

VIDEOJUEGOS Y CHICOS EN SITUACIÓN DE CALLE: HAMBRE DE INCLUSIÓN E IDENTIDAD

Tatiana Merlo Flores *

Los videojuegos cumplen un rol fundamental en la vida cotidiana de algunos niños y adolescentes que pasan la mayor parte del día y a veces de la noche en la calle. Inclusión social, socialización, aprendizajes son algunos de los procesos involucrados.

* Profesora de la Maestría de Sociología de la Universidad Católica Argentina (UCA) y del seminario “El impacto social de la imagen” de la Universidad de Buenos Aires. Presidenta del Instituto de Investigación en Medios (UCA).

Todo comenzó en una calle de tierra en Bella Vista, provincia de Buenos Aires. Salía de la casa de una amiga y se me acercó un niño de siete u ocho años a pedirme unas monedas para comprar leche para sus seis hermanos. La madre venía atrás con un bebé en brazos y me interpeló: “No le dé plata, todo lo que tiene se lo gasta en videojuegos”. Nos pusimos a conversar y me confesó que todas las madres del barrio estaban desesperadas: “Se nos escapan, gastan todo lo que tienen jugando”. Quise saber si realmente lo preferían a comprarse golosinas o algo de comida que les gustara y su respuesta fue categórica: “Es en lo único que piensan, no sabemos qué hacer”. Conversamos un rato más y luego partí con un nuevo interrogante dando vueltas en mi cabeza, ese tipo de preguntas que pueden dar comienzo a un trabajo de investigación.

Los videojuegos habían sido para mí hasta ese entonces un misterio, algo a lo que no me animaba a acercarme quizás por la velocidad con que hay que enfrentarlos, por el desconoci-



miento de sus reglas o porque los asociaba con una pérdida de tiempo y una buena dosis de violencia. Incluso recordaba algunos estudios médicos sobre casos en los que el uso prolongado de los mismos había desencadenado ataques de epilepsia en aquellos jugadores que tenían algún tipo de predisposición. Casi diría que me alegraba la normativa que se estaba por establecer en ese momento impidiendo que los cibercafés o lugares de videojuegos estuvieran muy cerca de las escuelas.

La investigación siempre es un desafío, una aventura que uno debe estar dispuesto a correr porque supone ser auténtico en la búsqueda de la verdad, sabiendo que nunca la conoceremos totalmente y que muchas veces lo que encontraremos no nos gustará o coincidirá con las ideas preconcebidas que tengamos.

Desde estas premisas convoqué a una alumna de la Universidad de Buenos Aires, para que trabajáramos juntas sobre el tema.

En un principio pensamos en los salones de videojuegos como el lugar desde donde comenzar a buscar información. Hicimos un rastreo de los mismos en barrios de Capital Federal y entrevistamos a 30 encargados de locales ubicados en diferentes barrios.

Esta primera aproximación arrojó un resultado unánime: todos los días, en diferentes horarios, chicos y adolescentes *en situación de calle* concurrían a los locales generalmente en grupo, jugaban entre ellos y también, con otros. Los 30 encargados de videojuegos coincidieron en afirmar que “a estos chicos sólo les gusta la violencia, se descargan de la propia”.

Hubo algunos locales, los menos, que no permitían la entrada de adolescentes que viven en la calle, en especial cuando eran de más edad.

Decidimos ir a los lugares en diferentes horarios, observar y tomar nota. Las conclusiones de esta segunda etapa fueron básicamente dos: algunos niños y adolescentes llegaban solos o en grupo a horarios fijos y tenían una comunidad de juego formada. Por otra parte, entraban adultos que parecían bancarios o empleados de negocios del microcentro que vestían traje, corbata y llevaban maletín. Dejaban sus cosas y se sentaban a jugar con esos chicos. Eran todos iguales, el juego en común los unía y diariamente tenían una cita a la que no faltaban.

Otros niños y adolescentes solían llegar en grupo. El que jugaba mejor se situaba frente a la máquina; atrás se ubicaban los demás que a veces eran dos y otras, ocho o diez. Nadie hablaba ni interrumpía hasta que el juego terminaba; recién entonces alguno pedía una explicación: “¿Cómo hiciste la patada en la cuarta pantalla cuando entraste con tal personaje?” y el jugador *experto* explicaba el truco o los poderes que había utilizado para realizar esa patada especial.

Como el que explicaba era *experto*, el juego duraba con seguridad más de media hora. Esto se repetía incansablemente: todos observaban y uno jugaba y explicaba en forma muy escueta; se cambiaban pocas palabras, sólo las necesarias. Luego supimos que estos *expertos* que enseñaban a otros eran también líderes en sus barrios o entre sus grupos de pares.

Avanzando en la investigación, realizamos una observación participante: una de nosotras le pedía a un niño de la calle *experto* que, después de que se le terminaran sus fichas, nos enseñara a jugar a cambio de fichas nuevas.

Fue una experiencia muy rica y quisiera rescatar una anécdota que de alguna mane-

ra la resume: el *experto* tenía diez años y me invitó a jugar al *Counter Strike*: armas largas y laberintos en donde había que matar a todo lo que apareciera como sospechoso –al menos así lo viví yo–. Cuando mi *profesor* se dio cuenta de mi absoluta nulidad para entender el juego y más aun para manejar adecuadamente las palancas, muy serio me dijo: “Vos andá adelante que yo te protejo”. Con un nudo en la garganta, la *investigadora* empezó a jugar bajo la *protección* de este niño de diez años que vivía en las calles del barrio porteño de Once.

