

XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2007.

Indagación de procesos de recepción y apropiación de productos mass media: metodología y análisis de material empírico.

Santos, Griselda, Saragossi, Catalina, Pizzo, María Elisa, Clerici, Gonzalo Daniel y Krauth, Karina Edelmys.

Cita:

Santos, Griselda, Saragossi, Catalina, Pizzo, María Elisa, Clerici, Gonzalo Daniel y Krauth, Karina Edelmys (2007). *Indagación de procesos de recepción y apropiación de productos mass media: metodología y análisis de material empírico. XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-073/228>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/e8Ps/uAV>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

INDAGACIÓN DE PROCESOS DE RECEPCIÓN Y APROPIACIÓN DE PRODUCTOS MASS MEDIA: METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DE MATERIAL EMPÍRICO

Santos, Griselda; Saragossi, Catalina; Pizzo, María Elisa; Clerici, Gonzalo Daniel; Krauth, Karina Edelmys
UBACyT. Universidad de Buenos Aires

RESUMEN

Este trabajo presenta una investigación en curso cuyo objetivo general se orienta a indagar los procesos de recepción y apropiación de mensajes massmediados, por parte de los niños, que se inscriben en el contexto de las prácticas cotidianas. El interés en este trabajo se centra en transmitir la fundamentación del marco metodológico, el análisis de datos y algunas conclusiones construidas a partir de las primeras interpretaciones. El material analizado e interpretado se obtuvo del procesamiento de 32 entrevistas realizadas a niños/as entre 8 y 12 años de edad, asistentes a una escuela pública y a una escuela privada de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. En esta breve exposición nos referiremos sólo a un recorte de las características destacadas en ambos grupos en relación al tiempo diario que los niños dedican a ver televisión (TV) y jugar videojuegos (VJ). Presentaremos también las elecciones más frecuentes de tipos de programas televisivos y VJ y las actividades que despliegan los niños -tales como jugar, comentar- referidas a los contenidos de estos dos productos massmediados.

Palabras clave

Niños Productos massmediados Recepción Apropiación

ABSTRACT

MASS MEDIA PRODUCTS RECEPTION AND APPROPRIATION PROCESSES: METHODOLOGY AND FIELD DATA ANALYSIS

This paper deploys a current research project whose general objective is to investigate the mass media messages reception and appropriation processes held by children within the context of daily practices. In this opportunity the aim is centered in sharing the methodological framework basis, partial data analysis and some summations outlined from first interpretations. The interpreted data was obtained through the analysis of 32 interviews held with boys and girls aged 8 to 12 years old, attending to a public school and a private school from different socio cultural levels, located in Buenos Aires City. In this brief article we will only refer to a part of the characteristics highlighted in both groups in relation to the regular time that the children dedicate to watch television (TV) and to play video games (VGs). We will also present the most frequent elections of TV programs and VGs and the activities referred to these two mass media products contents that children enroll in -such as playing and make commentaries.

Key words

Children Massmedia products Reception Appropriation

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se presentan resultados parciales de una investigación en curso (UBACyT F 816[i]), que se propone indagar los procesos de recepción y apropiación, por parte de los niños, de mensajes massmediados. Nos centraremos en la fundamentación del marco metodológico, la metodología implementada y el procesamiento del material de la segunda etapa de la tarea de campo, nos referimos a un recorte del análisis de 32 entrevistas individuales a niño/as.

Con esa finalidad resulta necesario aclarar cuáles son las categorías de análisis que nos ayudarán a cercar e interpretar el objeto de estudio. Como el eje de análisis principal son los modos de recepción y apropiación, y considerando que estos procesos se inscriben en el contexto de las prácticas cotidianas, para abordar dicho conocimiento construimos las categorías: relación adulto-niño y la noción de conflicto que manifiestan los niños.

Consideramos que estas categorías, extraídas de las modificaciones de la representación infancia en la Modernidad Tardía (indagados en la investigación UBACyT P026), poseen una capacidad de análisis que nos permite abordar no sólo las transformaciones en la subjetividad de los niños en relación a las posiciones adulto-niño y a detectar sus manifestaciones predominantes, sino los recursos simbólicos de procesamiento, las características de los valores que resaltan y caracterizar sus representaciones acerca del conflicto.

2. MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

Como hemos planteado en otros trabajos, la emergencia de nuevas posiciones de subjetividad da cuenta de una transformación en los discursos sobre la infancia y de un momento de transición sociocultural, vinculados a la irrupción de nuevas prácticas sociales. Estas condiciones plantean una variación histórica, esencial y radical de la infancia (Corea & Lewkowicz, 2004) y abre un campo problemático y de interrogación que requiere, para abordarla, un marco teórico transdisciplinario (Bozzolo, 1999).

