

Aspectos sociológicos de los videojuegos en la cultura de la niñez

Sociological aspects of video games in childhood culture

Jerjes Loayza ^{1,a} 

Recibido: 22-05-2023

Aceptado: 17-06-2023

Publicado en línea: 23-06-2023

Artículo disponible
escaneando QR



Citar como

Loayza J. (2023). Aspectos sociológicos de los videojuegos en la cultura de la niñez. *Desafíos*, 14(2).
<https://doi.org/10.37711/desafios.2023.14.2.393>

En la vida del niño son numerosas las influencias que se proyectan en él, tanto en su socialización primaria como en la secundaria. En efecto, los roles y funciones que va adquiriendo poco a poco en la familia y, posteriormente, en la escuela y en el barrio, juegan una importancia fundamental en la estructuración de su subjetividad y en la de su intersubjetividad para con su entorno. Se trata de una recíproca relación entre él y su contexto, en donde deberá fortalecer su seguridad para la constitución del yo, a la vez que aportará con su creatividad y compromiso al espacio social en donde se sumerge con plena intención, abocándose a su identificación y constante integración.

La niñez se ve atravesada por una performatividad que repetirá un proceso dicotómico en torno a la diferenciación social de los sexos que tanto el niño como la niña irán interiorizando bajo el rótulo de lo normal, llegando a perennizarse hasta llegar a la adultez, en donde el individuo se amalgama a una serie de rituales y convergencias de diversa índole. Vale destacar que, de acuerdo con el contexto y sociedad a la cual nos vayamos a referir, esta suerte de performatividad tendrá diversos caminos y resultados en la persona. El caso latinoamericano, por ejemplo, y con mayor particularidad el peruano, refleja el modo en que se inhiben una serie de comportamientos bajo la dicotomía de los sexos aplicados a la identidad de género, la cual resultará acaso la primera aproximación hacia lo que entendemos como socialización.

Los videojuegos no son la excepción, dado que al interior de los mismos se construirán roles de género de acuerdo a la historia y los objetivos de cada logro. Lo importante de este entorno radica en que, a diferencia de las drásticas imposiciones sociales en las que se refleja cuán estresante es para el niño y la niña llegar a entender su rol en la sociedad, los videojuegos presentan contextos que deberían ser materia de reflexión, de construcción y de deducción. De este modo, frente a la problemática de la asignación social adultocéntrica, que podría entenderse como algo "normal" en la sociedad occidental, los videojuegos podrían ofrecer un ámbito de mayor discusión y desconstrucción por parte del niño, de la niña y de su propia familia.

La construcción de los roles de socialización se produce a la par que el ejercicio de la socialización, el cual es parte de todo proceso fundamental que contribuye a determinar la construcción del yo, de la inteligencia misma, y de la noción de ciudadanía. De acuerdo al interaccionismo simbólico, no es sino a través de la múltiple interacción entre individuos que puede llegar a constituirse "el otro generalizado" como referente fundamental, en donde "el mi social" y "el yo interior" (Mead, 1990) llegan a estructurar performativamente al individuo. De esta forma, la realidad de la vida cotidiana se organizará alrededor del aquí de mi cuerpo y el ahora de mi presente; siendo esto el foco de atención vivenciado (Berger y Luckman, 2001). En definitiva, la niñez es un momento fundamental para este desarrollo, produciéndose las bases mismas de la propia inteligencia.

Filiación y grado académico

¹ Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

^a Doctor en Sociología.



El ser humano en sociedad construye un mundo, su propio mundo. Ello es posible gracias a la apertura que tiene hacia el mundo, lo cual le sume en un conflicto entre orden y caos; por lo cual su existencia será una externalización continua (Berger y Luckman, 2001). Además, en la medida que se externaliza, construirá aquel mundo en el que se externaliza, "proyectando sus propios significados en la realidad" (Berger y Luckman, 2001, p. 134).

Entre los roles más importantes que incorporará el niño y la niña se encuentran aquellos vinculados al desarrollo de su masculinidad, de aquellos compromisos sociales que empiezan con su familia y que se desarrollan con sus pares, en la resolución de conflictos y dilemas a nivel etario. Así mismo, se suma el rango de las interacciones intergeneracionales que experimentarán en su papel de individuos partícipes de un espacio virtual y en el ejercicio de la ciudadanía, que se ejercerán además con pleno derecho y entero deber en algunos años más.

Ahora bien, en lo referente al enfoque necesario para comprender la relación entre videojuegos y su relación con la socialización del niño es necesario apelar a una sociología de la infancia que sea capaz de rechazar el reduccionismo que considera a los niños y a las niñas como seres presociales, así como a la infancia como mera etapa transitoria hacia la adultez (Pavez, 2012). De esta manera, se puede llegar a entender mucho mejor la importancia de las nuevas culturas infantiles y adolescentes en su relación con las tecnologías de la información y la comunicación.

Aunque los niños hayan adquirido patrones en el seno familiar o tutelar, resignificarán y cambiarán dichos aspectos con sus pares, propiciando nuevas representaciones, las cuales no serán entendidas del todo por los adultos, debido a que se trata de una nueva generación que explicará el mundo de una manera diferente (Calderón, 2015). Por ello, se entiende que la sociedad adulta experimenta una pérdida de seguridad frente al control que ostentaba, es decir, no entiende sus valores, aunque estos estén condicionados social, económica, cultural y políticamente (Gaitán, 2006).

