

## VIOLENCIA SIMBÓLICA EN VIDEO JUEGOS

(*SYMBOLIC VIOLENCE IN VIDEO GAMES*)

Pedro Marcelo SATO\*

### RESUMEN

El presente trabajo intenta abordar el estudio de la configuración de matrices de aprendizaje en usuarios del video juego Los Sims, y su incidencia en la vida cotidiana. Se pretende observar la presencia de rasgos propios de la violencia simbólica.

El objetivo central está vinculado a la necesidad de detectar posibles ocultamientos en aquellos juegos aparentemente no violentos, a los que muchas veces son expuestos los niños y las niñas.

Se realizaron entrevistas a niños y niñas, y sus resultados se analizaron utilizando como referencia para la comparación, el Ensayo "Para Leer al Pato Donald" (Dorfman y Mattelart, 1972) en donde se analiza la transmisión de patrones culturales a través de historietas infantiles.

Los resultados demostraron que las nuevas tecnologías son una herramienta de gran incidencia en la configuración de las matrices de aprendizaje, y que a partir de ellas se condicionan conductas en las que la violencia simbólica cobra mayor fuerza respecto a otros tipos de violencia (física, psicológica, etc.)

La mayor dificultad en el proceso de investigación surge a partir de la característica del juego que no comparte rasgos de violencia explícita, pasando desapercibido ante los adultos que tienen a su cargo, generalmente, el control de las actividades lúdicas en las que participan sus hijos.

En distintas experiencias de intercambio, fueron surgiendo nuevas inquietudes sobre la importancia del lenguaje simbólico, no sólo en juegos de video, sino también en otras actividades relacionadas a Internet y la informática.

**Palabras Clave:** violencia simbólica, videojuegos, matrices de aprendizaje, consumismo.

### ABSTRACT

*This work tries to address the study of the configuration of arrays of learning in users of the video game The Sims, and its impact on everyday life. The aim is to observe the presence of features of the symbolic violence.*

---

\* Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales – Universidad Nacional de Jujuy - Otero 262 - CP 4600 - San Salvador de Jujuy - Jujuy - Argentina.  
**Correo Electrónico:** info@pedrosato.com.ar

*The central objective is linked to the need to detect possible concealment in those games apparently non-violent, those who are often exposed the boys and girls.*

*Interviews were conducted with boys and girls, and its results were analyzed using as a reference to the comparison, the Book "Para Leer al Pato Donald" (Dorfman y Mattelard, 1972) in analyzing the transmission of cultural patterns through comics children.*

*The results showed that the new technologies are a tool of great impact on the configuration of the parent of learning, and that from them are conditional behavior in which the symbolic violence becomes more force over other types of violence (physical, psychological, etc.)*

*The greater difficulty in the process of investigation arises from the feature of the game that does not share traits of violence explicit, going unnoticed before the people who are in charge, generally, the control of the playful activities involving their children.*

*In different experiences in exchange, were emerging new concerns about the importance of the symbolic language, not only in video games, but also in other activities related to the Internet and computer technology.*

**Key Words:** *symbolic violenc, video game, learning matrix, consumerism.*

## **INTRODUCCIÓN**

Los Videojuegos constituyen un fenómeno que surge en la década del setenta pero cobra una importancia inusitada a mediados de los noventa, con la proliferación de las computadoras personales y la fuerte inversión de diferentes grupos económicos para el desarrollo de proyectos de videojuegos. Éste fenómeno toma un nuevo rumbo a partir de la aparición en el mercado de los juegos conocidos como simuladores de vida, cuyos objetivos se centran en la imitación de situaciones "reales" reproducidas en el marco de la computadora o consola utilizada como entretenimiento.

Los Video Juegos han sido objeto de estudio de las ciencias sociales, cómo un fenómeno comunicacional y pedagógico, que se introdujo en los hogares de la sociedad moderna cómo algo "natural", reemplazando en muchos casos a otros elementos que durante mucho tiempo habían formado parte de la vida cotidiana cómo los juguetes, revistas infantiles, juegos de mesa, etc.