En esa dirección proponemos, partiendo de la Teoría Psicoanalítica, recurrir a la Teoría Social y a la Lingüística Crítica. Estos enfoques teóricos permiten construir una perspectiva teórica general para tratar de explicar nuestro objeto de estudio. A su vez, la parte metodológica constituye la viabilidad para llegar a conclusiones lo más cercanas posible al planteamiento del problema. Con dicha finalidad retomamos ciertas consideraciones básicas de la hermenéutica como método de explicación para explorar este campo y elegimos la metodología que proviene del Modelo de Análisis Tripartito de la Hermenéutica Profunda (Thompson, 1993). Este autor propone un análisis articulado entre las formas de producción simbólica, sus modos de circulación y los contextos en que son recibidos por los individuos, quienes extraen sentido de ellas y los integran a otros aspectos de sus vidas.

La hermenéutica profunda, en tanto marco metodológico, comprende tres niveles de análisis definidos: análisis sociohistórico, análisis formal o discursivo, y recepción y apropiación, que operacionalizamos en función de nuestros objetivos.

Este tercer nivel de la metodología es lo que también define como interpretación /reinterpretación. Las construcciones simbólicas son, ya en sí, una interpretación por lo cual analizarlas es re-interpretar un dominio preinterpretado. Subraya que la interpretación de la comprensión cotidiana de los contextos de recepción, puede ayudar a comprender las condiciones y códigos sociales que subyacen a las reinterpretaciones.

Es posible examinar las circunstancias específicas y las condiciones diferenciadas socialmente, en las cuales individuos particulares reciben los mensajes de los medios. Dicha indagación puede ayudarnos a definir cómo entienden los mensajes y los incorporan a sus vidas diarias.

Nuestro proyecto esta centrado en esta fase. Está dirigida entonces a indagar qué toman los niños, cómo piensan, cómo juegan y de qué manera incorporan algunas formas simbólicas que les están destinadas.

La pregunta particular es: ¿Qué construcciones realiza el niño a partir de las diversas propuestas que recibe y de la propia experiencia en sus contextos?

3. METODOLOGÍA:

La tarea de campo fue realizada en dos escuelas de la Ciudad de Buenos Aires, una escuela privada de zona norte y una escuela pública de zona sur, a las que asisten alumnos de nivel socio-cultural medio alto y de nivel medio-bajo respectivamente. La recolección de datos contemplaba tres etapas:

1) Se enviaron encuestas autoadministrables a los padres de los alumnos de 3ro a 6to grado, a fin de obtener información sobre la condiciones de recepción de los niños de acuerdo a los medios técnicos de transmisión (TV, video-juegos, objetos juguetes, revistas, libros, y juegos) y los contextos situacionales de dicho proceso[iii].

2) Se realizaron encuestas individuales y semidirigidas, a 16 niños de cada escuela, seleccionados al azar. Las mismas estaban orientadas a indagar la relación del niño con las cuatro actividades relevadas en la encuesta a los padres: televisión, videojuegos, juegos y lectura.

3) Se proyectó un video con material seleccionado de dos series de dibujos emitidos por TV. Luego del mismo se realizó una entrevista individual con cada niño y un intercambio grupal en pequeños grupos orientados, ambos procedimientos, a indagar las modalidades de recepción y apropiación del material proyectado. La técnica grupal seleccionada responde a características de un grupo de discusión. La decisión correspondió a cuestiones de diferente orden. La primera es que para un grupo de niños, en un espacio institucional formal, la presencia del adulto representa una autoridad, quien asume el lugar legitimado del saber. La segunda es que, por su condición de niños, la expectativa es que los regulen y moderen, por lo tanto tienden a establecer predominantemente una relación radial.

Procesamiento del material: Se construyó una matriz de datos en la cual se volcó la información de cada entrevista. En ella se consigna: a) el tiempo que le dedica a cada actividad; b) el contenido de lo que ve, juega o lee; c) el lugar en el que se desarrolla la misma; d) en compañía de quién lo hace; y e) los comentarios o acciones que se despliegan en el niño ligadas a las actividades mencionadas.

Cada matriz fue trabajada por dos investigadores en forma separada y luego cotejada, esto le dio mayor confiabilidad al análisis. Los datos se procesaron con el Programa Access.

