha o estrategia sino en todos. El conflicto es no solo en la dinámica del juego sino también en el jugador y su estructura moral, siempre que hubo preguntas durante la entrevista entre buenos y malos surgía un conflicto en algunos de ellos quien es realmente el bueno?, es bueno el que supuestamente es bueno así violento?, quienes son realmente los buenos y quienes los malos?, el personaje que represento es siempre bueno?, Será que todos son malos? reflexiones como estas generan conflicto en los jugadores sin embargo no les interesa mucho resolver estos cuestionamientos morales por lo que no dejan de ser inquietantes.

Las formas de solucionar el conflicto en el videojuego casi siempre radican en el uso de la violencia sea de tipo estratégico o táctico, por medio de diferente tipos de poderes el personaje manejado por el jugador resuelve o mas 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, saltos saltándoles encima a los contendores, o poderes que les permiten aumentar energía, potencia o velocidad en los videojuegos de carros o de aviones. Esta es la forma mas rápida para resolver conflictos que en su mayoría se representan con algún o algunos oponentes, a la pregunta 22 acerca de cómo se resuelvan los conflictos contestaron dejándolos botados, ganando todo, no dejándose matar, otro contesto "matando a los enemigos". Sin embargo videojuegos como algunos de deportes como fútbol o tetris no requieren uso de la violencia explicita sino que mas

bien se requiere habilidad mental y destreza con los controles del simulador para resolver los conflictos.

Siempre las relaciones de poder generan conflicto, esto se puede ver representado en los videojuegos, entre los personajes el poder que cada uno maneja es distinto lo que hace mas llamativa la confrontación para los jugadores. Sin embargo no todo lo que pareciera ser conflicto en relación con los videojuegos es conflicto, por ejemplo la prohibición no siempre lo es, si bien la familia y la sociedad es flexible en el tema hay una prohibición manifiesta en los contenidos de sexo o pornografía a lo que los niños se ajustan sin que les genere ningún tipo de conflicto, lo que no pasa con el limite del tiempo o dinero usado en el videojuego, uno de los niños responde ante la pregunta 21 de la primera entrevista “Si y también que por ejemplo que uno pelee con los padres por que pelean con uno por que 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 como manejarlo ante el desconocimiento que tienen de su uso (esto lo veremos en la siguiente categoría de familia y videojuegos).

*Familia y videojuegos:* Categoría inductiva que emerge debido a la importancia del tema familiar y el involucramiento directo en el tema, teniendo en cuenta que la familia cumple un papel regulador en el consumo de videojuegos por parte del niño, además de ser ellos quienes muchas veces los inducen, restringen o permiten su uso, por otro lado se encuentra que la familia es todavía tema central en el discurso de los niños. Las subcategorías contenidas en esta categoría son las siguientes: involucramiento familiar, opinión de los padres, negativa de los padres, permisividad familiar, conflicto familiar, formas de resolver los problemas en casa, aburrimiento en casa.

La familia emerge como una categoría central en el discurso de los participantes, la familia se relaciona de manera directa y si bien en esta edad prepuber empiezan a dar gran importancia a los pares, la familia sigue siendo el principal mecanismo regulador en su cotidianidad. Esto es muy visible en la manera como la familia se involucra en los videojuegos, todos los participantes mencionan cierto nivel de involucramiento en el uso

de los videojuegos, son las madres o abuelos quienes pretenden imponer alguna regulación en el uso de los videojuegos ya que conviven la mayor parte del tiempo, aunque en ocasiones no lo logren y son los hermanos quienes acompañan o introducen al menor en esta actividad, en ocasiones también puede ser un tío joven.

Los padres son más flexibles que las madres ellos permiten a los niños el uso del videojuego sin ninguna regulación y al contrario casi siempre son los padres quienes les regalan el simulador al hijo y en ocasiones juegan con ellos, uno de los niños a la pregunta 27.3 de la segunda entrevista afirma que al papá le gusta y juega uno de los videojuegos de carros, por su parte la madre o la abuela en uno de los casos son quienes intentan establecer un orden en el uso del videojuego en algunos casos es ella quien le pone un límite o una norma al tiempo de juego del niño sea que lo permita o lo restrinja, cuando lo permite en algunos casos el niño debe haber realizado las tareas o debe ser solo para ciertos días como los fines de semana, 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. Sin embargo a pesar de esto los padres son muy permisivos en cuanto a la norma, al parecer porque hay un total desconocimiento generalizado de los padres frente al tema y solo ven a los videojuegos reprochables en la medida que genera gastos por parte del niño, en el momento en que el tiempo de juego es excesivo o cuando los contenidos son evidentemente violentos o pornográficos y más bien ven en los videojuegos una buena fórmula para mantener al niño en casa u ocupado, un ejemplo de esto es la respuesta de uno de los niños a la pregunta 8.1 de la primera entrevista la cual dice "... yo a mi mamá no le cuento pero es que por que ella trabaja todo el día y me quedo con mi abuelita y ella si me deja por que dice que prefiere que yo juegue esa "vaina" en la casa y no me salga a callejear" de lo que también se afirma la falta de comunicación total con los adultos respecto al tema, no hay una comunicación familiar frente al tema, a los padres no les interesa saber lo que juegan sus hijos y a los niños no les interesa contar, como ellos mismos dicen "yo solo hablo con mis amigos con mis papas no por que ellos no saben" la percepción de los niños con respecto a sus padres es que son muy anticuados y padecen de total ignorancia frente al tema y lo más posible es que así sea, y estos a su vez no se preocupan por el contenido del videojuego

que usan su hijo sino mas bien por el dinero que pueden gastar en la actividad, esto sin contar que en la mayoría de los casos la restricción que se intenta poner es pasado por alto por los menores ya que si no pueden jugar en la casa con solo \$600 pueden jugar en cualquier sala de videojuegos, y a los que les limitan el tiempo en la calle lo pueden hacer cuando salen del colegio o en cualquier momento que logren escaparse, y no es solo por que en ocasiones no se les permita jugar en casa sino que si bien hoy en día y según la encuesta realizada la gran mayoría de niños cuenta con simulador en casa los simuladores mas modernos y con mejores juegos según ellos son muy costosos y solo tienen acceso a ellos en las salas de videojuegos.

Esta tensión que se maneja en casa entre lo que debería hacer el niño como hacer tareas o estudiar y lo que el desea como lo es usar videojuegos y esto frente a un control intermitente, un desconocimiento de los padres, el aburrimiento en casa que mencionan los niños y la falta de manejo de tiempo libre y ocio genera cierto tipo de conflicto familiar hace que los niños encuentren en los videojuegos un medio mas de escape que de distracción, y no solo frente a situaciones familiares sino también ante otras frustraciones las cuales veremos mas adelante.

*Identidad de genero:* Categoría deductiva, que da cuenta de la forma como los niños piensan y reflexionan frente al tema del rol femenino en los videojuegos y en la realidad, en el transcurso de la investigación se corroboran los contenidos sexistas que manejan los videojuegos estableciendo estereotipos machistas, donde el hombre es quien tiene la función principal de pasar los obstáculos y enfrentar las adversidades, y la mujer hace parte del premio o cumple un papel secundario, además se relacionan estos contenidos con los reales en cuanto a la percepción que se tiene de la mujer y el manejo que se le da a los conflictos según el genero. Sin embargo se ven casos de algunos videojuegos donde si bien se estereotipa la figura femenina, esta es mostrada como una mujer sumamente voluptuosa y con trajes diminutos, al mismo tiempo mencionan los videojuegos con contenidos pornográficos, que si aunque los niños no los han usado si han tenido contacto con ellos por medio de hermanos mayores o amigos. Las subcategorías que abarca la categoría de identidad de genero son las siguientes: Sexismo, mujer en videojuegos, rol femenino vs rol masculino, estereotipo femenino,

estereotipo masculino, estereotipo machista, hombres protectores, solución del conflicto en lo real según género, como son las mujeres en realidad, solución del conflicto según género, contacto con la pornografía, pornografía y acceso limitado a la pornografía.

De acuerdo con la observación realizada en la sala de videojuegos y a la información obtenida durante las entrevistas con los niños se comprueba el alto contenido sexista que hay en varios de los videojuegos que acostumbran usar los niños. Los contenidos sexistas se encuentran de manera implícita y explícita en la mayoría de 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 pero que necesariamente es un personaje famoso o reconocido por el cine o televisión, excepto estos contados casos, la mujer siempre ocupa un papel secundario en los videojuegos 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, y más cuando se compara con el rol que cumplen los hombres quienes son los encargados de llevar a cabo la misión, o lograr el objetivo, dicho por los niños en la pregunta 12 de la primera entrevista “a veces es como inocente y no hace nada” dice uno de ellos, “si solo espera que la rescaten o que la rescate el protagonista” dice otro y S.1 agrega “si, y por ejemplo a veces es la novia de alguno de los personajes y no hace nada solo lo acompaña o lo ayuda, o le carga las armas”. Por otro lado un participante responde a la pregunta 14 de la misma entrevista “pues la mayoría es que no les colocan violencia a las mujeres solo 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 exclusiva para los hombres para ser ejercida contra ellos mismos o contra las mujeres, no en vano responde S.4 a la pregunta 17.1 quien es al que más se respeta? “casi siempre es al hombre”.

