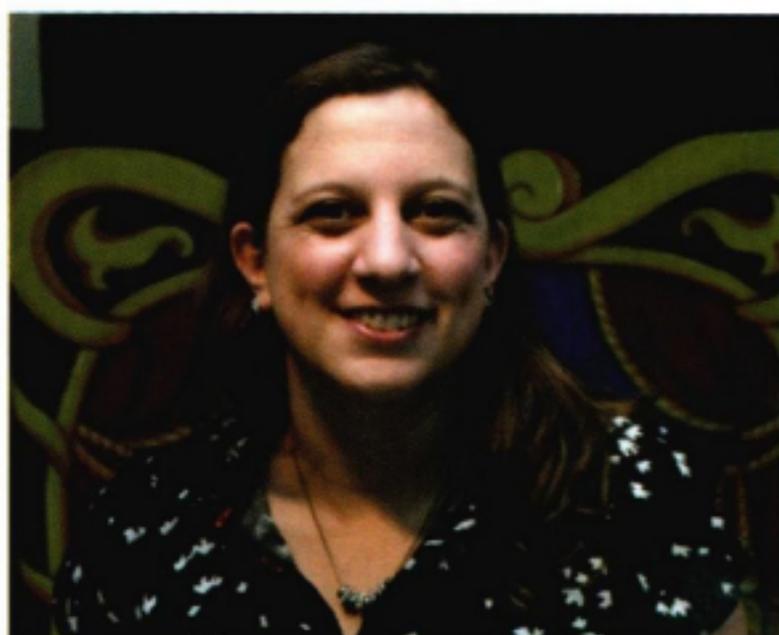


CAROLINA DUEK

# juegos, juguetes y nuevas tecnologías





**CAROLINA DUEK** es doctora en Ciencias Sociales (UBA), magíster en Comunicación y Cultura (UBA) y licenciada en Ciencias de la Comunicación (UBA). Investigadora asistente del Conicet. Dirige proyectos de investigación vinculados con el juego y los medios de comunicación (PICT/PIP). Es docente en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la UBA. Allí dicta Teorías y prácticas de la comunicación I. Ha publicado en 2012 *El juego y los medios. Autitos, muñecas, televisión y consolas* (Prometeo Libros) y en 2013 *Infancias entre pantallas. Las tecnologías y los chicos* (Capital Intelectual).

**Hemos diagramado el libro en cuatro grandes capítulos.**

**El primer capítulo se titula “Infancias contemporáneas: socialización, instituciones y representaciones”. El objetivo aquí es presentar un recorrido teórico-conceptual sobre los modos en los que la infancia y la niñez son abordados por diferentes disciplinas (sociología, antropología, educación, comunicación, psicología). La clave de lectura estará en la identificación de prácticas y representaciones de la escuela, la familia,**

la socialización con pares y la presentación de sí ante otros por parte de los niños. Junto con el recorrido teórico, trabajaremos con fragmentos de entrevistas realizadas a niños y niñas de modo tal de poder intersectar nuestro recorrido con la palabra de los informantes, sus matices, dudas y temporales certezas. Pensar las infancias contemporáneas en un marco en el que el consumo, la socialización y el estatus aparecen contruidos como ejes organizadores de la vida cotidiana. Este capítulo tiene como objetivo poner en cuestión esta construcción con la ayuda de la palabra de los niños y las niñas.

El segundo capítulo se titula “Televisión, computadoras, consolas y celulares: el deseo en la cultura mediática contemporánea”. En este capítulo realizaremos una aproximación a los medios de comunicación bajo un doble interrogante. Por un lado, analizaremos los modos en que los medios de comunicación conciben a los niños: las prácticas que se les adjudica y los modos en que se los representa. En este sentido, identificar qué niños aparecen en los medios y qué hacen es una de las claves de este apartado. Por otro lado, nos preguntamos por el tipo de audiencias infantiles que los medios buscan: qué jugadores, qué espectadores, qué usuarios son concebidos por las propuestas mediático-tecnológicas. En la intersección de ambos interrogantes nos encontramos, una vez más, con los niños y niñas: qué dicen ellos sobre los medios y sus propuestas, servicios y objetos es el vector organizador del capítulo. Finalmente, trabajaremos la noción de deseo y los modos en que los deseos de los niños tenderían, como hipótesis, a organizarse en torno de los nuevos dispositivos electrónicos de juego y comunicación.

El tercer capítulo se titula “Juegos, juguetes y jugadores: los nuevos ‘chiches’ tecnológicos” y se organiza, específicamente, en torno al juego en sus diversos soportes. Trabajare-

mos aquí con nuevas conceptualizaciones de juego en función de las transformaciones en las modalidades y soportes de los juegos. Los videojuegos, las nuevas interfases de juego y las plataformas (Facebook, Mundo Gaturro, Club Penguin) son nuevos espacios en donde se encuentran los niños con pares cotidianamente. Nos interesan las nuevas prácticas lúdicas como forma de relevar los discursos existentes que los niños reproducen e imitan como manera de buscar algún tipo de retribución en su socialización. Ser el que más puntos tiene en un juego es una anécdota, pero ¿cómo repercute ese puntaje en la relación con pares? ¿Cuáles son los modos en los que el juego se presenta como una competencia por el estatus? Este capítulo se propone profundizar la redefinición del juego a la luz de los nuevos espacios e interacciones que los nuevos dispositivos buscan alentar. El juego solitario, el juego con pares, con familiares, con adultos, con fichas, con tableros, con consolas, con celulares; el juego y las prácticas que lo definen constituyen el núcleo de este capítulo.

Finalmente, el cuarto capítulo, “Juegos, juguetes y nuevas tecnologías: ¿nuevas prácticas para nuevas infancias? Reflexiones finales”, es el espacio de las conclusiones. Aquí sintetizaremos y presentaremos las conclusiones a las que hemos llegado en el curso de nuestras indagaciones. Los niños y niñas, los medios de comunicación y el juego son un terreno propicio en y desde el cual analizar las transformaciones de la cultura contemporánea y reflexionar sobre los horizontes de posibilidad y de limitación que ella nos brinda. La comprensión de los horizontes y de las limitaciones nos ubica en un espacio más productivo desde el cual desafiarlos. Y es allí donde radica la apuesta de este libro.

*Juegos, juguetes y nuevas tecnologías* es un libro que propone una mirada sobre los juegos en el contexto en el que las nuevas tecnologías parecen haberlo invadido todo. Lejos de posturas apocalípticas, Duek presenta una investigación sobre las representaciones y las prácticas de niños y niñas que fueron entrevistados, para hablar de sus elecciones, preferencias, descartes y, principalmente, de sus juegos y sus amigos. El libro propone una integración de los medios de comunicación y de todos los dispositivos electrónicos en el análisis de los juegos contemporáneos. La construcción de deseos y las maneras en las que los más chicos eligen presentarse ante los otros son dos claves para ingresar al mundo de los juegos, juguetes y jueguitos con los cuales conviven los niños y niñas que acceden a ellos. Los usos y las apropiaciones de estos dispositivos se combinan con los juguetes “tradicionales” y es en las formas que adquiere la intersección entre ellos que se construyen nuevas prácticas y significados para las infancias contemporáneas. El análisis de dichas prácticas y significados es la apuesta central de *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*.