4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En esta breve exposición nos referiremos sólo a un recorte de las características destacadas en ambos grupos en relación al tiempo diario que los niños dedican a ver televisión (TV) y jugar videojuegos (VJ), y la valoración que realizan del tiempo destinado a estas actividades. Presentaremos también las elecciones más frecuentes de tipos de programas televisivos y VJ y las actividades que despliegan los niños -tales como jugar, comentar- referidas a los contenidos de estos dos productos

massmediados.

Televisión:

- Todos los niños entrevistados ven TV y en muchos casos, sus hogares cuentan con dos o más aparatos de TV.
- Con relación al **tiempo** diario dedicado a ver, la mayoría de los entrevistados refieren ver menos de una hora diaria de TV. La diferencia entre ambos grupos se marca al considerar la franja que ve más de dos horas diarias. Mientras en la *escuela privada* representa 12%, en *la pública* asciende al 37.5%. Es decir, que mientras en el primer grupo, a medida que aumentan las horas dedicadas a ver TV, decrece la cantidad de niños; en la escuela pública se observa una polarización entre los que ven una hora o menos por día (43.7%) y los que ven más de dos horas (37.5%).
- En cuanto a la **valoración del tiempo** resultó interesante observar la contradicción entre la apreciación subjetiva de los niños y el intento de asignarle una medida, un número de horas. Se podría pensar que el tiempo que pasan frente al televisor se relaciona con una experiencia ligada al "tiempo libre".
- En cuanto al **contenido de los programas** que ven los entrevistados de ambos grupos, los más frecuentemente mencionados son los dibujos animados, y entre ellos "Los Simpsons" son los más vistos.

Las diferencias se establecen en relación con el segundo lugar: en la *escuela privada* con porcentajes iguales encontramos a los programas deportivos y a las novelas. A su vez, en *la escuela pública*, se ubican en ese lugar los programas de entretenimiento y en tercer lugar las novelas. Otro punto indagado fue si los niños **juegan a aquello que ven en la TV. En este sentido, el 50% de los niños refiere jugar a aquello que mira en la televisión.** La mayoría de los niños que sostienen jugar a aquello que ven por televisión, en sus relatos acerca de cómo lo hacen, suelen referir que juegan junto a amigos a representar lo visto.

En *la escuela pública*, las niñas en un 75% afirman **hacer comentarios de lo que ven.** Mencionan a la mamá en primer lugar y luego a hermanos, algún familiar o al papá. En cuanto a *la escuela privada*, no todos los entrevistados respondieron esta pregunta. Pero entre el 22% que sí lo hizo, refirieron como interlocutores por partes iguales tanto los adultos como los pares.

Video Juegos:

- En cuanto a los videojuegos, todos los niños y niñas entrevistados juegan con ellos. Mientras en las encuestas los padres informan que lo hace el 84% en la *escuela privada* y disminuye al 64% en la *escuela pública*.
- Con relación al **tiempo** destinado a jugar con ellos encontramos diferencias entre ambos grupos. En la *escuela privada*, el porcentaje más alto es aquel que destina menos de una hora diaria; y sólo un 12% juega más de dos hora por día con los mismos. En la *escuela pública* el 50% de las niñas y el 37.5% de los varones refieren jugar dos horas. Un 37.5%, tanto de los varones como las nenas, dicen destinar una hora a jugar VJ.
- El **tipo de videojuego** más utilizado se refiere a los juegos de plataforma[iii] con un 43%. En un segundo lugar encontramos en igual porcentaje los juegos de estrategia[iv] y los simuladores[v], los deportivos[vi] ocupan el tercer lugar. En *la escuela privada*, los juegos de plataforma ocupan el primer lugar, y los de estrategia el segundo ("Los Sims" es el más mencionado entre estos últimos). En *la escuela pública*, también son los juegos de plataforma los más utilizados, y se ubican en segundo lugar los simuladores.

Es interesante mencionar que algunos niños de la *escuela privada* hacen referencia a navegar por internet, a revisar correo electrónico, o incluso a chatear, al momento de ser indagados

acerca de su vínculo con los videojuegos, es decir que se refieren a su vínculo con las pantallas.

- En cuanto a **trasladar los contenidos de los videojuegos a otro tipo de actividades lúdicas**, sólo 3 niños - 2 varones y una niña- refirieron hacerlo. Si bien este porcentaje es mínimo, es interesante señalar que los dos niños que mencionaron jugar a videojuegos de combate[vii], en sus relatos el contenido virtual aparece trasladado al espacio de juego con amigos, donde la violencia es la temática eje de la actividad. A la vez, uno de estos 2 niños refirió jugar entre 3 y 5 horas diarias a videojuegos.