Pero el estereotipo sexista que manejan los videojuegos y que en este caso reproducen verbalmente los participantes ha tenido un desarrollo, los videojuegos más modernos con tendencia gráfica al anime (caricatura japonesa) muestra un tipo de rol distinto en la mujer, y si bien sigue ubicada en un papel secundario atrae a los niños, jóvenes y adultos varones por los cuerpos voluptuosos y la ropa diminutamente ceñida

que hace ver a los personajes femeninos totalmente eróticos rayando en lo pornográfico S.4 dice en la pregunta 12.1.2 “si hay otros de anime en que se ven en bikini con culo y tetas grandes” que no solo muestra que es verdad, sino que por la forma en que utiliza el termino “culo y tetas” se comprende la cosificación de la mujer que si bien no solo es transmitida por los videojuegos, si la alimenta y mas cuando los jóvenes permanecen un tiempo considerable a la semana en contacto con este tipo de videojuegos. sin embargo en cuanto al material declarado pornográfico existe una prohibición que es asumida y respetada por ellos, ya que si bien les despierta curiosidad no se atreven a usar estos videojuegos por que intuyen que estarían cruzando un limite.

Por otro lado los niños construyen significados en la realidad alrededor de la forma como hombres y mujeres resuelven sus conflictos, en los videojuegos los hombres y en algunos pocos casos las mujeres resuelven los conflictos peleando a golpes, lo cual pasa lo mismo en la realidad, sin embargo reconocen que las mujeres resuelven sus problemas en la realidad la mayoría de veces de manera pacifica, hablando, según un niño a la pregunta 41.3 de la segunda entrevista como mas resuelven las mujeres los conflictos? responde que casi siempre dialogando y los hombres como son mas “bastos” lo hacen de manera violenta, que además alimentar un auto concepto de ser violento, justifica la violencia entre pares a la hora de resolver conflictos lo que tiene relación con los contenidos de los videojuegos.

*Violencia y videojuegos:* Categoría deductiva, la cual durante las entrevistas los participantes proporcionaron todo una serie de significados alrededor de la violencia, sus tipos, manifestaciones, sus causas, consecuencias, sus atractivos, su sentido en el videojuego y hasta sus justificaciones, y así mismo se vio una postura critica por algunos participantes frente al uso de violencia, tanto en los videojuegos como en la realidad, siendo lo real y lo virtual una subcategoría importante ya que emerge ante la necesidad de establecer un paralelo entre lo real y lo virtual, de esta forma se identifican no solo diferencias sino también semejanzas, como en los temas relacionados con violencia urbana o la guerra de Irak y el conflicto armado en Colombia, por otro lado también relacionan las trampas y los actos de violencia cometidos contra otra persona tanto en la realidad como en el videojuego. Las subcategorías contenidas en esta categoría son las

siguientes: definición y manifestaciones de violencia, violencia en videojuegos, tipos de violencia, ultraviolencia, delincuencia en videojuegos, placer por la violencia, videojuegos sin violencia, trampas, trampas como forma de diversión, relativismo de las trampas en la realidad, jugar limpio, los inocentes como víctimas, semejanzas de la guerra real y virtual, violencia virtual y real, justificación de la violencia, no justificación de la violencia.

La violencia fue de los mayores atractivos de los videojuegos que se encontraron en el discurso de los participantes allí como se había manifestado anteriormente la violencia se encuentra de muchas formas y siempre será en el videojuego un atractivo para los jugadores, sin embargo no todos los videojuegos tienen contenidos violentos, algunos de deportes o de destreza mental no tienen violencia no obstante los videojuegos que más gustan entre los participantes no son precisamente estos y si les parecen muy aburridos, a la pregunta cuatro de la primera entrevista acerca de los videojuegos que más les gustan a los participantes, ellos dan respuestas como: “mi videojuego preferido es contra, 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 no está muy definido en los participantes, a la pregunta 31 de la segunda entrevista que indaga sobre este, ellos responden con ambigüedad diciendo por ejemplo 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 afirman que la violencia 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, más de la experiencia y de lo que reciben de los medios y la sociedad, y que por otro lado naturalizan formas de violencia como la discriminación las trampas o el engaño.

Una forma contundente de violencia en los videojuegos se ha denominado “ultraviolencia” asociándolo con el género de cine que se denomina de esta forma por sus contenidos violencia extrema, así mismo algunos videojuegos contienen este tipo de violencia en el cual se ve como son cortados brazos y cabezas y de la manera exagerada en que sangran, a la pregunta 11 de la primera entrevista los participantes responden: “si y sino entonces aparecen también gritos y cuando uno camina se ve sangre, o sino

cuando uno hiere a los demás también sangran mucho... Si o se les caen los brazos o la cabeza al recibir un golpe o cuando mueren” esta es la ultraviolencia en videojuegos que al igual que otros tipos de violencia es algo que a los niños les gusta según lo que manifiestan ellos en las respuestas a la pregunta 35 de la segunda entrevista acerca del porque les gusta jugar, uno de los participantes responde “a mi me gustan los juegos de disparar donde toque apuntar bien y disparar al otro” aquí no solo se identifica el acto de disparar como contenido violento, sino donde ya aparece un otro como fin de diversión, pero no otro en función cualquiera sino otro al cual yo debo agredir o disparar, enseguida de esa pregunta se hace la pregunta 35.1 “osea que les gusta la sangre y el brazo descuartizado?” a lo que todos en coro responden con un alegre si.

Sin embargo como se mencionaba en una categoría anterior, los niños también tienen un limite y es un limite que ellos respetan, a la pregunta 32 de la segunda entrevista que indaga acerca de los limites ellos consideran a un videojuego que cruza el limite como un videojuego muy sangriento. Otro contenido que corresponde mas a delincuencia urbana en los videojuegos es también fuente de diversión en los niños, uno de los videojuegos que en este momento esta de moda y al que la senadora Hillary Clinton a denunciado como peligroso para los niños es San Andreas, y ya esta al alcance de los niños de Chía que entre otras es uno de los que mas les atrae; esto se afirma en las respuestas a la pregunta 5 de la primera entrevista se hace la pregunta acerca del personaje principal, si también mata personas y los niños contestan “pues si claro”, S.4 dice “si, a todas a las que uno quiera que se encuentre por el camino, y así uno va ganando dinero” ya que cuando el personaje va matando personas de ellas caen al piso dinero y el lo toma, “... así con esa plata uno compra mas cosas como armas para seguir trabajando”, es importante analizar el significado de trabajo que el participante construye en esta respuesta del delinquir, el niño lo significa como trabajo, y como un trabajo que necesita del robo y compra de armas para seguirlo realizando, este punto es muy importante por que si bien es cierto que el videojuego es una realidad virtual donde el jugador puede delinquir o violentar y que los niños reconocen a este personaje como malo y bandido, en estas respuestas que se ubican en lo real aparecen construcciones como estas donde se considera el violentar como un trabajo.

Al igual que la ultraviolencia las trampas son consideradas otro factor de diversión en el videojuego, tanto hacerlas como que se las hagan al jugador, ya que según ellos hace mas interesante el juego a la pregunta 22 de la segunda entrevista, acerca de las trampas y si funcionan en la realidad los participantes dudan al responder, dudan de si funcionan o no en la realidad, S1 responde “depende de en donde se hagan”, indagando mas sobre esta respuesta los niños del grupo están de acuerdo con ella y dicen que si, que depende de donde se hagan y que funcionan por ejemplo en el salón de clases y en los partidos de fútbol solo como respuesta a una agresión del contrario, ante la siguiente pregunta acerca de si es importante jugar limpio la respuesta general fue “a veces”. Estas respuestas nos muestran un significado muy relativo de las trampas, como aquellos actos que se pueden emplear bajo algunas circunstancias y que no se descartan o evitan manteniendo al niño con la posibilidad de usarlas según su criterio significándolas como recurso mas que como un acto violento. Esta posición ambigua frente a la violencia y sus múltiples formas es visible también en las guerras que padece el mundo actual, en la encuesta realizada un buen numero de jugadores usan los videojuegos de estrategia de guerra, dos de los mas conocidos por el grupo son age of empires y comandos al que relacionan directamente con la situación real del mundo lo que se evidencia en la pregunta 48 de la segunda entrevista que indaga en los parecidos que ven en el videojuego y la realidad, a lo que 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, si 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 dan estas respuestas aparte de lo permeados que están los niños por los medios frente a las guerras actuales, es que no hayan mucha diferencia entre algunos aspectos del mundo real y virtual como el tema de la guerra o el conflicto armado. Por otro lado en la violencia urbana se desdibuja la línea que divide lo virtual de lo real, en la pregunta 20 de la segunda entrevista se indaga acerca del contenido violento de san andreas y su parecido con la realidad y el grupo señala que si bien sucede lo mismo en la realidad aquí ya no es divertido, pero por otro lado se genera una discusión en este punto por que uno de los participantes justifica el asesinato en la vida real diciendo lo siguiente: “pero

hay personas que los matan por plata, pero también era por que se lo merecían... como los que le hacen mal a las personas, como los que venden drogas o los que también matan personas” otro de los niños esta de acuerdo y dice que si, que esto puede ser así , a lo que los otros dos participantes responden “ yo no creo por que nadie debe ser asesinado así haya hecho cosas malas”, otro dice “si además para eso que los metan a la carcel”, estas respuestas salidas de lo virtual afirman que se da una naturalización de la violencia y que en ocasiones se justifica usarla de acuerdo al fin, en este caso castigar a un criminal, aunque por otro lado la división de criterios en el grupo supone en primer lugar una alternativa absoluta y es la alternativa que siempre debe existir, la alternativa a la violencia, además de esto nos recuerda la imposibilidad en la generalización de teorías humanas, ya que si bien a todos los niños les gusta la violencia en los videojuegos aquí se demuestra que estos contenidos no los asimilan de igual manera, ya que aquí vemos que mientras unos vuelcan este contenido violento a la realidad justificando matar a aquellos que hacen daño a los demás o que representan un estorbo a la sociedad, hay otros que dicen no, no por que nadie debe ser asesinado haya hecho lo que haya hecho y si se les mata debe ser únicamente en una realidad virtual, esta diferencia de criterios es central, pues además es una de las mayores conclusiones de la investigación debe obedecer a un mundo de condiciones apropiadas para una nueva investigación.