Invaden la cotidianidad de muchos hogares y se convierten en muchos casos en elemento común para fortalecer vínculos identitarios entre niños y jóvenes; son responsables también de la aparición de nuevos códigos para el intercambio de las experiencias lúdicas, e incluso propician la creación de grupos, denominados por algunos antropólogos y muchos comunicadores cómo tribus urbanas, que practican rituales que reproducen situaciones propias de los juegos.

Acerca del estudio de éste fenómeno, existen diversas posturas, desde quienes alientan su consumo cómo estimulante para el desarrollo intelectual de niños y adolescentes, hasta quienes consideran que los mismos producen un fuerte

aislamiento social, modifica los patrones de comportamiento y son incitadores de la violencia física, naturalizándola.

En medio de todos éstos debates, se introducen muchas contradicciones, sobretodo en aquellos que intentan mostrarse cómo alternativa frente a las problemáticas de espacio y tiempo libre para los diferentes actores, tal es el caso del Juego de EA (Electronic Arts), que será objeto de estudio en el presente trabajo.

Se intenta indagar cual es la incidencia de éstos videos juegos en la constitución de nuevas matrices de aprendizaje en los usuarios y de que manera éstas influyen en la cotidianidad; los vínculos familiares y sociales. La investigación se desarrollará en base al videojuego “LOS SIMS(1)”, en el cual los usuarios tienen la capacidad de “crear grupos familiares” en donde cada integrante del núcleo debe satisfacer sus necesidades a través de la adquisición de determinados bienes y/o servicios, teniendo en cuenta que a pesar de contar con una oferta diversa de éstos productos y servicios, sólo aquellos cuyo costo es elevado, son los que realmente satisfacen a los “SIMS”.

Además, se buscará determinar la influencia de éste juego en la configuración de matrices de aprendizaje(2) en quienes habitualmente se “entretienen” con éste programa; observando además cuales elementos simbólicos pueden constituir, de alguna manera, elementos de violencia simbólica.

Para la realización de la investigación planteada respecto a la capacidad del Juego los Sims de generar matrices de aprendizaje basadas en modelos hegemónicos cargados de violencia simbólica, se ha recurrido a la realización de 18 entrevistas a niños/niñas y adolescentes entre 8 y 16 años, que juegan habitualmente al juego Los Sims. El resultado de las entrevistas fue el principal elemento empírico que sirvió de base para avanzar en el análisis de los procesos que determinan la constitución de diferentes matices de aprendizaje y la adquisición de rasgos de identidad.

Paralelamente, la observación sobre el contenido del juego, las etapas de desarrollo, la evolución de la historia y sus características, aportó un elemento de gran valor, considerando que al ser un juego sin contenido evidente de violencia implícita, exigió una mirada profunda en la búsqueda de estructuras que sustenten la violencia simbólica que el presente trabajo pretende analizar en el contexto de éste denominado simulador de vida.

## DESARROLLO

Los Video juegos cómo objeto de estudio, centran la atención de un numeroso grupo de investigadores de diversas disciplinas que intentan explicar la fuerte incidencia de éstos en el desarrollo de la vida cotidiana de quienes han adoptado las diferentes herramientas tecnológías de la comunicación e información cómo algo propio, absolutamente naturalizado.

Si pensamos en un proceso histórico, no sería equivocado observar que “[...] *las generaciones jóvenes son las primeras que adoptan las innovaciones tecnológicas vinculadas con la informática y las nuevas comunicaciones, funcionando simultáneamente cómo pioneros y difusores*”(URRESTI et al, 2008) en una sociedad

que depende cada vez de éstas tecnologías, al punto de considerarse analfabeto a quien no tiene el conocimiento para acceder y utilizar los recursos de las TIC's.

Las denominadas ciberculturas, cuyos actores más importantes son los niños y los adolescentes, representan económicamente uno de los mercados de mayor actividad a nivel mundial, tanto en lo que respecta al mercado formal, cómo en relación a las redes informales, por lo que resulta inconmensurable una evaluación sobre el volumen real de los capitales que moviliza el mercado de los videojuegos.

La importancia de los videojuegos radica principalmente en la capacidad de representar diferentes aspectos de una realidad virtual, utilizando sentidos cómo la vista y el oído, para captar la atención de los jugadores y generar lo que podría denominarse un efecto cuasi narcotizante que más adelante será analizado a partir del juego los Sims.