Alrededor de una mesa con panchos y gaseosas realizamos entrevistas en profundidad con algunos de los niños que nos enseñaban. Allí nos enteramos de que muchos tenían correo electrónico y de que recibían mensajes para otros amigos que no lo poseían. En la dirección de ese correo ponían sus nombres completos; en cambio, en la vida cotidiana usaban apodos y difícilmente decían cómo se llamaban en realidad.

A continuación, incorporamos algunas de las intervenciones.

Julio tiene 15 años y pasa horas en un local de videojuegos del barrio de Constitución. “Cuando puedo, voy a jugar y, si no, a mirar, así *aprendo*”, cuenta. Allí, él y sus amigos gastan el 50% de las monedas que obtuvieron mendigando, haciendo changas o juntando cartones. “Me hice muchos amigos. Hasta tengo uno que es empresario, dueño de un *ciber*. Hace un año que juego con él”, afirma. Su favorito es el *101 Dálmatas*, aunque también le gusta el clásico *Street Fighter* donde hay que lograr “que la humanidad no caiga en manos de un malvado”.

Para Julio, los *videojuegos* son *una cuestión de honor*. “Me pasó de que me inviten [sic] a

jugar un juego que no conocía, practiqué un mes”, asegura, “porque tenés que aprender todo, completo, sí o sí; no sirve saltar pasos y llegar a la meta, lo importante es conocer todos los trucos y saber usar los poderes. Si no lo sabés, te comprás la revista donde vienen los trucos, los poderes, podés poner pausa, te fijás qué es lo que tenés que hacer y así aprendés”. Y no disimula el orgullo al relatar su experiencia como *maestro*: “Le enseñé a mi primo a manejar el *FIFA 2003*”. ¿Su sueño?: “Me gustaría *trabajar en un ciber*, estar cerca de una computadora, poder enseñarles a otros”.

Otro dice: “Tengo amigos en Bolivia, Chile y México. Les escribo siempre que puedo y además las chicas les pueden escribir a mis amigos al e-mail y yo les paso los mensajes”.

La mayor parte de los chicos se inicia con las consolas hogareñas donde practican hasta el cansancio: “Tenía que aprender los *101* juegos, porque lo importante es que los conozcás todos, tenés que llegar a las metas, ganar, conocer todos los trucos, no saltarte etapas, así, cuando te invitan a jugar, vos también sabés y también les podés enseñar”.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son absolutamente horizontales por observación, ensayo-error y también por la lectura en revistas en las que se explican los trucos. Todos usan palabras en inglés relacionadas con el juego o las consignas. Ante un cartel acerca del que pregunté: “¿Pero allí qué decía? No estaba en castellano”, la respuesta fue muy rápida: “Está en inglés, pero lo que dice es que todavía tenés tantas vidas”.

No se animan a entrar por primera vez solos a los cibercafés, siempre lo hacen con alguien que los inicia; se forman grupos que se reúnen todos los días “y cuando ya jugamos bien, vamos

Contrariamente a la opinión de los encargados,

el 66% de los videojuegos que prefieren

los chicos tienen temáticas no violentas.



a los ciber de los *chetos* para ganarles”. Los niños que no saben leer ni escribir consideran que los cibercafés y las computadoras están absolutamente afuera de sus posibilidades, por eso ni siquiera entran a mirar.

La última etapa de la investigación consistió en una encuesta semiestructurada a 85 niños y adolescentes. Pudimos confirmar que ocho de cada diez chicos de la calle concurren diariamente a jugar a los videojuegos y gastan en fichas u horas de Internet alrededor del 50% del dinero que recaudan.

Cuando narran la historia del videojuego que prefieren, el 66% está centrado en temáticas *no* violentas, contrariamente a lo que opinaban los encargados de los locales y nosotras mismas. Esto no significa que no optarían por juegos con alto contenido violento, simplemente es lo que el mercado les ofrece. Están condicionados por las “restricciones de la oferta”, ya que los juegos violentos hegemonizan el mercado. Es así como en el caso de los chicos de la calle la suposición de que existe una relación directa entre elección de contenidos violentos y conductas violentas podría ser funcional a su estigmatización.

Cuando relatan las historias, aun de los juegos en los que a nuestro humilde criterio sólo hay tiros y muertes, hablan de metas y trucos o bien de la finalidad del juego que generalmente es salvar a alguien o defender el mundo.

Los valores que ellos mencionan como prioritarios son la *superación* y el *logro de metas*, que se evidencian como elementos muy fuertes de aprendizaje y de socialización.

Se da una ejercitación constante, acumulativa y perdurable, basada en la observación, el ensayo-error y la horizontalidad: *aprenden mirando al de al lado*. Se sienten capaces de conseguir objetivos, de evolucionar y de enseñar a otros, incluso a los mayores.

“Es a partir de la actividad lúdica que uno se introduce en el conocimiento de la realidad social”, explica la psicopedagoga Graciela Esnaola, integrante del equipo de investigación y agrega: “La experiencia de juego se asocia a procesos de *identificación* y *afirmación de la personalidad* de los niños”.

Algunos chicos que trabajan y viven en las calles de la ciudad de Buenos Aires han roto la brecha digital sin saberlo, pero básicamente han construido con intuición un puente, han abierto una puerta que los incluye y les da identidad. El próximo paso es preguntarnos cómo acompañar, potenciar y hacer uso de esta alternativa como una posibilidad concreta y válida de aprendizaje no convencional. ¿Qué tienen los videojuegos que no ofrecen las escuelas? ¿Qué podemos aprender de estas experiencias que, con su elección cotidiana y sin saberlo, los chicos de la calle nos están mostrando? 