Por ultimo es necesario mencionar que los niños no ven los contenidos sexistas de algunos videojuegos como violentos o discriminatorios contra las mujeres.

## 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 identificar además de los significados construidos por los niños, el reconocimiento de los videojuegos en un lugar central en muchos de los niños y jóvenes de hoy y substancialmente sin distinción de clase o nivel socioeconómico, lo cual rompe con la creencia de que los videojuegos no están al alcance de todos. Las formas para acceder a ellos son diversas, por otro lado la variedad de precios y de simuladores hacen a los videojuegos accesibles a cualquier grupo económico y si bien los videojuegos mas costosos son los que resultan mas sugestivos para los niños del estudio, ellos pueden hacer uso de estos en establecimientos públicos como las salas de videojuegos. En estos sitios que cada vez son mas, lo que se pudo observar fue la presencia masiva de niños y jóvenes en su mayoría estudiantes de colegios y que efectivamente como aparece en el discurso de los niños algunos asisten allí sin permiso o escapados de la casa o del colegio; por otro lado es necesario reconocer que el estar en estos centros de diversión o el tener la necesidad de buscar compañeros o conocidos que tengan un simulador o un videojuego, particularmente atractivo hace que se construyan redes sociales alrededor de este fenómeno, así como el comentar los videojuegos nuevos, los poderes o claves que se usan; esto implica el tener que comunicarse con otros, sin embargo no deja de ser el uso del videojuego una actividad totalmente aislada e individual y 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 que les pueda suplir la necesidad del juego ya que poseen la capacidad económica para adquirirlo.

Otro aspecto central en el estudio que surgió en el transcurso de las narraciones de los participantes es el referente a la familia, no solo como sistema aislado sino mas bien la familia inmersa en una sociedad y en una cultura. Hoy en día, es común ver a niños que crecen en familias divididas, totalmente disfuncionales o con unas normas incoherentes a las que se deben ajustarse; a los padres de familia les molesta que su hijo

gaste dinero en videojuegos y es motivo de conflicto y sin embargo existen casos en que ese mismo padre de familia que exige este tipo de normas es el mismo que gasta dinero en consumo de alcohol todos los fines de semana como es común en municipios como el de Chía.

A esto se suma como se mencionaba en los resultados, la falta de conocimiento en general de los padres y también de los profesores y de los colegios, con respecto a los videojuegos, pareciera que nadie y más en municipios o zonas rurales del país tiene conocimiento de los aspectos negativos de los videojuegos, como se vio en las entrevistas en ocasiones a los padres les funciona más como un recurso para mantener al niño quieto por un momento, así que los videojuegos llegarían a cumplir algunas de las funciones de los padres como dedicarle tiempo a los hijos o buscar maneras 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, y es en este tema no solo de videojuegos sino de manejo de tiempo libre en niños y sobretodo en jóvenes donde el estado no hace presencia, los jóvenes no solo necesitan programas de inserción a la vida laboral como los niños no solo necesitan educación (entiéndase como cupo en un colegio), el estado descuida una parte fundamental en el desarrollo de niños y jóvenes y es el tiempo de ocio, las alternativas de manejo de tiempo libre para niños y jóvenes son escasas y más para poblaciones rurales pobres; en la narrativa de los niños las únicas actividades que realizan en su tiempo libre son los videojuegos, andar por 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. No solo hay que crear alternativas en actividades y espacios de recreación para que ellos ocupen su tiempo libre, buscando evitar que caigan en actividades poco sanas o para que conozcan otras alternativas de vida, sino que es necesario que por medio de otras actividades encuentren diversas herramientas para expresar sentimientos y emociones que actualmente expresan por medio de los videojuegos, algunos participantes referían buscar los videojuegos cuando se sentían

tristes o tenían problemas, lo cual evidencia también una falla en la comunicación familiar. Los colegios no se deben mantener al margen de este fenómeno, son ellos quienes tienen gran parte de responsabilidad en este tema, los colegios deben capacitarse primero en áreas como medios de comunicación o pedagogía de recepción de medios para así mismo ser multiplicadores entre los estudiantes sus familias y la comunidad en general

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 realitys, la televisión en general muestran a los niños a diario el culto a 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, donde se justifica las agresiones y la violencia a una persona o a un pueblo dependiendo de quien ataque y del objetivo por el que se violenta, también permean a los niños. El mundo está dividido entre buenos y malos, hay dos bandos entre los cuales las personas deben ubicarse, los niños hacen una perfecta relación entre lo que ven en los videojuegos y las noticias que pasan por los medios acerca de la guerra de Irak, medio oriente, Europa Oriental o el 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 y por esto se justifica y apoya la violencia hacia aquellos 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 comunicación 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 solo en videojuegos sino también en la mayoría de medios enmarcados en esta cultura patriarcal son los significados alrededor de la identidad el de género, el estereotipo que mantienen los medios acerca de la mujer hace tanto daño a las mujeres como a la sociedad, el ver a la

mujer como solo un premio que hay que obtener, como colaboradora o auxiliar del trabajo o de labor que realiza el hombre o de manera casi invisible que es mas lo que estorba que lo que aporta, como el estereotipo de hombre imposibilitado para sentir, (Velásquez, 2003) genera en exclusión, machismo que finalmente se traduce en violencia.

Por ultimo 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 en ese mundo y esto hace que el niño construya significados del mundo en el que crece. No obstante se rechaza al niño como un receptor pasivo. Debido a que transforma muchos de los mensajes contenidos en los videojuegos y demás medios, esto se observo en la discusión de índole moral que se dio en el grupo acerca de la violencia y sus justificaciones, Bruner (1990) afirma que el significado no solo depende de su signo y su referente sino que requiere de un interpretante puesto que el elabora la información y establecerá relaciones con su entorno.

Hoy mas que nunca el mundo esta mirando el tema de los videojuegos, la prensa nacional e internacional ha publicado varios artículos acerca del tema, sin embargo no es suficiente, se hace necesario un trabajo con soporte científico y al mismo tiempo no se debe quedar en algunas voces criticas sino que se debe abogar por la organización de un ente regulador de los contenidos de los videojuegos y del acceso de los niños a estos.

Se espera que esta investigación apoye la discusión en el tema y que sea de gran utilidad tanto para colegios como para la comunidad en general, en razón a 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 social 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 la línea de investigación de medios y violencia.

## Referencias

- Aministía 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. & Angel, 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.
- Arendt, H. (1970). *On violence*. London: Allen Lane The Penguin Press.
- 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.
- Barbara, J. Colvin. C., Donnerstein. E., Linz. D., Kunkel. D., Smith. L., Potter. W. (1998). *National television violence study, Vol 3*. Estados Unidos de America: University Of California, Santa Barbara, Extraido el 7 Agosto, 2004, de <http://www.ccsb.ucsb.edu/execsum.pdf>.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción: critique sociales du jugement*. Paris: Minit.
- Briceño, A. (1996). *Relaciones de autoridad en la familia e identidad del joven*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Bruner, J. (1990). *Actos de significado: Mas allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
- Cerda, H. (1995). *Los elementos de la investigación*. Bogota: El buho.
- Connell, R.W. (1995) *Masculinities*. Berkeley: University of California Press.
- Contreras, F. (2003). *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.
- Defensoría del Pueblo. (2001). *Mecanismos de protección contra la violencia intrafamiliar*. Santa fe de Bogota.

- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. Real Academia Española. Madrid: Espasa-Calpe.
- 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.
- Dijk, T.V. (1992) *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*. Londres: Longman.
- Fogel, A. (1993). Developing through relationships: origins of communications. Self and culture. Great Britain: Harvester Wheatsheaf.
- Fox, E. (2003). *Medios de comunicación y política en América: la lucha por la democracia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili
- Ganduglia, N. (2002). *Entre agresividades y violencias, Los medios: ¿estimuladores de violencia?*. *Revista del Centro Interdisciplinario Signo*. 1(2), 25-30.
- García. M. (2000). *Televisión, violencia e infancia*. Barcelona: Gedisa.
- 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. Como afecta al desarrollo de los niños y adolescentes*. Bogotá. Norma.
- López. I. & Cerda. C. (1997). *violencia en la televisión Mexicana: un análisis de los treinta programas con mayor nivel de audiencia*. Extraído el 20, Agosto, de <http://www.infoamerica.org/teoria/violenciatv.htm>
- Milgram, S & Shotland, S. (1973). *Televisión y comportamiento antisocial: Experimentos de campo*. New Cork: Academia Press.
- Martín, I. (1999) Acción e ideología psicología social desde Centroamérica. *Revista Panamericana de la Salud Publica*, 5, 11.
- McCreary, D.R. (1997). *Media influences*. En: Sadava, S.W. Y McCreary, D.R. (Eds), *Applied Social Psychology*. (pp. 209-227). Uper Saddle River, NJ: Prentice Hall.