Otra de las características que poseen es la interactividad, que a diferencia de muchos otros medios, permite una participación directa y activa de los usuarios dando lugar a la constitución de diferentes *hábitus* según el tipo de juego. La interactividad se combina con otro elemento: la dinámica que potencia la sensación de implicancia directa de los usuarios en la trama argumental.

Los Sims, producto de la industria cultural, presentan en su estructura argumental, la reproducción de una sociedad con rasgos propios del capitalismo, en donde el consumismo y el trabajo enajenado cobran particular importancia entendiéndose que “[...] *los contenidos de los medios ofrecen una orientación a través de un marco de referencia que determina la dirección de nuestra propia conducta*” (Groebel, 1999)

Surge entonces la necesidad de comparar el fenómeno de los videojuegos con otros fenómenos propios de los mass media y el punto de comparación que se presenta cómo referencia inmediata es el Ensayo de Dorfman y Mattelart sobre la lectura de los contenidos de las historietas del Pato Donald; en donde se evidencia la idealización de un modelo de construcción social basado en los valores y consignas del capitalismo norteamericano.

La comparación implica el reconocimiento de las diferencias existentes entre éstos dos productos de la industria cultural, ya que el primero carece de algunas de las características propias de los videojuegos que se enunciaron anteriormente. No obstante, emergen muchos aspectos coincidentes entre uno y otro que revisten una considerable importancia al momento de analizar el impacto de ésta forma de entretenimiento sobre la vida cotidiana de los sujetos.

## LOS SIMS

“Los Sims” es un videojuego clasificado en la categoría de simulador de vida, en donde el usuario o jugador, debe construir un grupo familiar y lograr que sus integrantes satisfagan sus necesidades –tanto elementales como las que podrían definirse como triviales-, con la particularidad de contar con un punto de inicio pero no con un objetivo final concreto.

En principio, al momento de iniciar el juego, se deben crear los personajes que formarán parte de la familia. Esto se logra en una pantalla en donde se pueden

armar los personajes a partir de diferentes opciones de edad, sexo, etnia y estilos de vestuario. A éstas características se les deben agregar el carácter, signo zodiacal e intereses. Se pueden crear familias que van desde un miembro a más de 4, teniendo en claro que éste grupo familiar puede posteriormente ir agrandándose según varias alternativas que ofrece el juego en el desarrollo.

Cómo dato para tener en cuenta, es importante destacar que no presenta cómo alternativa en la creación de los grupos familiares, ni en las posteriores incorporaciones”, la posibilidad de establecer los vínculos entre los integrantes de una familia. Es decir, los personajes que vamos creando, conviven en un mismo núcleo habitacional, pero no existe una relación establecida de parentesco, simplemente se consideran que comparten un espacio físico en el cual interactúan entre sí y con otros personajes dirigidos por la computadora.

Como mencioné anteriormente, el videojuego ofrece la posibilidad de incrementar el número de habitantes de la casa a través de dos vías. La primera posibilidad surge a partir del incremento del vínculo afectivo con otro personaje que esté fuera del grupo original, el cual después de “enamorar” de nuestro personaje, puede aceptar convivir con él, siempre que la casa esté equipada apropiadamente con artículos de lujo que puedan satisfacer sus necesidades. Pero de la misma manera en que cada familia puede ir creciendo, también existe la posibilidad de perder personajes en manos de otro jugador, si es que encuentran más confortable otra casa.

La otra posibilidad de incrementar el número de habitantes de la casa es a través de la adopción de un niño, el cual en forma azarosa es entregado por el Gobierno, a través de una llamada telefónica, siempre y cuando existan las condiciones necesarias para una criatura, que cómo podríamos sospechar, están estrictamente vinculadas a las posesiones que tenga el grupo familiar. El niño o niña, puede ser retirado del hogar, si es que no son satisfechas sus necesidades.

Ésta forma de estructurar los grupos familiares, nos recuerda a la mirada de Dorfman y Mattelart en “Para leer al Pato Donald” en donde remarcan que uno de los elementos característicos del modelo que se intentaba imponer a través de éstas caricaturas, consistía en retirar el concepto de familia vinculada directamente entre padres e hijos; en éste juego no existen vínculos. En todo caso existen “tutores” y amantes. Tutores que acompañan el crecimiento y que de alguna manera intentan “educar” a los niños en la cultura del consumismo; aunque por momentos pareciera que éstos niños de alguna manera tienen incorporado en su “psiquismo” la idea de felicidad ligada a la posesión material.

