



Legislatura de la Provincia de Río Negro

FUNDAMENTOS

El documento fundacional de la UNESCO afirma que *"puesto que las guerras nacen en la mente de los hombres, es en la mente de los hombres donde deben erigirse los baluartes de la paz"*. En efecto, con ello se recuerda que la violencia es algo cultural, adquirido, creado, y que hay que potenciar unos nuevos valores que puedan contrarrestar y transformar esa realidad.

Se hace importante recordar que este año se conmemora el 50 aniversario del asesinato de Mahatma Gandhi (30 de enero) y los 30 años del de Martín Luther King (4 de abril), dos grandes personajes inspiradores de varios importantes movimientos internacionales sobre la paz y la no-violencia activa; se conmemora también los 50 años de la Declaración Universal de los Derechos Humanos en las Naciones Unidas (10 de diciembre), piedra angular en la construcción de la humanización en la cultura. Fechas que otorgan entonces además una carga especial para la reflexión de este tema.

En cualquier sociedad las generaciones contemporáneas deben encargarse de socializar a las nuevas generaciones. Cualquier educación supone, por tanto, un intento por adaptar a esos nuevos individuos a los valores que predominan en dicha sociedad. De este tipo concreto de sociedad, en la que nacemos, iremos formando, gracias a la integración con las personas que la componen, nuestra identidad, un tipo de roles, y una forma concreta de ver el mundo.

Resulta evidente que la violencia ha estado y está presente en nuestro mundo a lo largo de toda la historia, bien de forma directa en guerras y conflictos, bien mediante la violencia estructural que conlleva situaciones de hambre, discriminación, analfabetismo, desempleo, o explotación de la naturaleza y de las personas, entre otras. Dicha persistencia de la violencia, además de todas las víctimas que se ha cobrado, lleva consigo una cultura de la violencia que ha impregnado desde nuestros modos de ser y nuestras relaciones hasta los presupuestos de los estados, pasando por medios de comunicación, el trabajo, el deporte hasta las propias formas de jugar y de divertirse de las personas más jóvenes.

El jugar es la actividad de aprendizaje por excelencia en la vida de cada niño, fundamental en la, exploración, construcción e introyección de las formas, de los roles, de los valores de la sociedad. Jugar permite, mediante la imitación, la reproducción, la recreación, el poner en



Legislatura de la Provincia de Río Negro

"acto" (activamente) todos aquellos aspectos de la vida de los adultos que a los niños les resultan significativos.

Dentro de este planteo los juguetes son las herramientas mediadoras entre esta realidad y los pequeños que los manipulan. Por lo tanto preocupa especialmente qué imagen del mundo dan estos juguetes y las repercusiones que tienen en el proceso de socialización de los niños y las niñas. Esto es importante puesto que (sobre todo hasta los 6 años) pasan con sus juguetes la mayor parte del tiempo y es a partir de ellos que reproducen el mundo y lo van interiorizando (adaptación-asimilación, Jean Piaget).

Desde siempre, los niños y las niñas de todas las épocas y todos los pueblos han jugado, respondiendo a la necesidad de actividad que tienen. Necesidad de moverse, curiosear; de tomar los objetos que les son próximos, manipulando y experimentando con ellos. Necesidad de crear, de relacionarse, expresarse, intercambiar vivencias, acciones, pensamientos, sentimientos.

De ahí que intentemos valorar la acción que ejerce a nivel educativo (y al decir educativo nos referimos a su mas amplio sentido formación de conceptos, aptitudes, expectativas, socialización, ...), considerando los juguetes desde los primeros contactos que se establecen con ellos, analizando la influencia del actual tipo de juguete (por contraste al tradicional) y, finalmente, evaluando el tipo de relaciones que crea y la imagen que del mundo nos presenta.

En esta época, la oferta social, difundida por múltiples medios, de juegos y juguetes para niños y adolescentes (incluso para adultos) contiene un alto porcentaje de material violento.

No es nada raro oír a un niño de cuatro años gritar desde la otra punta del patio a otro compañero/a, «Dame tu caramelo», correr a toda velocidad por el patio, agarrarle por el cuello y tirarle al suelo. Cuando le cuestionamos sobre esta conducta agresiva, el niño nos mira con cara inocente y dice, «Pero, seño, soy He-Man, soy el Señor del Universo».

Llegado este punto y si bien es difícil hacer un buen análisis histórico de la militarización de los juguetes, si podemos hacer fácilmente el de los últimos años. Con la aparición de la televisión ha aumentado enormemente la popularidad y la influencia de la industria juguetera. Si a esto le añadimos la dependencia televisiva de nuestro país con respecto a los EEUU tenemos completo el escenario. A modo de



Legislatura de la Provincia de Río Negro

ejemplo El conjunto de juguetes Cl JOE se mantuvo en EEUU entre los tres juguetes más vendidos durante 11 meses de 1986. Continuaron entre los diez primeros en 1987 GI Joe existe desde la Guerra de Vietnam, en aquel momento llegó a desaparecer del mercado. Pero ahora GI Joe no sólo ha vuelto, sino que viene mejor equipado para los años 90. El viene, cruzando el océano Atlántico, con su tanque, vehículo de ataque, artillería laser; sistema de misiles y cañón. De cualquier modo, GI Joe no es gran cosa en comparación a sus competidores de hoy.