- Moser, C. y Holland, J. (1999). *La pobreza urbana y la violencia en Jamaica*. Guatemala: CIEN – Banco Mundial.
- Organización Panamericana de la salud. (1997). *Proyecto ACTIVA: Actitudes y normas culturales frente a la violencia en ciudades seleccionadas de América Latina y España*. Extraído el 7 Agosto, 2004, de <http://www.paho.org/Spanish/HCP/HCN/VIO/violence.htm>
- Riessman, C. (1993). *Narrative analysis*. London: Sage.
- Roberts, B. (1973). *Organizing strangers: Poor Families in Guatemala City*. Austin, TX: University of Texas Press.
- Rodriguez. S., Megías. Q., Calvo. S., Sanchez. M. & Navarro. B. (2002). *Jóvenes y Videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Madrid: Fundación de Ayuda Contra la Drogadicción Estudios e Investigaciones.
- Sills. D. (1977). *Enciclopedia Internacional de las Ciencias Sociales*. (1º ed., Vol. 3). Madrid: Aguilar.
- 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. 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 genero. Escuchar comprender ayudar*. Buenos Aires: Paidós.
- Villegas, M. (1988). *Televisión y violencia*. Bogota: Colciencias.
- Viveros, M. (2001). *Hombres e identidades de género, investigaciones desde América Latina*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Walker, L. (1989). Psychology and violence against women. *American Psychologist*, 44, 695-702.
- Weber, M. (1997). *Economía y sociedad*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.

Apéndice A  
Primera Sesión

*Lugar*

Salones de sexto y séptimo grado del Colegio Departamental Diosa Chía y del Colegio Departamental José Joaquín Casas.

*Fecha*

Semana del 7 al 11 de marzo del año 2005.

*Duración*

30 minutos por cada curso.

*Recursos*

Encuestas iniciales realizadas por el investigador, estudiantes varones de grados sextos y séptimos de ambos colegios.

*Objetivos*

Aplicación de las encuestas, encontrar 100 usuarios regulares de videojuegos.

*Desarrollo de la Sesión*

Con los debidos permisos de las directivas de cada plantel, se paso por cada sexto y séptimo de ambos colegios, se le explico a cada curso de manera rápida el objetivo de la encuesta, se explico punto por punto y se leyó en voz alta, se repartía la encuesta a los estudiantes varones, y al momento de completar 100 estudiantes que cumplieran con las condiciones necesitadas para el estudio se dio por terminado el proceso encuestador.

Apéndice B  
Segunda Sesión

*Lugar*

Residencia del investigador.

*Fecha*

7 de Mayo del año 2005.

*Duración*

Una hora.

*Recursos*

Tablero pequeño, marcadores, copias del resumen de la investigación, refrigerios.

*Objetivos*

Establecer empatía con los niños, realizar la presentación general de la investigación y de la metodología.

*Desarrollo de la Sesión*

Por medio de una circular a los padres entregada personalmente por el investigador a seis niños, se coordinó una cita a los niños en un lugar central del municipio, los niños podían asistir con un acompañante en caso de ser necesario, todo niño debía presentar la circular firmada donde se autorizaba la participación de los menores en el estudio. Se explicó de manera detallada todo lo concerniente a la investigación.

Al final se despejaban dudas y se escuchaban preguntas de los niños y de algunos padres.

Apéndice C  
Tercera Sesión

*Lugar*

Salón de videojuegos Donald y residencia del investigador.

*Fecha*

28 de Mayo del año 2005

*Duración*

Tres horas

*Recursos*

Simuladores y videojuegos de la sala de videojuegos Donald, grabadora de audio, investigador principal, investigador auxiliar, grupo de niños, lápiz, papel, refrigerios.

*Objetivos*

Realizar observación directa a los niños durante el uso de videojuegos, realizar la aplicación de la primera entrevista al grupo.

*Desarrollo de la Sesión*

Con anticipación se coordinó como punto de encuentro de la tercera sesión videojuegos Donald, allí los cuatro niños seleccionados jugaron los videojuegos que desearan por una hora mientras el investigador tomaba nota, luego el grupo se desplazó a la residencia del investigador, donde se realizó la primera entrevista con receso para tomar un refrigerio, la entrevista se grabó con grabadora de audio y el investigador auxiliar tomaba nota del lenguaje no verbal del grupo, todo transcurrió dentro de lo planeado.

Apéndice D  
Cuarta Sesión

*Lugar*

Instalaciones del Colegio Departamental Diosa Chía

*Fecha*

25 de Junio del año 2005

*Duración*

Dos horas

*Recursos*

Investigador auxiliar, investigador principal, grupo de cuatro niños participantes, biblioteca del colegio, grabadora de audio, lápiz, papel, refrigerios.

*Objetivos*

Realizar la aplicación de la segunda entrevista al grupo con el fin de profundizar en los contenidos expuestos durante la primera y mencionar temas que pudieran haber hecho falta en la primera entrevista.

*Desarrollo de la Sesión*

La entrevista se realizó según lo planeado, los niños participaron activamente mientras el investigador auxiliar tomaba nota de los pormenores de la entrevista, hubo un receso para tomar un refrigerio.

## Apéndice E

## Encuesta

Nombre: \_\_\_\_\_ tel: \_\_\_\_\_

Dir: \_\_\_\_\_

Colegio: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_

Esta encuesta se dirige solo a niños de 11 a 14 años que usen videojuegos, por favor respóndala de manera muy sincera, escuche las instrucciones y si tiene alguna pregunta hágasela al encuestador.

1. Usa videojuegos? **si** \_\_\_\_ **no** \_\_\_\_
2. Tiene un simulador de videojuegos en su casa? **si** \_\_\_\_ **no** \_\_\_\_ **cual?**  
\_\_\_\_\_
3. Cuántos videojuegos tiene? **0** \_\_\_\_ , **1 - 3** \_\_\_\_ , **4 - 6** \_\_\_\_ , **7 - 9** \_\_\_\_ , **10 - 12** \_\_\_\_ , **13 o mas** \_\_\_\_  
**cuantos** \_\_\_\_\_
4. En caso que no juegue en su casa, en donde lo hace? **casa de amigo** \_\_\_\_ **casa de familiar** \_\_\_\_  
**estable- cimiento público** \_\_\_\_ **cual?** \_\_\_\_\_ **otro?** \_\_\_\_  
**donde?** \_\_\_\_\_
5. Cuántas horas a la semana dedica a los videojuegos? **1 a 4** \_\_\_\_ **5 a 8** \_\_\_\_ **9 a 12** \_\_\_\_ **13**  
**a 16** \_\_\_\_ **17 a 20** \_\_\_\_ **21 a 24** \_\_\_\_ **25 o mas** \_\_\_\_ **cuantas?** \_\_\_\_\_
6. Que días acostumbra jugar? **lun** \_\_\_\_ **mart** \_\_\_\_ **miercol** \_\_\_\_ **juev** \_\_\_\_ **viern** \_\_\_\_ **sabad** \_\_\_\_  
**doming** \_\_\_\_
7. Con quien acostumbra jugar? **amigo(s)** \_\_\_\_ , **hermano(s) o primo(s)** \_\_\_\_ , **adulto(s)** \_\_\_\_ , **otro** \_\_\_\_ ,  
**quien** \_\_\_\_\_
8. Qué tipo de videojuegos le gustan o no? **plataforma:** pokemon, Supermario Bros \_\_\_\_ ,  
**simuladores:** aviones, B – 17, Fly Fortress \_\_\_\_ , **deporte y estrategia deportiva:** Fifa 2002,  
Snowboard, supercross \_\_\_\_ , **estrategia de guerra:** Sims, comand and conquer, age of empires,  
comandos \_\_\_\_ , **disparo:** Quake, Point Blank \_\_\_\_ , **lucha:** Tekken, Dead or Alive, Mortal  
Combat \_\_\_\_ , **aventura:** Tomb Raider, La fuga de Monkey \_\_\_\_ , **Rol:** Final Fantasy, Bladur's Gate  
\_\_\_\_ , **destreza mental:** tetris \_\_\_\_ .
9. Estaría dispuesto de forma voluntaria a realizar una serie de entrevistas sobre este tema, para  
colaborar con una investigación sobre videojuegos? **si** \_\_\_\_ **no** \_\_\_\_

*¡MUCHAS GRACIAS!*

## Apéndice F

*Formato de la primera entrevista**General:*

1. Que es lo que le llama la atención de los videojuegos
2. Que video juegos conoce?
3. Como se acercó a ellos?
4. Cuales son los que mas te gustan? Porque le gustan?
5. Sobre que se desarrollan?
6. Con que personaje de los videojuegos te identificas y por qué?
7. Con quien hablas sobre el contenido de los videojuegos?
8. Que opinan tus padres o adultos cercanos, de los videojuegos que usas?
9. Hay algún tipo de videojuego que te prohíban usar? Por qué?

*Violencia*

10. Crees que los videojuegos son violentos? Por qué?
11. Que expresiones de violencia logran identificar o reconocer en el videojuego.
12. En que acciones o intenciones se reconoce violencia.

*Identidad de genero:*

13. Como se muestra a la mujer en los videojuegos?
14. Que papel desempeñan las mujeres en los videojuegos?
15. Que diferencia a los hombres y a las mujeres en los videojuegos?