A decir de Van Dijk (2007), el mundo va cambiando, pasando de las pautas autoritarias e impositivas de antaño, que no guardaban lugar a la réplica, a contextos de desatención, en donde el dejar hacer se confunde con la indiferencia. Los niños interactúan más con aparatos que con personas en sus espacios privados, haciéndose la pregunta "¿dónde y cómo se construyen las relaciones humanas en estos contextos?" (Van Dijk, 2007, p. 51). Pues bien, respondemos a la preocupación del famoso autor indicando la manera en que los videojuegos son

capaces de construir roles sociopolíticos, así como interacciones en ámbitos virtuales con gamers conectados desde diferentes partes del planeta.

Así mismo, los videojuegos han constituido un amplio espacio que enfrenta al niño a posibilidades éticas e incluso "conlleva a experimentar aristas oscuras de la naturaleza humana, aunque en un espacio seguro y confinado" (Zurazti, 2018, p. 196). La naturaleza lúdica de los videojuegos ha jugado un rol fundamental debido a que el ser humano concibe el juego como una actividad básica para su salud mental, así como para el desarrollo de habilidades necesarias para la sobrevivencia. Es por consiguiente en este entorno en el que tiene lugar una dialéctica entre la autoidentificación y la identificación que hacen los otros en uno, aquella entre la identidad objetivamente atribuida y la que es subjetivamente asumida (Berger y Luckman, 2001).

De ahí que los videojuegos, lejos de ser una pérdida de tiempo, poseen diversas propiedades fundamentales en el bienestar del niño. Por ejemplo, el uso de videojuegos en la formación aportaría a la generación de competencias digitales, fundamentales de por sí en el contexto actual. Estas competencias digitales serán primordiales dado "el contexto tecnológico y digital de las sociedades actuales, (en donde) la mayoría de los niños accede por primera vez al universo digital a partir de los videojuegos" (Chávez-Montero, 2018, p. 30). Córdoba y Ospina (2019) identificaron asimismo a maestros y especialistas infantiles que reconocieron la influencia positiva que los juegos digitales tendrán en el proceso de aprendizaje de los niños; siendo fundamental enseñarles el uso adecuado de los mismos, debido a su cualidad de fomentar diversas dimensiones de desarrollo del ser humano.

Cabe destacar que este proceso es indesligable del contexto en el cual se desarrolla el individuo. La familia resulta por ello preponderante en cuanto al acompañamiento y entendimiento de la importancia que pueden llegar a tener los videojuegos en su vida. Sin embargo, ni los aspectos económicos, políticos o culturales son ajenos a la vida del niño, el cual se ve envuelto en una vorágine de carácter desestabilizante para su temprana vida. Latinoamérica y los altos índices de desigualdad son una prueba de ello. En este contexto, los videojuegos, más que una mera distracción, son un aliado de gran importancia.

En definitiva, parafraseando a Tonucci (2002), el niño necesita enfrentarlo solo, asumir el riesgo y el placer de abandonar la seguridad del mundo real adultocéntrico; dicho de otro modo, buscar a sus compañeros, jugar con ellos, ponerse de acuerdo sobre el juego mismo, sobre las reglas, experimentar y comentar sobre los comportamientos ajenos,

correr riesgos, superar obstáculos, afrontar y resolver conflictos. Concluimos por consiguiente con el firme convencimiento de cuán importante es adentrarnos en el mundo infantil, de la centralidad que tiene estudiar y comprender la complejidad de su propio mundo, de sus biografías, de sus problemas y de sus dilemas cotidianos. Depende por lo tanto de nosotros si nos sumamos y aprendemos en el camino o por el contrario lo rechazamos, excluyéndonos de un mundo que viene existiendo lejos del panóptico adultocéntrico.

REFERENCIAS

- Berger, P. y Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu.
- Calderón, D. (2015). Los niños como sujetos sociales. Notas sobre la antropología de la infancia. *Nueva antropología*, 28(82), 125-140. <https://www.redalyc.org/pdf/159/15943065007.pdf>
- Chávez-Montero, A. (2018). Evaluación y diseño de videojuegos: herramientas de aprendizaje lúdico en las aulas. En A. Chávez-Montero, S. Peñalva y L. Rodas (Eds.), *Aprendizaje lúdico: los videojuegos* (pp. 27-42). Egregius ediciones.
- Córdoba, M. y Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 14(1), 113-138.
- Gaitán, L. (2006). La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta. *Política y Sociedad*, 43(1), 9-26.
- Mead, G.H. (1990). *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós Studio.
- Pávez, I. (2012). Sociología de la infancia: las niñas y los niños como actores sociales. *Revista de sociología*, (27), 81-102. <https://doi.org/10.5354/0719-529X.2012.27479>
- Tonucci, F. (2002). *Cuando los niños dicen basta*. Fundación German Sánchez Ruipérez.
- Van Dijk, S. (2007). Participación infantil. Una revisión desde la ciudadanía. *TRAMAS. Subjetividad y Procesos Sociales*, 2(28), 43-66. <https://tramas.xoc.uam.mx/index.php/tramas/article/view/477>
- Zuratzí, D. (2018). Los lenguajes compartidos de los videojuegos. En R. Núñez, D. Castillo y B. López (Eds.), *Narrativas transmedia, literatura y videojuegos en la cultura*. (pp. 189-209). Editorial UNSA.

Correspondencia

Manuel Jerjes Loayza Javier
Email: mloayzaj@unmsm.edu.pe