Cuando me refiero a amantes, quiero destacar que existe una marcada concepción del sexo cómo placer, el cual también tendrá su mayor o menor satisfacción, dependiendo del costo de la cama sobre el cual se realice los actos sexuales. Las relaciones de pareja pueden ser heterosexuales, homosexuales o bisexuales y no existe limitación alguna en cuanto a la cantidad de parejas que un personaje puede tener. Las parejas se forman luego de “incrementar” el grado de aceptación de otro personaje (de la familia o externo); el cual se logra a través de los cortejos que se le puedan realizar, los cuales por lo general están siempre ligados a obsequios.

## VINCULACIÓN CON EL “AFUERA”

El vínculo con los personajes externos se realiza a través del intercambio de conversaciones sobre temas de interés común. En éste sentido, cada personaje debe incrementar su conocimiento para poder mantener conversaciones productivas respecto a su círculo social, a través de la lectura, la realización de actividades artísticas (tocar el piano, pintar cuadros, etc.) o mediante el uso de la computadora. Demás está decir que la velocidad con la que adquieren conocimiento, está directamente ligada al precio de los artículos que se utilizan para llevar a cabo las actividades de formación.

El otro aspecto que se debe tener en cuenta respecto a la formación de vínculos con personajes externos, se relaciona con la forma en que atraemos a extraños a nuestro hogar para poder iniciar los procesos de vinculación. Automáticamente cuando se inicia el juego, aparecen, merodeando la casa, algunos de los personajes vecinos, y es ahí cuando nuestros personajes deben comenzar a mantener conversaciones con ellos. En la zona inferior de la pantalla aparece un indicador que nos va mostrando el grado de amistad que vamos consiguiendo con estos personajes.

A mayor tiempo de conversación, mayor será la posibilidad de lograr la amistad de nuestros vecinos; pero estas conversaciones sólo podrán ser mantenidas con aquellos vecinos que se sientan a gusto en nuestro entorno, disfrutando de aquellos bienes materiales que nosotros poseemos. Una casa con pocos y baratos objetos no será bien vista por el resto de los vecinos y hasta les será molesto mantener algún tipo de relación con personas de “tan bajo nivel”.

## LOS NIÑOS Y LOS SIMS

Aunque existe un número importante de personas mayores de 18 años que juegan habitualmente a los Sims, éste juego ha logrado instalarse cómo uno de los favoritos en la franja que va desde los 8 a los 16 años. En éste grupo se centró especialmente la atención en el momento de llevar a cabo las entrevistas, en las que fueron surgiendo diferentes aspectos que llevaron a reorganizar el trabajo y reformular las hipótesis previas sobre la forma en que éste juego influye en la constitución de matrices de aprendizaje y de que forma se evidencian en el mismo, elementos de violencia simbólica.

En principio, sobre un total de 18 entrevistas que realice a menores entre 8 y 16 años, surgen algunos elementos comunes que marcan que la presencia de éste videojuego en una gran cantidad de hogares, responde directamente a la necesidad de los usuarios, de poder satisfacer “virtualmente” algunas de las necesidades creadas por los modelos y estereotipos del capitalismo.

La mayoría de los entrevistados, expresó que éste juego suple, de alguna manera, la satisfacción de algunas de las principales “necesidades” creadas a partir de la industria cultural; es decir, en esto juego ellos sienten que pueden llegar a obtener aquellos objetos materiales necesarios para poder ostentar un status que les permita lograr el éxito en las relaciones con los demás. “Yo sé que mi mamá

nunca me va a regalar un plasma, pero al menos en el juego lo tengo” comentó Pablo de 13 años, quien juega entre 1 y 3 horas diarias.

Ésta situación muestra claramente la existencia de un fenómeno sociológico conocido como disfunción narcotizante, en el cual los sujetos reciben –virtualmente en éste caso – una cantidad de información pero que se encuentran imposibilitados de poder tomar una decisión concreta, se convierten en sujetos pasivos, que de alguna forma sienten satisfechas sus necesidades sociales, como si estuvieran bajo el efecto de alguna droga.