*Poder:*

16. Como se ejerce el poder?
17. En los videojuegos quien tiene el poder y por qué?

*Ganar - perder*

18. Que ganancia se tiene cuando se gana?
19. Quién y como se gana en los videojuegos?
20. Como y porque se pierde

*Conflicto*

21. Que conflictos se pueden ver en los videojuegos?
22. Como se solucionan?

## Apéndice G

*Formato de segunda entrevista**General:*

1. Cuando ustedes dicen que con los videojuegos se sienten bien, a que se refieren?
2. De que otra manera se divierten?
3. Que es lo que los hace reales a los videojuegos?
4. Que los hace más atractivos si comparan con otros juegos.
5. Que sienten cuando juegan
6. De los videos juegos que conocen (san andreas, mortal kombat, crash car, tekien, footbal, carros, yugi ho...)
7. Que tienen en común esos video juegos. Ampliar este análisis.
8. Que piensan de los juegos?
9. Que valor tienen y porque son importantes?
10. Como ven los videojuegos frente a otras posibilidades de juego
11. Explíqueme los siguientes aspectos:
12. Cuales estrategias?
13. Que toca descubrir?
14. Cree usted que enseñan algo;
15. Cuales son los videojuegos en los que hay adrenalina vs en los que no la hay.
16. En que aspectos se “hace visible” la adrenalina? .
17. Que se siente en eso de que “lo van a matar de verdad”?
18. Explíquenme mejor sobre que se desarrollan los videojuegos? (averiguar en los lugares)
19. Que piensa de eso?
20. Es necesario matar para ganar dinero?
21. Pagan por matar? Que piensan uds. De eso?  
Es importante ponerlos a discutir sobre estos aspectos. Explorar el planteamiento de el conflicto en los videojuegos.
22. Que piensan de las trampas? Funcionan en la vida real? Que piensan de eso?

23. Porque es importante jugar limpio?
24. En unos juegos se valida la trampa en otros el jugar limpio que piensan de eso?
25. Para que son importantes los poderes para que? A quién afectan? Que facilitan?
26. Como supera los obstáculos? Solo con los poderes?
27. Saben sus papas que les gustan los videojuegos? Que opinan de eso?
28. Cuales son los juegos con los que mas se divierten?
29. Como clasifican los videojuegos seguirle la pista a las categorías al interior de esa posible clasificación que al parecer hacen.
30. (es esta situación común a los otros niños?
31. Conocen uds. De los juegos de pornografía? Pueden acceder a estos juegos? Como?,este es otro tipo de videojuegos? Vale la pena explorar significados alrededor de sexo y violencia

#### *Violencia*

32. . Cual es el límite? Que lo hace “pasado” a un video juego violento
33. Hay situaciones en los videojuegos que se repitan en la vida real. Explorar que tanto se naturaliza la violencia?
34. Cuales son los videojuegos en donde se les caen los brazos o la cabeza al recibir un golpe o derraman mucha sangre cuando mueren? Los juegan? Porque? Que les gusta? Visualizan “violencias invisibles”? Trampa, engaño, descalificación?

#### *Identidad de genero:*

35. Como se muestra al hombre? Con que se asocia a la mujer? Como resuelve las situaciones’?
36. Porque la mujer se ve inocente en algunos videojuegos?
37. Cuales son los juegos donde la mujer espera ser rescatada? Que piensa de eso?
38. Que piensa cuando la mujer es la novia de alguno de los personajes y no hace nada solo lo acompaña o lo ayuda, o le carga las armas?
39. Como resuelven los problemas los hombres y como las mujeres? Y en la realidad?
40. De que protegen los hombres a las mujeres?

41. Que piensan ustedes de las mujeres en la realidad? Como son? Son como en los videojuegos

*Poder:*

42. El poder en el videojuego es fuerza?

43. Como se expresa el poder en los videojuegos

*Ganar - perder*

44. Quienes son los buenos y quienes son los malos.

*Conflicto*

45. Como se resuelven los conflictos en los videojuegos?

Apéndice H

*Primera entrevista y codificación*

1. *Que es lo que le llama la atención de los videojuegos*

S.1: A mi me llama la atención que es de ciencia ficción, y sirve para no aburrirse

Atractivos de los videojuegos

S.3: A mi me gusta por diversión.

S.4: Si además uno se siente bien cuando juega

S.2: Si a mi también, además las diversiones son reales y parece que uno esta ahí dentro.

Identificación

2. *Que video juegos conoce?*

San andreas, mortal kombat, crash car, tekien, footbal, carros, yugi ho...

Tipos de videojuegos

3. *Como se acercaron a los videojuegos?*

S.2: Hummm pues a mi, mi hermano mayor lo llevo a la casa por que se lo regalaron y pues ahí yo empecé a usarlo.

3.1 Cuantos años tiene tu hermano?

Primer contacto

S.2: pues el tiene humm como 22 años creo.

S.1: Yo una vez lo vi en la calle y me llamo la atención, además los amigos a uno también lo meten a jugar.

S.3: Yo tengo un tío que fue el que me invito a jugar, y me quedo gustando, y después mi papa me dijo que si pasaba el año me lo compraba y así fue.

23. *Cuales son los que mas les gustan? Porque ?*

Tipos de videojuegos

S.3: A mi me gustan en los que toca pensar estrategias descubrir nuevas cosas o nuevos obstáculos.

S.2 Si en los que hay cosas escondidas y toca buscarlas son muy buenos y en los que los obstáculos son muy dificiles y a uno le toca pasarlos.

S.4: mi videojuego preferido es contra, 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 ultimo toca pelear contra un monstruo, y cuando uno le gana al monstruo pasa el primer nivel.

Emociones

S.1 A mi me gustan todos los videojuegos en que haya acción y adrenalina como san andres o crash car.

23.1 Explícame lo de la adrenalina?

S.1: Si pues mejor dicho cuando uno se emociona mucho y pareciera que a uno lo fueran a matar de verdad y hasta que uno gana o pierde.

Real vs. Virtual

24. Sobre que se desarrollan? (en que consiste cada videojuego)

Temática en videojuegos.

S.2: Pues depende al juego que uno juegue.

S.1: si eso es depende por que los videojuegos son como películas de temas o cosas diferentes.

5.1 explíquenme por ejemplo el que mas les guste (Según lo visto en la tienda de videojuegos es san andres) S.3: A mi San andres por que es como un maleante que se escapa de la carcel y tiene que

Preferencias por videojuegos

ir pasando misiones, las misiones se las da un tipo que es como el jefe, y por el camino el ladrón que es uno irse robando todo, escaparse de la policía, hacer graffiti, pintar carros, pelearse con todos, uno mismo es el ladrón pero también el defensor.

S.1: Si hay que ir a un punto que esta en el mapa y a veces toca compra casas o robar autos y después pintarlos ir donde el jefe para que le pongan misiones, llevarle a la novia a un punto o acompañar a un tipo y cuidarlo que no lo maten, es como una mafia.

Delincuencia en videojuegos.

24.1 el personaje principal también mata personas?

S.1: Pues si claro

Violencia en videojuegos

S.4: Si, no a todas, a las que uno quiera, que se encuentre por el camino, y así uno va ganando dinero.

5.1.1 Como así? Explíquenme como se gana el dinero.

S.3: Pues cuando uno va matando personas cae al piso dinero y uno lo toma.

S.4: O cuando uno roba a las personas, y así con esa plata uno compra mas cosas como armas para seguir trabajando.

24.2 háblenme un poco de crash car

trampas

S.1: Uno va en un carro, es como una carrera y uno va lanzando poderes, y uno tiene que hacerle trampa a los otros jugadores, y pasarse las trampas que los otros jugadores dejan para llegar a la meta, y pues el primero que llegue pues es el que gana.

S.3 Si es bueno pero a mi me gusta mas San andres.

25. *Con que personaje de los videojuegos se identifican y por qué?*

S.4: En un juego que se llama policías, a mi me gustan los policías por que ellos siempre capturan a los malos y hacen justicia así se juega limpio.

identificación

S.1: Mi personaje favorito es gi idri de un juego que se llama tekien, por que tiene muchos poderes.

S.2: Atenas por los poderes que tiene y las combinaciones que uno puede hacer.

S.3: A mi me gusta resto Kill, por que tiene varios poderes especiales y se enfrenta a obstáculos muy dificiles, el es el mejor.

26. *Con quien hablan sobre el contenido de los videojuegos?*

S.4: Con amigos

Videojuegos y socialización

S.2: Si con los amigos o primos, o a veces con mi hermano pero de jugadas y eso por que a el también le gusta los videojuegos

S.3: pero mas que todo con los amigos del colegio y del barrio.

7.1 *Con sus padres también hablan de este tema?*

S.4: No yo con mis papas no.

Negativa de los padres

S.3: Con mis papas no por que no les gusta, no les gusta que me gaste plata en eso, además dicen que por que no juego en la casa mas bien.

S.1: Además ellos no entienden de eso además que mamera (risas).

Pero acaso tu no tienes un simulador en tu casa?, por que tienes que ir a otro sitio? (me dirigo a S.3)

S.3: A no lo que pasa es que los juegos que yo tengo en la casa son muy aburridos y viejos y los mas bacanos son los de x box o play 2, y yo tengo poly.

Tipos de simulador

27. *Que opinan sus padres o adultos cercanos, de los videojuegos que usas?*

S.3: No pues es que ellos no entienden de eso, mi mama dice que esta bien divertirse

Involucramiento familiar

un ratico pero no todo el tiempo por que no le ven gracia a eso.

S.1: Si yo nunca les comento a mi papas nada de eso.

S.4: si yo también estoy de acuerdo por que de verdad que no entienden así que solo lo hablo con mis amigos.