5. ALGUNAS CONCLUSIONES

El conjunto de la información recogida acerca de TV y VJ, permite por una parte, conocer las modalidades particulares de cada grupo en el uso de los mismos, a la vez, del lugar que se da a cada uno entre las actividades elegidas espontáneamente por los niños. Al respecto, T.V. y VJ. juegan un papel central en el tiempo libre de los niños, aún en el grupo de nivel socio-cultural medio alto que tiene otras variadas actividades extraescolares.

La recreación de personajes y de los diversos contenidos que la TV propone, desplegados en la actividad lúdica, muestra cómo en el contexto cotidiano los niños utilizan recursos para interpretar y procesar la información recibida.

Si en la recepción de los mensajes el niño no es pasivo, en la apropiación de dichos mensajes lo será menos aún ya que allí intervendrá la capacidad elaborativa y creativa de cada singularidad. La apropiación implica así la singularidad del sujeto, y alude al entrecruzamiento entre universales necesarios en la constitución psíquica y relaciones particulares que lo constituyen como histórico social (Barenstein y otros, 1999). Pareciera entonces que el proceso de apropiación encuentra en las estrategias lúdicas de los niños un fuerte aliado.

NOTAS

[i] Los integrantes del equipo de investigación: M. Cattáneo; P. Klin y S. Schumacher participaron en la tarea de campo y primer procesamiento de los datos.

[ii] (Santos y otros, 2007)

[iii] En los videojuegos de plataforma el personaje debe avanzar sobre territorios hostiles a fin de llevar a cabo una misión, que en general tiene que ver con el rescate de una princesa. El personaje va acumulando superpoderes y vidas que le permiten ir avanzando con mayor efectividad sobre escenarios cada vez más complejos. El jugador tiene la posibilidad de sortear los obstáculos sin necesidad de destruirlos. El héroe suele ser un personaje de dibujos infantiles.

[iv] Videojuegos que se apoyan en la duración y la reflexión. Hay simuladores de sistemas urbanos, económicos, ecológicos e históricos. En general, los juegos se basan más en el interés del tema propuesto, el desarrollo argumental, las opciones ofrecidas y la complejidad de las soluciones posibles, que en el realismo de los gráficos. Aunque en realidad no suelen ser asociados con los géneros violentos, la violencia y la destrucción ocupan un lugar importante en muchos videojuegos de estrategia, especialmente, en las aventuras gráficas, los juegos de rol y los juegos de guerra. Además de estos, hay otros, referidos a rompecabezas y acertijos espaciales.

[v] Se incluyen en este género los simuladores de conducción de autos y de aviones. La mayoría de las instalaciones están basadas en la realidad virtual y reúnen las características de los juegos de acción.

[vi] Los vj de deportes tienen escasa propensión a los contenidos violentos y son muy adecuados para jugar con otros. Casi todos los deportes masivos han sido adaptados a videojuegos, siendo el fútbol uno de los más famosos.

[vii] En los videojuegos de combate el jugador asume la identidad de un personaje, generalmente predeterminado por el programa. El objetivo es eliminar a todos los adversarios que salen al encuentro del protagonista del modo más efectivo posible, esta estructura es cíclica. La violencia se presenta como la única solución posible. Suelen estar ambientados en escenarios urbanos.

BIBLIOGRAFÍA

BOZZOLO, R. (1999). "Los vínculos y la producción histórica de subjetivida-

des", en Revista de la Asoc. Arg. de Psicoterapia de Grupo: Perspectivas vinculares en Psicoanálisis. XXII (2).

COREA, C. & LEWKOWICZ, I. (2004). Pedagogía del aburrido. Escuelas destituidas, familias perplejas. Bs. As., Paidós Educador.

Investigación UBACyT P026 "Subjetividad infancia y práctica social". Directora: Lic. Nora Fornari. Co directora: Lic. Griselda Santos (2001-2004)

SANTOS, G.; SARAGOSSI, C.; PIZZO, M.; CLERICI, G.; KRAUTH, K.; KLIN, P.; CATTANEO, M.; SCHUMACHER, S. (2007). "Construcción de la subjetividad en la infancia: características de la recepción y apropiación de productos televisivos por los niños", en El malestar de lo cotidiano, libro del II Congreso Argentino de Salud Mental y 2do. encuentro Interamericano de Salud Mental. Bs. As., Marzo de 2007.

THOMPSON, J.B. (1993). Ideología y cultura moderna. Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. México, Universidad Autónoma Metropolitana- X.