Ésta situación no parece ser una consecuencia, sino un instrumento operativo que le permite a quienes diseñan éste tipo de propuestas de entretenimiento, lograr a partir de conductas repetitivas, instalar algunas matrices en cada uno de los sujetos, en donde se los configura para actuar en la sociedad, conforma con las reglas que se impone desde una ideología que domina, muchas veces en forma silenciosa.

Ésta situación queda en evidencia en otro tramo de las entrevistas, donde todos los niños planifican su vida a partir de la forma de vida de éstos personajes de ficción. María Laura, considera que su vida futura, tendrá aspectos muy similares a los de sus personajes, su única responsabilidad será la de asistir al trabajo, obedeciendo las imposiciones de un estado que en éste caso no tiene nombre ni responsables, y cuyas reglas son inmodificables e inapelables.

El juego reduce también la importancia de la formación personal, ya que la forma de conseguir trabajos bien remunerados, es a través de la lectura de libros (tarea que no requiere de mucho tiempo) o de la realización de actividades artísticas (ejecución de instrumentos, etc.). No existen en el juego las profesiones ni los oficios. Aquí surge la pregunta en la mayoría de los chicos (excepto dos): ¿Para que estudiar, si lo mismo tendremos trabajo?

¿Qué pretenden los creadores del juego al mostrar éstos modelos? Cuando en la década del 70, se publicó en Chile un libro llamado “Para Leer al Pato Donald” (Dorfman y Mattelart, 1972); se originó un profundo debate acerca de cual era el rol de los medios en la formación de las conciencias colectivas.

Emergen similitudes entre la caracterización de las historietas del Pato Donald, enumeradas en éste libro, y los distintos elementos que presenta Los Sims:

- En ambos casos queda evidenciado un modelo capitalista, cómo ideología dominante, sin imperfecciones y cómo alternativa única. En el pato Donald aparecen superficialmente otras ideologías, en los Sims, no.
- Rompen con la estructura vincular padre-hijo madre hijo.
- Existen personajes que forman parte de una sociedad marginada, periférica (en el caso del Pato Donald, los salvajes y los chicos malos, en los sims; las sirvientas y los ladrones).
- Los dos presentan una sociedad estructurada con reglas firmes que son impuestas sin posibilidad de modificarse (en el Pato Donald, el poder lo representa Tío Rico, avaro pero dueño de los elogios de todos, en los Sims, un poder representado en forma simbólica por carteles).

Tanto en el Pato Donald como en los Sims, *“La superfluidad de la necesidad se traslada a la superfluidad del trabajo conseguido”* (Dorfman y Mattelart, 1972). Cada uno de los elementos que forman parte de la oferta de bienes para satisfacer las necesidades de los personajes está directamente vinculada con la posibilidad de ingreso, y ésta está directamente ligada a la cantidad de “satisfactores” con los que contamos dentro del hogar.

Se torna en un círculo vicioso de consumo, con efectos casi narcóticos en los jugadores que no logran nunca un objetivo concreto, porque a mejor “calidad de vida” de los personajes, mayores son las demandas de elementos cada vez más lujosos. Pierde el sentido aquí la utilidad práctica de las herramientas, y su valor comienza a registrarse en virtud del status que las mismas le otorgan a quienes la poseen.

Este problema es trasladado a la vida real, en donde los niños asumen la misma conducta que sus personajes. No llegan a satisfacer sus demandas en productos lujosos y en muchos casos obsoletos o inútiles (Analía vive en un departamento y su frustración se manifiesta en la imposibilidad de la familia de adquirir una fuente ornamental).

Otra similitud importante entre el Pato Donald y Los Sims, es la forma en que ambos productos mediáticos representan el rol del trabajador. Un trabajador en condiciones precarias, que percibe un salario que representa sólo una parte de lo que produce y sin embargo lo acepta silenciosamente, aceptando cómo algo natural esta imposición.