8.1 *Y tu que dices? (me dirigo a S.2)*

S.2 hummmm pues si es verdad, yo a mi mama no le cuento pero es que por que ella trabaja

Permisividad familiar

todo el día y me quedo con mi abuelita y ella si me deja por que dice que prefiere que yo juegue esa “vaina” en la casa y no me salga a callejear.

28. *Hay algún tipo de videojuego que les prohíban usar? Por qué?*

S.4: S algunos

prohibición

S.3: Si hay un juego de pornografía que no puedo ver

S.1o de violencia como resident,

S.2-S.3:uy si resident

9.1 *nunca han visto de pornografía?*

pornografía

S:2: ...hummmm pues no, yo solo vi uno una vez pero porque a mi hermano se lo había prestado un amigo y me dijo que lo viera con el, y era como de esos dibujos japoneses que se llaman hummm (manga) bueno, y se veían mujeres desnudas (risas)

S.4: Uy si yo vi uno una vez y las mujeres tenían tetas grandes (mas risas)

sexismo

*Creem que los videojuegos son violentos? Por qué?*

S.3: Si, a veces

S.1 pues que ya hay unos muy pasados, pero no todos.

Ultraviolencia explicita

S.2: No yo si creo que todo es violento por ejemplo en mortal kombat hay al final del combate los fataliti, brutaliti y animaliti y son muy sangrientos por ejemplo en un combate le dejan solo los huesos al otro.

S.1 si pero no todos.

10.1 *En cuales no hay violencia:*

S.1: humm pues en los de Golf por ejemplo o en long island o en tetris

Videojuegos sin violencia

S.4 si pero esos son una mamera (risas)

S.2; si son aburridos

Violencia en videojuegos

*10.1 y en los de deporte que tal. También hay violencia?*

S.2: Si, pues en la mayoría

S.3: si claro hay unos de fútbol en que si por ejemplo uno puede hacerle faltas al otro y a uno también le hacen.

S.4: Si y en play 2 se ponen a pegarse cuando les hacen alguna rabonada (play station 2)

S.1: Pues yo también creo que si pero en futbol no tanto como en otros juegos.

*29. Que tipo expresiones de violencia logran identificar o reconocer en el videojuego.*

*30. En que acciones o intenciones se reconoce violencia.*

S.1: En groserías, en gestos que hacen con la mano como cuando hacen pistola o le muestran

Tipos de violencia

el rabo al contrincante (risas)

S.2 y cuando hablan en ingles dicen groserías.

S.3: Si pero algunas groserías las dicen en español.

*30.1.1 hay otra forma de violencia ¿mas directa*

S.1: Si claro pues los golpes y todo eso

S.3: si además que hay unos en donde maltratan a personas inocentes.

Ultraviolencia explicita

S.2: Si y sino entonces aparecen también gritos y cuando uno camina se ve sangre, o sino cuando uno hiere a los demás también sangran mucho.

S.4: Si o se les caen los brazos o la cabeza al recibir un golpe o cuando mueren

*31. Como se muestra a la mujer en los videojuegos?*

Humm ...

S.1: bien, se ven bien...

Mujer en videojuegos

S.3: Yo tengo un juego donde la mujer tiene que pasar obstáculos y al final gana medallas de honor.

*31.1.1 pero como mas ven uds. a la mujer, que características personales tiene?*

*Describanla.*

S.2: A veces es como inocente y no hace nada

Estereotipo femenino

S.3: Si solo espera que la rescaten o que la rescate el protagonista.

S.4: No pero no siempre por ejemplo en tomb raider no es así, ella es la que le toca matar a los malos.

S.1: Si, y por ejemplo a veces es la novia de alguno de los personajes y no hace nada solo lo acompaña o lo ayuda, o le carga las armas

*31.1.2 y como es su aspecto físico?*

Hummmm...

S.2: Pues en tomb raider aparece como en la película así toda bonita

sexismo

S.4: Si hay otros de anime en que se ven en bikini con culo y tetas grandes (risas)

S.1: Claro que en algunos hay unas todas chuecas.

*32. Que papel desempeñan las mujeres en los videojuegos?*

*33. Que diferencia a los hombres y a las mujeres en los videojuegos?*

Rol femenino vs rol masculino

S.3: Pues la mayoría es que no les colocan violencia a las mujeres solo a los hombres

S.1: Si y los hombres son los que las protegen

S.2: Y son mas musculosos

S.4: Además siempre hay mas hombres que mujeres

S.2: A las mujeres toca salvarlas como princesas, pero en otras toca matarlas por que toca

sexismo

pelear con ellas aunque a veces ellas lo matan al otro.

*34. Como se ejerce el poder?*

Hummm ... como así? (no entienden)

S.1: El poder se hace cuando uno tiene mucho poder y se lo lanza al otro

S.3: El poder es ficticio como irreal, de imposible de hacer

Poder en videojuegos

*17 en los videojuegos quien tiene el poder y por qué?*

*17.1 quien es al que mas se respeta*

S.4: casi siempre es al hombre

Estereotipo masculino

S.2: O sino a los últimos que llegan al final y pasan todos los obstáculos o llega a la fase final

S.1: también a veces a los malos que son muy poderosos...

S.4: Si a los que son mas fuertes.

S.3: también los que tienen más armas o más trucos para ganar.

18. *Que ganancia se tiene cuando se gana?*

S.4: Uno gana más poder o más puntos

Que se gana

S.2: También uno puede ganar comida o más energía.

S.1: El record es el puntaje máximo y uno debe intentar ganarle al que haya hecho record

competencia

S.3: Si pero también uno gana más plata y dinero como en San Andrés que entre más uno robe o mate más plata le dan

S.4: Se gana pasando misiones y pruebas o mundos (fases en que se divide el juego donde

Como se gana?

en cada nueva fase aumenta el grado de dificultad) y hay claves que hacen que uno llegue más rápido a la meta final.

19. *Quién gana en los videojuegos?*

S.3: Pues el que pase de primeras, o el que llegue más rápido

Competencia

S.1: Si claro!!

S.2: Si, o el que llegue al final.

20. *Como y porque se pierde*

S.2: Uno la embarra en los planes, o se deja pillar de los malos, y lo matan.

Como se pierde

S.3: En los juegos de pelea hay una barra de energía y uno recibe golpes o heridas y las barras de energía se van disminuyendo hasta que uno muere y hay otros que es por tiempo en donde por ejemplo a uno le dan 40 minutos en donde uno debe ganar o si no pierde

S.1: o sino por las faltas que a uno le hacen como en carros que uno pierde cuando la embarra, cuando da trompos o uno se estrella y otros lo hacen estrellar o lo arrinconan

Conocimiento en videojuegos

21. *Que conflictos se pueden ver en los videojuegos?*

S.1: Digamos que hay misiones donde toca llevar a las personas a un punto en un tiempo

Obstáculos en el juego

límite, recogiendo puntos y pasando pruebas y uno se angustia mucho

S.3: Si todos los mundos (etapas) por los que uno tiene que pasar y los enemigos que aparecen

S.2: O pasa cuando a uno se le va acabando el tiempo, o la energía, o la plata...

21.1 y conflictos personales a causa del juego?

Displacer ante la derrota

S.4: humm pues que a veces uno pierda y da rabia y tristeza

S.2: O si uno compite con un amigo pues que es el otro es el que gana y uno queda mal.

Imagen

S.1: Si y también que por ejemplo que uno pelee con los padres por que pelean con uno

Conflicto familiar

por que uno gasta plata o no hace tareas por andar en esas.

22. Como se solucionan?

S.1: Dejándolos botados o ganando todo

S.3: ganando todo el dinero y no dejándose matar

Formas de resolver los problemas

S.4: Matando a los enemigos

S.2: Llegando hasta el final.

22.1 y en la casa?

Hummmmm

S.2: Pues primero toca hacer las tareas para que a uno lo dejen jugar

Formas de resolver los problemas en casa

S.1: Si o sino a uno solo lo dejan los fines de semana

S.4: A no pues ay veces que si no me dejan yo me meto a cualquier chuzo a escondidas y me pongo a jugar

S.3: Si o sino cuando uno sale del colegio, todo es conseguirse la plata.

