

INCIDENCIAS DEL VIDEOJUGAR EN LA CONSTRUCCIÓN DE VÍNCULOS AFECTIVOS ENTRE
PARES

TRABAJO FINAL DE GRADO:

“Amistad: (video) juego de niños”

Facultad de Psicología, Universidad de la República

Artículo científico de Revisión

Revista arbitrada: “Psicología, Conocimiento y Sociedad”

Autora: Analía Cal (4.747.249-8)

Tutora: Mónica Da Silva

Montevideo, 26 de Octubre, 2015

Resumen

El presente artículo nace del interés de la autora por la indagación acerca de los efectos que pueden tener los juegos de video en el desarrollo del niño. A modo de recorte, se plantea como objetivo fundamental el examinar acerca de los efectos que tiene el videojugar en el desarrollo socioafectivo del niño en edad escolar (niños de entre 6 y 11 años), y más precisamente, en la construcción de vínculos de amistad entre los mismos.

Los objetivos específicos se centran en la exploración de las características que adquiere el desarrollo del niño en la edad evolutiva seleccionada (a nivel emocional y de las estructuras cognitivas), y en las cualidades que adquiere el juego y la amistad como consecuencia del momento evolutivo que se transita. Estos se van resolviendo a lo largo del artículo.

Las conclusiones a las que se arriba (luego de un recorrido por diversos autores que colaboran con la construcción del objetivo central) muestran de qué manera jugar videojuegos promueve un acercamiento y la posibilidad de construcción de vínculos afectivos entre los pares de jugadores, que incluso puede llegar a exceder el concepto de amistad propuesto por el artículo presente.

Para tales cometidos, la metodología utilizada consta de una búsqueda bibliográfica que se centra en diferentes fuentes, tales como: base de datos, bibliotecas universitarias, páginas web académicas, entre otras.

PALABRAS CLAVES: Amistad; videojuegos; niños en edad escolar.

Abstract

This article arose from the interest of the author in the investigation of the effects that videogames may have in the development of children. In order to delimitate this research paper, a main objective is selected which is to examine the effects that playing a videogame

has on socio-affective development in school-age children –kids from 6 to 11 years old, and more precisely, on the construction of friendship relationships among them.

The specific objectives are centred in the exploration of those characteristics that children development acquires in the selected evolutionary age –related to cognitive structures and emotionally, too, and in the qualities game and friendship reach as a consequence of the evolutionary moment lived. These are solved during the development of this paper.

The conclusion reached –after a research through different authors that cooperate in the construction of the main objective, show how playing videogames promotes an approach and the possibility of the construction of affective links between peers of playing that can even exceed the friendship conception proposed in the following article.

A bibliographical research is made in order to achieve certain objectives, based on different sources: data bases, university libraries, academy web pages, etc.

KEY WORDS: Friendship; videogames; school-age children.

Introducción

El estudio abocado a los vínculos entre los sujetos es foco de muchas y diversas disciplinas. Se ha dado relevancia, principalmente, a aquellos derivados de lo intrafamiliar y también a los vínculos de pareja, pero ¿qué sucede con los vínculos de amistad?

Alba Fernández (2012) realiza un trabajo exhaustivo sobre dicha temática, sosteniendo la importancia de la misma y la escasez de indagación al respecto.

La autora propone que los amigos son “esos primeros ‘otros’ que encontramos cuando salimos del mundo familiar” (Fernández, 2012:13), siendo estos muy importantes en la construcción de subjetividad de la persona, que se ve inmersa poco a poco, desde la infancia, en la trama social extrafamiliar.

En este artículo, se hace un recorte que centra su atención en niños de edad escolar (entre 6 y 11 años), por ser este el momento en que existe una posibilidad real de construir vínculos amistosos del modo en que son definidos, posteriormente, en el presente apartado.

El otro tópico en el cual se hace foco es el juego, actividad inherente al desarrollo del ser humano, que existe desde que el niño nace y va evolucionando a lo largo de la vida. Dentro de esta actividad lúdica, se pone el énfasis en el videojugar (jugar con juegos de video).

Parece pertinente fundamentar la elección de las temáticas centrales a abordar: videojuegos y amistad.

En relación a los videojuegos, la gran popularidad que han alcanzado en la época actual, y su predominancia en espacios habituales para el niño (como ser la institución escuela), sumado a las resistencias que generan (principalmente en los adultos y adultos mayores) por significar una innovación en el ámbito lúdico, los convierten en un objeto de estudio muy interesante y actual.

Por otro lado, la situación compleja que atraviesa el ser humano, hoy en día, en relación a la amistad y los vínculos de afecto, donde predomina el individualismo y el empobrecimiento de los lazos sociales (Fernández, 2012) se plantea como una temática de suma importancia para su indagación desde una disciplina como la psicología.

Este artículo pretende referirse al juego (y al videojuego más específicamente) en su carácter de posibilitador de vínculos afectivos, que pueden desembocar en una amistad entre los jugadores.