¿De qué forma repercute este modelo en los jugadores? Es difícil poder determinar esa situación en jugadores del rango de edades que fueron entrevistados para este trabajo, pero se puede observar que hay una fuerte identificación de los chicos y las chicas, con la forma de actuar e interactuar que tienen los personajes que “controlan” desde la computadora. En síntesis, sería lógico pensar que las frustraciones futuras, estarán vinculadas a las relaciones que no logren materializarse en virtud de la posesión de bienes materiales, y no con la imposibilidad de desarrollar un trabajo que permita no sólo un desarrollo profesional o vocacional, sino también económico.

Se asumirá, en caso de repetir éstos modelos, con normalidad el ser empleado asalariado en condiciones de precariedad y atravesando una situación de cuasi explotación, tanto en la cantidad de horas de trabajo, cómo en la remuneración económica.

## **¿QUÉ VEN LOS NIÑOS?**

Cuando estudiamos los fenómenos de los medios de comunicación masiva, no podemos dejar a un lado que los procesos comunicacionales impactan de manera diferente en cada uno de los grupos socio-lingüísticos. En este sentido, no nos referimos solamente a grupos que conforman diferentes espacios sociales acorde a sus posibilidades económicas, sino también entre los que forman parte de los distintos cronolectos.

El problema que surge en los niños, cuando están frente a propuestas comunicacionales como es el caso de los videos juegos, es que la capacidad de razonamiento no está desarrollada de la misma forma que en una persona adulta. Aquí es donde observamos que los modelos que se presentan en los diferentes medios forman parte del ámbito “natural” de los niños y adolescentes.

### **ENTONCES ¿CÓMO VEN LOS NIÑOS, LOS PROCESOS QUE OCURREN EN ÉSTA SOCIEDAD VIRTUAL?**

Anteriormente se mencionó que éste juego, presenta una estructura particular en cuanto a la vinculación con los otros; con quienes forman parte del grupo familiar. En éste juego se permite la constitución de parejas de las mas variadas formas; heterosexuales, homosexuales, poligámicas... todo y cuanto la imaginación y la “posesión virtual de bienes” lo permita.

Los niños y niñas, relacionan todo el tiempo lo que ven en el medio en el que conviven con el resto de los integrantes de la sociedad, principalmente la familia y la escuela, con éstas estructuras virtuales, en las que no existen los problemas comunes de cualquier grupo familiar (no existen las variaciones de precio, no hay desempleo, no se presentan condiciones críticas, etc.)

María Laura, con 12 años, dice que *“jugar a los Sims, es más lindo que estar viendo a mi mamá renegar por cómo están las cosas, yo espero ser grande e irme a vivir a otro lado”*. Aquí se evidencia el rechazo que genera éste modelo en cada jugador, por el lugar en el que vive y en las condiciones concretas en que se produce su experiencia, en donde un modelo capitalista no logra mostrarse tal cómo ocurre en el juego; cómo un sistema equilibrado y armónico y aparentemente sin desplazados.

No se puede decir que los Sims son un único elemento modificador del psiquismo, porque en la sociedad actual, la comunicación se ha incrementado de tal manera, con la presencia constante de señales captables, símbolos sobrecargados de significados que se distorsionan continuamente y distorsionan la comunicación. Esto causa *“una sobrecarga de estímulos que pone nerviosas, neuróticas y agresivas a las personas”*. [Pross, 2004].

El caos que se produce por éste conjunto de reacciones, se puede percibir en la forma en que los jugadores de éste tipo de juegos interactúan con el resto de la sociedad. “No siento la necesidad de tener amigos porque mis amigos se burlan de mi, en cambio los sims no se burlan, me buscan para que sea su amiga”, comenta Rocío, que con 9 años, no tiene actividades sociales fuera de la escuela. Existe en Rocío una fuerte resistencia al cambio, miedo a no ser aceptada, situación que reemplaza con la posibilidad de contar con amigos virtuales que, en el peor de los casos, si no logra sostener una amistad, reinicia el juego y comienza de nuevo.

Otro problema que puede observarse, es la sobrevaloración de las posesiones materiales, que llegan a marcar conductas agresivas frente a la posibilidad de que otra persona pueda utilizar esos objetos sin que anteriormente muestre algún grado de veneración por quien es el propietario de ese bien. Los lazos afectivos comienzan a mostrarse endebles, ante la imposibilidad de muchos de los padres de los

jugadores, de adquirir aquellas cosas que simbólicamente representan el status al estilo de los Sims.