*Apéndice I*

*Trascripción y codificación de segunda entrevista.*

*1. Para uds que son los videojuegos*

S.1: es una diversión

Videojuego como pasatiempo

2.1 Pero que es diversión para ud

S.1: Es sentirme alegre, algo divertido es como algo que me hace poner alegre

placer en el videojuego

*2. Uds decían que con los videojuegos se sentían bien, Que es sentirse bien*

S.4: pues sentirse bacano , chévere

*3. De que otra forma se divierten*

S.3: con los deportes,

Otras formas de diversión

S.4: jugando futbol o en la calle con los amigos

3.1 Pero en la calle haciendo que

amigos

S.2: dando vueltas con los amigos, siempre sale algo para hacer

3.1.1 Como que

S.2: pues juegos... como.. fuchi

S.1: además por salir de la casa por que que mamera uno pegado hay en la casa se aburre

Aburrimiento en casa

S.3: si uno se aburre mucho en la casa

*4. No se divierten por ejemplo estudiando, pintando, o leyendo algún libro, o realizando alguna tarea*

(risas)

S.4: no que mamera yo me aburro

S.2: si yo también me aburro mucho

S.3: si es que eso da mucha mamera

Otras formas de diversión

*4.1 Y viendo alguna película o televisión*

S.3: ha pues si eso si

television

S.1: si

S.2: si pero no todos los días, por ejemplo los domingos no

*4.2 Por que*

S.2: Por que la televisión los domingos es muy mala

S.4: Si

S.1: Es muy aburrida no dan películas buenas

S.3: a mi me gustan los realitys

5. *Bueno uds. mencionaban que los videojuegos parecen reales que opinan*

S.1: Si a veces parecen reales

S.3: si es que eso es depende del juego por que es que hay unos juegos mas avanzados que otros

Tipos de clasificación

Cuales son los mas avanzados

S.2: Por ejemplo los de x-box o play 2

Clasificación por lo sofisticados

S.4: uy si el x-box es casi real

6. *Que hacen reales a los videojuegos*

Real vs. virtual

S.2: las mismas características digamos en guerra ellos manejan las mismas características que en la vida real

7. *Por que se divierten mas con videojuegos que haciendo otras cosas*

S.1: por que los videojuegos son mas entretenidos, entretienen mas

S.2: si además en videojuegos ud. siempre va encontrando cosas nuevas

innovación

S.3: si como en todos los de acción

8. *Que sienten cuando juegan*

S.3: Felicidad

placer en el videojuego

S.1: Alegria, si como felicidad

**S.2: Mucha emoción**

S.4: si eso. Como mucha emoción de estar jugando

9. *Que pasa cuando se emocionan*

S.2: a mi me empiezan a sudar las manos

S.1: a mi se me mueve mas rápido el corazón, y siento que soy yo el que esta ahí dentro

Emociones en el juego

S.3: si a uno le pasa eso de la rabia

S.4 si a mi de la rabia cuando pierdo una vez casi daño mi poly (simulador) por que le tire un zapato o a veces también que pierdo me dan ganas de cogerlo a golpes

S.3: no yo no, yo solo digo ahhh, todo el trabajo para nada

10. *y como se pierde?*

perder

S.4: Cuando lo matan o lo tocan los soldados, tiene una barra de energía y se va disminuyendo

crash car es como formula uno

11. De los videojuegos que ustedes conocen como san andreas, crash car tekken yugi hoetc que tiene en común estos videojuegos

S.1: pues que parecen real

S.2: en que a uno le toca avanzar y le toca irle ganando a todos

12. Que piensa uds. de los videojuegos:

S.1: pues que son bacanos

Aspectos positivos del videojuego

S.3: que pienso, humm son chéveres, divertidos

S.2: que hay unos que dan miedo como los de terror,

S.4: o pueden ser malos por que por ejemplo que en el periódico salió de que un muchacho

Aspectos negativos del videojuego

murió en otro país por jugar tres días seguidos

S.2: uy si pero yo creo que ni iba a comer

13. *Por que son importantes los video juegos*

S.3: son importantes por que lo ayudan a distraerse a uno

Aspectos positivos del videojuego

S.1: si o en los momentos que uno esta aburrido le sube el animo

13.1 *Como así, osea que cuando están tristes, aburridos, deprimidos juegan*

Si (todos)

S.3: si, o sino cuando a veces yo tengo problemas también juego

13.2. *A si, y si por ejemplo les va mal en el colegio también juegan o los regañan en la casa*

Conflicto familiar

S.2: a si pues pues yo si, cuando tengo problemas

S.3: no pero yo no por que cuando me regañan en la casa no me dejan usar el atari, me lo esconden y me toca ponerme a estudiar

S.1: pues a mi tampoco pero yo me salgo y juego por ahí

rebeldía

S.4: si yo también

14. Bueno Uds. mencionaban estrategias, háblenme mas acerca de las estrategias o claves, que son, para que sirven, como se utilizan

Claves o estrategias

S.2: digamos carros, si usted saca una clave, le sale el turbo al carro para andar mas rápido

S.1: si, pero se debe conocer bien el juego para saber en donde están escondidas las claves, mejor dicho son como ayudas para uno que están por el camino

*14.1 Y en cuanto a las estrategias que me pueden decir*

S.3: por ejemplo en tomb Raider uno pude poner una clave de invisibilidad y cuando le pegan un tiro nada le pasa

S.2: o sino hay cosas para descubrir, mientras uno va jugando va descubriendo cosas nuevas como armas, o como en san andreas.

S.4: si o como en comandos hay claves para matar mas rápido a los demás, entonces por ejemplo uno al espichar algún botón en un momento indicado los que están ahí se mueren menos un

*15. los videojuegos enseñan algo*

S.2: no

S.3: no

S.1: no se de pronto

S.4: Si por que uno aprende a volverse mejor en el videojuego  
(risas)

16. hay juego que les ayude a un mejor desarrollo mental;

S.4: como así, como ha volverse mas inteligente

*si*

S.1: si por ejemplo el de cartas, uno debe hacer combinaciones con las cartas y necesita mucha concentración, uno debe ser muy inteligente para jugar

*17. Uds. mencionaban que con algunos juegos sentían adrenalina, que es adrenalina?*

S.4 : Pues adrenalina es eso que esta en las hormonas y a uno le da cuando se emociona mucho pues a uno le da adrenalina

S.1: si osea que es solo en los momentos que uno se tensiona, y pues a uno le gusta mucho.

Cuales son los viedojuegos en los que hay adrenalina y cuales en los que no hay.

S.3: pues los que no, es por que son muy infantiles.

Aprendizaje en el videojuego
------------------------------

Adrenalina en el videojuego
-----------------------------

S.2: además hay unos que tiene mas acción, o parecen mas reales.

S.1: si en cambio hay también otros que a uno le da adrenalina pero como los de vértigo, que como por ejemplo los de tabla (monopatín), que uno salta y uno siente que se va a caer de verdad, además uno puede hacer las figuras que quiera.

*17.1 En que aspectos se “hace visible” la adrenalina?*

S.2: pues que uno se emociona tanto que cree que es verdad

S.1: si o le sudan las manos y se pone rojo o así

S.4: si eso a todos les pasa

Signos de adrenalina

*18. Ud. menciona unos que son infantiles por que son infantiles*

S.3: Pues yo he visto unos que son infantiles, como por ejemplo he visto uno de Bob esponja.

Y como es el de Bob esponja,

S.3: es como el de mario bros (el personaje va tomando monedas y saltándole encima a los enemigos), es muy fácil.

Videojuegos infantiles

*19. Como es eso que siente que al jugador “lo van a matar de verdad”*

Si (todos)

S.3: si pues cuando le disparan a uno, pues uno siente que le disparan de verdad.

S.4: yo siento rabia que me maten

S.3: si todo lo que uno hizo para nada

S.2: y sino hay unos donde si no lo matan pierde todo lo que había ganado y uno se siente muy mal.

Violencia virtual y real

Displacer al perder

*20. Es necesario matar para ganar dinero?*

S.4: Si pues en los videojuegos si

S.2: si pero hay veces que también en la vida real, por que hay personas que matan por dinero

Violencia virtual y real

*20.1 Que piensan uds. de esos videojuegos donde les dan plata por matar como en san andreas?*

S.2: Pues es que así es el juego que uno mate para ganar dinero

S.1: Si, y es que así es un poco mas divertido

Justificación de la violencia

*20.1.1 Y en la vida real también suceden cosas así?*

Si (todos)

20.1.2 *Y también es divertido*

S.3: ahh no ahí si no por que ya es de verdad

Violencia real

S.4: no si hay si no por que tenaz

S.2: Aunque es divertido pero como las películas que pareciera que fuera de la vida real pero no

20.2 *Como así?*

S.2 Si pues que los personajes son reales como en la vida real pero lo que pasa no.

S.1: pero hay personas que los matan por plata, pero también era por que se lo merecían.

Justificación de la violencia

20.3 *Como quien?*

S.1: Humm no pues hum como los que le hacen mal a las personas, como los que venden drogas o los que también matan personas.

20.4 *Que opinan uds*

S.2: pues no se de pronto puede ser

S.3: yo no creo por que nadie debe ser asesinado así haya hecho cosas malas

S.4: si además para eso que los metan a la carcel.

No Justificación de la violencia

21. *Que piensan de las trampas en los videojuegos?*

S.2: pues que con trampas es mas interesante el juego

S.4: si como crash car que a uno le hacen trampas y uno también hace

Trampas como forma de diversión

S.2: hace mas bacano el juego por que lo hace mas difícil, a mi me gustan los juegos difíciles, yo siempre que voy a jugar un juego lo pongo en nivel difícil, por que o sino son muy bobos

22. *Funcionan las trampas en la vida real?*

Hummmmmmmmmmmmmmm

S.1: depende de en donde se hagan

Relativismo de las trampas en la realidad

22.1 *Por ejemplo en el salón de clases*

S.1: hummmm si

S.3: si

S.2: si en los partidos de futbol

S.4: Si a veces

S.1: si pues a veces por que si ha uno le hacen rabonada

23. *Es importante jugar limpio?*

S.2: A veces

S.1: pues si, porque si a uno no le hacen nada, pues uno tampoco hace nada, pero si le hacen

Jugar limpio

algo a uno pues le sacan la rabonada.

S.2: cuando uno va ganando empiezan a hacer rabonada

24. *Hay juegos que en vez de validar la trampa lo importante sea jugar limpio?*

S.1: Si

S.4: Si

S.2: si por ejemplo Nascar Romy

24.1 *De que trata*

S.3: Ese es de carros y uno solo hace trampa cuando los carros van en contravía y uno los estrella para que se salgan de la vía.

S.4: y sino en fútbol de play 2, por que si a uno le hacen una falta y si fue sin querer el otro man lo ayuda a levantar y todo, entonces no hay señales de que quería ser rabón.