Los juguetes GI JOE incluyen: unos cincuenta muñecos de la fuerza de acción de Joe y del enemigo Cobra, vestidos y accesorios de campaña, vehículos militares, lanzamisiles estratégicos de largo alcance, tanques con artillería, naves de reconocimiento y ataque submarinas y aéreas, helicópteros con arsenales completos de bombas, cazas supersónicos con material para bombardeo, portaaviones y algunas armas y vehículos más. Cl Joe se acompaña con series de dibujos donde se contabilizan 84 actos de violencia por hora. También existen cómics, revistas, carteras, camisetas... 30 empresas al servicio de Cl Joe.

Cada episodio de la serie de dibujos animados comienza con un «Yo, Joe», mientras el equipo de élite de Joes lucha con el enemigo Cobra. La violencia abunda, con bombas, pistolas, peleas, pero nadie de los de Joe muere: se las arreglan para sobrevivir a cada nuevo ataque de Cobra. El comandante Cobra es el enemigo sin rostro de Joe, entre sus aliados está el barón que tiene un fuerte acento ruso, y otro luce un parche en el ojo. La mayor parte de los otros enemigos tienen acentos extranjeros, son torpes o de alguna forma inhumanos. He-Man ha sido la serie de video y el juguete más popular durante el año pasado entre los niños. Los niños hacen su aprovisionamiento durante el fin de semana y convierten estas series en el tema de comentario obligado de los lunes. La compañía de juguetes, Mattel, diseñó la serie tras su última línea de «juguetes de acción». Contrataron a un psicólogo de Standford para añadir elementos prosociales y caracterizar a su extremadamente violenta línea argumental. He-Man, un heroe alto, musculoso, rubio y guapo, sale al final de los capítulos comentando a los niños/as diferentes temas sociales como la contaminación ambiental. El último compañero de He-Man es She-Ra. Esta serie contiene 59 actos de violencia por hora con 33 intentos de asesinato.

Las series y los juguetes violentos con los que jugaban los pequeños, son complementados ahora con los videojuegos. Aunque hay muchos programas de software interesantes y creativos, los temas de guerras nucleares y convencionales siguen siendo populares y controvertidos.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

Atari, uno de los mayores fabricantes de videojuegos, recibió el encargo de la Marina norteamericana para que adaptara su juego «Battíezone» para el entrenamiento de los artilleros de los tanques M-2. Otro juego de Atari se llama «Missile Command». El juego simula un ataque con misiles estratégicos sobre seis ciudades situadas en el suelo de una colorida pantalla. Según avanza el ataque, las Fuerzas marciales del jugador utilizan los ABMs para defenderse de los misiles enemigos. Al final del juego aparece un hongo nuclear naranja con las palabras «The end».

Hoy entonces, la guerra significa un gran negocio, un gravísimo negocio, porque incluye a las generaciones más jóvenes, al fomentar la producción masiva de video juegos los que mediante la reproducción de una guerra en las que el imperialismo siempre es ganador, generan y fomentan la introyección de la violencia bélica como única y legítima forma de resolver un conflicto.

A veces es necesario ver la realidad para entender que la crueldad y el interés económico no tiene límites. Así es que mientras miles de civiles han sido masacrados por misiles y bombardeos angloestadounidenses en esta guerra, los videojuegos siguen llenando los comercios y se nota un incremento de atención sobre los que recrean el escenario de Irak. Mientras gran parte de la humanidad sufre y sale a las calles para rechazar esta guerra atroz, un gran número de usuarios de internet simula emular a Bush ordenando la destrucción de países sólo por diversión.

La Provincia de Río Negro, coherente con sus políticas sociales, apuesta firmemente a encontrar las formas más válidas de resolución de conflictos a través del diálogo, y de la no violencia, y es en este camino que se considera fundamental la formación en estos valores de las generaciones jóvenes, por lo tanto se opone a la distribución y venta de los videos juegos que propicien la guerra.

Por ello.

AUTOR: María Inés García



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO
SANCIONA CON FUERZA DE
L E Y**

Artículo 1°.- Prohíbese la distribución y venta de los video juegos: "CONFLICT: DESERT STORM" y "COMMAND AND CONQUER; GENERALS" que promueven actitudes bélicas y violentas, en todo el territorio de la Provincia de Río Negro.

Artículo 2°.- De forma.