El juego muestra una clara tendencia a lograr la imposición de una vida análoga a una carrera sin final, en el que los hombres y mujeres se convierten en esponjas que absorben constantemente bienes materiales y tiene, entre otros efectos perjudiciales *“la renuncia incondicional de las facultades críticas y a un irreflexivo inconformismo”* (Lazerfeld y Merton, 1977).

## CONCLUSIONES

El presente trabajo atravesó diferentes etapas de intercambio y retroalimentación que permitieron reformular objetivos y avanzar por nuevos caminos para el estudio de la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la constitución de la subjetividad en etapas críticas del desarrollo de la personalidad: infancia y adolescencia.

No creo que sea conveniente dar lugar a, una conclusión que cierre de alguna manera, el proceso de investigación iniciado a partir de éste videojuego, sino que realmente pretendo que éste sea el inicio, punto de ignición para comenzar a observar a éstos productos culturales cómo elementos de gran valor pedagógico, pero que requieren indudablemente de un análisis profundo acerca de los contenidos.

Existen otros ámbitos en los que deben centrarse las observaciones, profundizar en la participación de los recursos lingüísticos y paralingüísticos que acompañan cómo herramienta indispensable las diferentes actividades en las que se involucra a los diferentes sentidos para comunicar, informarse y formarse.

Los Sims no es el único juego que intenta reproducir sociedades con determinadas ideologías, lo que representa un desafío y un área de investigación absolutamente rica y cuyo abordaje se presenta cómo una necesidad frente al poder simbólico de éste producto cultural y tecnológico, pero además no debe dejarse a un lado otros instrumentos que se insertan con mayor fuerza en la cotidianidad de los usuarios de Internet, tal es el caso de los fotolog y metroflog, herramienta de la denominada web 2.0, que despierta interés por su característica interactiva, dinámica y de fácil acceso.

Ésta es la tarea de las ciencias de la comunicación, el poder establecer los impactos que los medios y contenidos provocan en los usuarios de los diferentes servicios, y en el caso de los video juegos con mayor atención, tratándose de un mercado mayoritariamente infantil y vulnerable ante tanto caudal de información.

También surge la inquietud, mas allá de los posteriores resultados que puedan surgir de investigaciones futuras, la posibilidad de generar una alternativa que, utilizando los mismos medios que utiliza éste juego, permita generar otros modelos y configurar otras matrices internas en los jugadores, promoviendo comportamientos relacionados con una estructura ideológica diferente a la que se intenta instaurar en éstos video juegos; donde se promuevan otras conductas y otros valores.

## NOTAS

- 1) Los Sims es un videojuego creado por Will Wright en Estados Unidos, que reproduce la vida de unos personajes manejados por el usuario.
- 2) Al hablar de Matrices de aprendizaje se hace referencia “[...] *la modalidad con la que cada sujeto organiza y significa el universo de su experiencia, su universo de conocimiento. Esta matriz o modelo es una estructura interna, compleja y contradictoria, y se sustenta en una infraestructura biológica. Está socialmente determinada e incluye no sólo aspectos conceptuales*” (Quiroga, 1994)

## BIBLIOGRAFÍA

AGUILERA MOYANO, M (2004) Videojuegos y Educación, 1º Edición. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa – Universidad de Málaga.

DORFMAN, A y MATELLART, A. (1972) Para leer al Pato Donald: comunicación de masa y colonialismo. 1º Edición. Editorial Siglo XXI.

GROEBEL, JO (1999) La violencia en los medios. Estudio Global de la Unesco. Revista Infoamérica 34:5-7

LAZERSFELD, P y MERTON, R (1977) La comunicación de masas. 1º Edición. Centro Editor de América Latina.

PROSS, H (2004) Comunicación, Cultura y Media, 1º Edición. Centro Interdisciplinar de Semiótica de la Cultura y los Medios.

QUIROGA, A (1994) Matrices de Aprendizaje: Constitución del Sujeto en el Proceso de Aprendizaje. 3º Edición. Ediciones Cinco.

URRESTI, M (2008) Ciberculturas Juveniles. 1º Edición. Ediciones La Crujía.