25. *Por que son importantes los poderes?*

S.3: Pues para alcanzar su misión, para alcanzar su Objetivo

Utilidad de los poderes

S.1: por ejemplo en las de pelea sacan un poder y con eso le quita la mitad de la barra de la sangre.

S.2: y sirven para hacer el juego mas divertido.

S.3: si y para matar al otro mas rápido también

S.4: en futbol por ejemplo entre mas jugadas se hacen mas aumenta el poder

26. *Como supera los obstáculos? Solo con los poderes?*

S.3: no también con su habilidad, hay en unos juegos unas barras que muestran cuanto físico tiene, cuanto de habilidad y otras.

S.4: si como en driver que el de mas físico casi siempre gana y por habilidad de uno.

27. *Saben sus papas que les gustan los videojuegos?*

Si (todos)

27.1 *Que opinan de eso?*

Opinión de los padres

S.4: pues que no jueguen tanto que de pronto les da dolor de cabeza

S.3: a veces lo advierten a uno con los juegos de terror por que dicen que dan pesadillas.

S.1: o que uno se vuelve adicto a esos juegos ay veces me dicen

27.2 *Sus padres juegan con uds.*

No no no (todos)

S.2: no pero mis hermanos si

Involucramiento familiar

27.3 *A sus padres les gustan los videojuegos?*

No no no (todos)

S.2: a mi papá le gusta solo uno que es driver que son misiones en carros

Cuales son los juegos con los que mas se divierten?

S.3: san andreas y fútbol

Los mas divertidos

S.1: yo fútbol y San andreas

S.2: driver y fútbol

S.4: a mi me gustan todos

28. *como clasifican los videojuegos.*

Hummmm

(Se les da ejemplo con cine y sus géneros)

Diversión, pelea, carros, lucha, estrategia, de misiones (todos).

Clasificación de videojuegos

29. A los demás jóvenes que tienen su misma edad sean primos, hermanos, vecinos, amigos etc, también les gustan los videojuegos

Si (todos)

Juventud atraída por los videojuegos

S.2: a quien no le va a gustar

S.4: si yo no conozco a alguien que no le guste.

S.3: si por que para todo niño es algo muy bacano.

30. Conocen uds. los juegos de pornografía?

S.3: yo los he visto en donde uno compra pero hay dicen que para mayores de 18 años

Acceso limitado a la pornografía

Pueden acceder a estos juegos? Han jugado

S.1: No

S.2: si yo si lo he visto pero porque mi hermano lo llevo con los amigos, pero yo no jugué.

Contacto con la pornografía

S.4: yo también solo lo he visto pero no mas.

30.1 Pero saben como son?

No (todos)

31. Para uds, que es la violencia?

S.3: Es algo malo que siempre se hace a la gente inocente

Los inocentes como víctimas

S.2: en los videojuegos casi siempre son de violencia

31.1 Que es la violencia para ud.

S.1: es algo malo para toda la sociedad y con lo que sufre la gente

Definición y manifestaciones de violencia

31.2 Y como se expresa a parte de matar a los demás?

S.4: agrediendo a los demás

S.1: si, o insultando a los demás.

32. *Cual es el límite? Que lo hace "pasado" a un video juego violento*

Ultraviolencia explicita

S.3: pues cuando ya es como muy sangriento.

S.4: o cuando ya es de mucha ficción

S.1: Como en resident que aparece un monstruo lleno de tentáculos y botando sangre por todo lado.

33. *Hay situaciones en los videojuegos que se repitan en la vida real.*

S.1: Si con la violencia por ejemplo.

Violencia real

S.2: si como con la mafia.

33.1 Esto es normal que pase en la vida real?

S.3: si, por ejemplo cerca de mi casa mataron a un señor a tiros, como a las 8 de la noche

34. Hay videojuegos en donde se les caen los brazos o la cabeza al recibir un golpe o derraman mucha sangre cuando mueren?

Ultraviolencia explicita

S.4: Uy si claro por ejemplo en mortal combat cuando al final le hacen el fatality (tipo de poder)

S.1: uy si o en caballeros del zodiaco cuando matan a los enemigos.

35. Porque les gusta jugar?

S.1: Por la acción

Placer por la violencia

S.3: Por la estrategia

S.4: Si además uno no se aburre

S.1: además para que se vea como si uno de verdad ganara

S.2: a mi me gustan los juegos de disparar donde toque apuntar bien y disparar al otro

35.1 Ósea que les gusta la sangre y el brazo descuartizado?

Si (todos)

36. Uds. mencionaban que les gustaba ganar, sienten que son uds mismo en realidad los que ganan?

Si claro (todos)

37. La persona que gana se puede sentir mas fuerte en la vida real o no?

ganar atraviesa lo virtual
----------------------------

Si (todos)

S.2: si como mas invencible

S.4: si mas poderoso

S.3: y uno se cree ahí el duro.

38. *Como se muestra al hombre con relación a la mujer?*

Estereotipo machista
----------------------

S.3: el hombre se ve poderoso

S.4: si se le ve mas fuerte

S.1: si en cambio a la mujer es a la que toca salvar

S.2: si ala mujer hay que rescatarla y el hombre es el protagonista el héroe.

S.4: si pero ya nos había preguntado eso la vez pasada, y también hablamos de las mujeres que también matan y pelean

si, si claro (todos)

39. Porque la mujer se ve inocente en algunos videojuegos?

(No saben)

39.1 Cuales son los juegos donde la mujer espera ser rescatada?

S.4: no pues no son todos los juegos, solo algunos

S.1: Si como Mario Bros

39.1.1Que piensan de eso?

(No saben responder)

40. Que piensa cuando la mujer es la novia de alguno de los personajes y no hace nada solo lo acompaña o lo ayuda, o le carga las armas?

S.1: Si por ejemplo en San Andrés uno puede conseguirse una novia y comprarse un vestido para casarse.

41. Como resuelven los problemas los hombres y como las mujeres?

S.2: pues los hombres siempre luchando

Solución del conflicto según genero
-------------------------------------

S.1: Si a ellos siempre les toca lo difícil

S.3: si pero las mujeres no, casi nunca, solo en pocos casos

41.1 Y como lo hacen?

S.3: Pues también peleando

41.2 Y en la realidad los hombres también solucionan los problemas de esa forma, peleando?

S.2: si pues a veces.

Solución del conflicto en lo real según genero
--

S.1: si pero no siempre

S.4: si pero la niñas también se pelean a veces, una vez en mi curso se agarraron dos chinas del pelo y se aruñaron y todo.

(Risas)

S.3: uy si también el año pasado se agarraron unas de once de mi colegio

41.3 *Como mas resuelven los problemas las mujeres*

S.2: dialogando

S.1: a veces amenazando con contar cuando hace algo.

S.2: si pero casi siempre dialogando, y los hombres como somos mas bastos.

42. De que protegen en los videojuegos los hombres a las mujeres?

S.3: si, claro

S.4: de los malos

Hombres protectores
---------------------

S.2: Si a veces toca cuidarlas, pero a las mas consentidas

S.1: que tal que llegue por ahí alguien pues toca

S.3: si de los malos

43. Que piensan ustedes de las mujeres en la realidad?

(No entienden)

43.1 En general que piensan, como son por ejemplo?

S.1: son bacanas

S.2 si son bacanas algunas, y son buenas amigas.

S.4: si a veces uno le tiene mas confianza a una mujer que a un hombre.

S.3: si como la mama

S.2: pero hay unas mujeres divertidas pero otras que son muy amargadas, que no les gusta nada.

43.2 Son como en los videojuegos?

No (todos)

S.2: obvio que no porque la de los videojuegos son de mentiras.

**PODER:**

44. *El poder en el videojuego es solo fuerza? / Como se expresa el poder en los videojuegos*

S.1: no también es el mas inteligente por ejemplo si en el juego usted esta ahí y todos lo rodean

tiene que tener habilidad para escaparse sin que lo maten, como saltar, esconderse o algo así.

S.3: si y hay otros como San andreas donde el poder es el dinero

S.4: si o como los de mafia.

*GANAR - PERDER*

45. *Quienes son los buenos y quienes son los malos.*

S.4: los buenos son los que protegen a los demás y no hacen mal.

S.2: si los malos siempre le hacen mal a los demás.

46. *En San andreas quien es el bueno, el personaje que uno es?*

S.3: no porque hay uno, tiene que matar gente, y robar

S.4: si entonces uno hay es el malo

S.3: si y si uno comete un delito y lo ve la policía pues lo agarran, y lo persiguen

47. *En carros quienes son los buenos*

S.2: yo creo que hay todos son los buenos.

Como son las mujeres en realidad

Tipos de poder

Que hacen buenos y malos

Buenos y malos en san andreas y otros juegos

*47.1 En tekien o mortal combat (juegos de lucha)*

S.1: todos

S.3: si todos son los malos

*47.2 El personaje que uno escoge también sería malo*

Si (todos)

*48. En que se parecen los videojuegos y la vida real?*

Semejanzas de la guerra real y virtual
--

S.4: pues por ejemplo en comandos se parecen a la vida real, con las guerras que uno ve por televisión

*48.1 Como cuales?*

S.4: hummm pues como la de Estados Unidos con Irak.

S.1: Si o las otras que muestran por el noticiero.

S.2: ah si o como el ejercito de aquí que se va por allá al monte y lo toca matar gente y rescatar a los secuestrados

Bueno quieren agregar mas, o creen que es importante que les pregunte algo mas?

No (todos)

S.1: no, todo estuvo bien