

## FACULTAD DE PSICOLOGÍA

### ANÁLISIS DE LOS CONTENIDOS SOBRE GÉNERO Y DIFERENCIAS DE GÉNERO EN LAS NARRATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS DESTINADOS A NIÑAS Y NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS

Hernández, Mateo

Borzi, Sonia Lilian (Dir.), García Cernaz, Santiago (Codir.)

Laboratorio de Evaluación Psicológica y Educativa (LEPSE).

[mateo.hernandez10@gmail.com](mailto:mateo.hernandez10@gmail.com)

**PALABRAS CLAVE:** género, videojuegos.

**ANALYSIS OF THE CONTENTS ON GENDER AND GENDER DIFFERENCES IN THE NARRATIVES OF VIDEO GAMES AIMED AT GIRLS AND BOYS UNDER 12 YEARS OF AGE**

**KEYWORDS:** gender, videogames.

### Resumen gráfico



#### “Análisis de los contenidos sobre género y diferencias de género en las narrativas de los videojuegos destinados a niñas y niños menores de 12 años”

Laboratorio de Investigaciones en Evaluación Psicológica y Educativa (LEPSE) - Facultad de Psicología, UNLP  
Becario: Mateo Hernández; Directora: Sonia L. Borzi; Co-Director: Santiago García Cernaz

**Resumen.** En este póster se presenta un Plan de Trabajo de la beca de Estímulo a las Vocaciones Científicas del CIN, iniciada en Septiembre del año 2022. Se realiza en el marco de un proyecto I+D acreditado por Secyt – UNLP, que tiene como objetivo general indagar los conocimientos infantiles sobre las diferencias de género. Se trata de un estudio exploratorio descriptivo, basado en un diseño de estudio de casos. Una de las dimensiones de la entrevista se dirige a relevar las informaciones recibidas por los sujetos y cuáles son las fuentes de esas informaciones. Como complemento y con el fin de profundizar en esta dimensión, se propone realizar para esta instancia de trabajo, un estudio bibliográfico complementario, con revisión, comparación y análisis crítico de las narrativas de los principales videojuegos que consumen los niños y las niñas menores de 12 años de edad. El objetivo consiste en identificar la presencia de contenidos sobre género y diferencias de género en dichas narrativas, y si alguno de los contenidos que las componen se ve reflejado o no en las respuestas de los sujetos entrevistados para la investigación principal.

Objetivo general	Objetivos específicos
Identificar la presencia de contenidos sobre género y diferencias de género en las narrativas de los videojuegos destinados a niñas y niños de 10 y 11 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sintetizar información de fuentes bibliográficas sobre los videojuegos más consumidos por niñas y niños de hasta 12 años de edad.</li> <li>✓ Analizar las narrativas de los videojuegos seleccionados para identificar contenidos sobre género y diferencias de género.</li> <li>✓ Comparar los contenidos presentes en los videojuegos y las entrevistas de los niños y las niñas de la investigación principal en relación al género y las diferencias de género.</li> </ul>

**Metodología**  
En el plan de trabajo propuesto se realiza un estudio bibliográfico complementario, con revisión, comparación y análisis crítico de las narrativas de los principales videojuegos que consumen los niños y las niñas de 10 y 11 años de edad, para identificar la presencia de contenidos relativos a las diferencias de género. Para el tratamiento de los datos se utilizará el método de análisis de contenido cualitativo (Colás Bravo, 1998), que consistirá principalmente en la construcción y puesta a prueba de categorías de análisis.

Hipótesis principal	Interrogantes
La hipótesis principal para este plan de trabajo es que, si los niños y niñas entrevistados para la investigación refieren al consumo de determinados videojuegos y se encuentran en las narrativas de esos juegos contenidos relativos al género y las diferencias de género, podría haber alguna relación entre lo que ellos mencionan en sus respuestas y las narrativas mencionadas. De ahí la importancia de analizar e identificar los contenidos sobre género presentes en los videojuegos destinados a niñas y niños de 10 y 11 años.	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ ¿Cuáles son los videojuegos disponibles en nuestro medio para niñas y niños de 10 y 11 años de edad?</li> <li>✓ ¿Se pueden reconocer contenidos relativos a las diferencias de género en las narrativas de esos videojuegos?</li> <li>✓ Si es así, ¿hay alguna relación entre dichos contenidos y lo expresado por los sujetos?</li> </ul>

**Resultados preliminares**  
Una búsqueda preliminar de estudios sobre el tema en bases de datos, señala la escasez de este tipo de indagaciones (Díez Gutiérrez, 2004), en las cuales se piensa a los videojuegos como medios a partir de los cuales se construye sentido (Navarrete Cardero, Gómez Pérez y Pérez Ruffi, 2014). En este sentido, desde la perspectiva de la ludología, se considera que la especificidad de los videojuegos estaría dada porque, a diferencia de otros medios más tradicionales como la literatura, que buscan representar la realidad mediante la narración, los videojuegos *simulan* la realidad (Frasca, 2003).  
Sí se han hallado análisis estadísticos, como el de Feijoo Fernández y García González (2017), sobre las relaciones entre el consumo de videojuegos y el género de los sujetos. En la población entrevistada en esta investigación, tres de los diez sujetos han manifestado a los videojuegos como fuentes de información en torno a la noción de género. En dos de ellos se han establecido distinciones entre los videojuegos para varones y los videojuegos para mujeres, situando que los primeros suelen referirse a temas deportivos o “más violentos”, mientras que los segundos serían de características “más pacíficas”.

Referencias  
Díez Gutiérrez, E. J.; Fontal Merillas, O.; Jorin, D.B. (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. Actas del III Congreso Nacional de Tecnología, Educación y Diversidad, 203-207. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2062041>  
Frasca, F. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology", en Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Eds.). Game Theory Reader. New York: Routledge, pp. 221-235. Disponible en: [http://www.phd.duke.edu/~gause/dord/leadadmin/Readlist/institute/Kultur\\_und\\_Medien/Medien\\_und\\_Kulturanthropologie/Dozenten/Szeri/vany/Computerspielanalyse\\_aus\\_kulturanthropologischer\\_Sicht/ascap.pdf](http://www.phd.duke.edu/~gause/dord/leadadmin/Readlist/institute/Kultur_und_Medien/Medien_und_Kulturanthropologie/Dozenten/Szeri/vany/Computerspielanalyse_aus_kulturanthropologischer_Sicht/ascap.pdf)  
Navarrete Cardero, J. L., Gómez Pérez, F. J.; Pérez Ruffi, J. P. (2014). "Una aproximación a los paradigmas de la Teoría del Videojuego". Zer, Vol. 19, N.º 37, 107-121. <http://www.ehu.es/zer/hemerotecapdf/zer37-06/navarrete.pdf>



## Resumen

El presente plan de trabajo se realiza en el marco de un proyecto I+D acreditado por Secyt – UNLP, que tiene como objetivo general indagar los conocimientos infantiles sobre las diferencias de género. Se trata de un estudio exploratorio descriptivo, basado en un diseño de estudio de casos. La técnica consiste en una entrevista clínica en profundidad, administrada a 5 niñas y 5 niños de 10 y 11 años. Una de las dimensiones de la entrevista se dirige a relevar las informaciones recibidas por los sujetos y cuáles son las fuentes de esas informaciones. Como complemento y con el fin de profundizar en esta dimensión, se propone

realizar para esta instancia de trabajo, un estudio bibliográfico complementario, con revisión, comparación y análisis crítico de las narrativas de los principales videojuegos que consumen los niños y las niñas menores de 12 años de edad. El objetivo consiste en identificar la presencia de contenidos sobre género y diferencias de género en dichas narrativas, y si alguno de los contenidos que las componen se ve reflejado o no en las respuestas de los sujetos entrevistados para la investigación principal. Así, las actividades propuestas beneficiarán los resultados generales de la investigación en curso.