Como punto de partida, propone que el juego puede ser una herramienta muy valiosa en el proceso de construcción de vínculos de amistad entre pares; el objetivo será, entonces, ir

plasmando a lo largo del artículo, los elementos que permiten constituir a los videojuegos en posibles mediadores de estos lazos afectivos.

El recorrido que guía al lector a través de este apartado, comienza con el abordaje de la concepción de desarrollo socioafectivo. Esta concepción, centra su influencia en la teoría del apego, y se complejiza con la introducción de los vínculos de amistad en la vida de los sujetos. Luego, se toman aportes de la psicología del desarrollo para indagar las características que contrae el juego en edad escolar, para más tarde, indagar en las diferentes definiciones de juego y videojuego sostenidas por diversos autores estudiosos de la temática. Finalmente, se realiza una articulación entre los tópicos “amistad” y “videojuegos”.

I. Desarrollo socioafectivo

Durante la infancia y la niñez, la formación de vínculos responde a dos necesidades básicas: 1) la *necesidad de seguridad emocional*, con la que se relaciona el vínculo de apego, y 2) la *necesidad de pertenencia a una comunidad*, con la que se asocia el vínculo de amistad. (Cantero López, 2006:164)

Este artículo, se sustenta sobre la noción compartida con Bowlby (creador de la “teoría del apego”, 1969), de que el ser humano tiene como necesidad original la creación de vínculos afectivos con el entorno.¹

Estos vínculos afectivos, se aprecian en su forma más primitiva (en los primeros años de vida), como vínculos de apego, en los cuales el bebé depende por completo del cuidado del adulto para subsistir. En este caso, el vínculo constaría de alguien que tiene necesidades afectivas (el bebé) y otro que garantiza la satisfacción de las mismas (el adulto responsable). Con esto no se pretende sostener que el vínculo no sea dual, el adulto también encuentra en el niño un cierto ‘sostén afectivo’; asimismo, tal como lo postulara Cantero López (2006), el

desarrollo del niño no será saludable, en casos en que el adulto dependa de este último para cubrir sus necesidades afectivas.

A diferencia del vínculo de amistad, el vínculo de apego está basado en una desigualdad, una verticalidad entre el par de sujetos implicados, que lo hace funcionar. Como afirmara Cantero López (2006), Bowlby propone que este primer vínculo de apego será (en el mejor de los casos) posibilitador de un desarrollo socioafectivo sano para el sujeto.

A medida que el niño se va desarrollando, el vínculo con el otro se va transformando. Comienza a abrirse el abanico de vínculos hacia sujetos externos a la familia. La autora de marras (2006), parafraseando a Bowlby, afirma que el vínculo de apego con la figura parental se sostiene de por vida, pero va evolucionando. De igual manera, los vínculos exogámicos irán cambiando a través de los años, generando la posibilidad de convertirse en lazos cada vez más estrechos.

1.1 Amistad

Según Alba Fernández (2012), las producciones académicas encontradas, en relación a la amistad y sus efectos en los sujetos implicados, “ponen el acento en la potenciación mutua de aspectos saludables” (p. 13). Se hace mención a lo compartido, el apoyo y la comunicación entre los sujetos que forman un vínculo; asimismo se asocia con un bienestar que repercute en la salud, la autoestima, el autoconcepto, e incluso en el rendimiento académico.

Fernández (2012), por su parte, fundamentada en un estudio exhaustivo de la temática, plantea la importancia de estos vínculos ante el dolor psíquico. “(...) en dichos lazos amorosos se produce alivio subjetivo, promoviendo en muchas ocasiones nuevos sentidos y reorganizando por ello la relación del sujeto con el mundo.” (Fernández, 2012:14)

En relación a la figura del otro (el posible 'amigo'), Freud (1921) plantea que: "En la vida anímica del individuo, el otro cuenta, con total regularidad, como modelo, como objeto, como auxiliar y como enemigo (...)" (p. 67)

Fernández (2012) retoma a Lacan en sus planteos (que datan del 1953) por la distinción que realiza del 'otro como semejante' y del 'otro como prójimo'.

La concepción de semejante surge en los primeros años de infancia, en el tiempo en que el niño transita el estadio del espejo. En el mismo (sintéticamente), el infante pequeño no reconoce su cuerpo como totalidad, sino en partes fragmentadas, por lo que la imagen del otro como totalidad produce gran fascinación, y se integra en el propio sujeto mediante la identificación.

(...) esa imagen fundante, y por tanto, también el semejante serán amados por posibilitar la ilusoria unificación, pero asimismo, generarán odio ya que si el otro tiene la unidad, lo que queda del lado del sujeto es la fragmentación, pero también porque el otro puede acceder a algo de lo que el sujeto se ve privado. La relación al semejante generará ambivalencia (...) (Fernández, 2012:32)

Por otra parte, la noción de 'prójimo', incluye fundamentalmente la noción de 'otredad', el otro como diferente. Una alteridad que trae noticias sobre la propia persona; que permite hacer consciente aquello que no se veía con anterioridad. "(...) ese que se presenta radicalmente distinto, y por tanto, promueve efectos significativos a partir de su encuentro". (Fernández, 2012:11) Estos efectos son provocados, primordialmente, como dirá Lacan, debido a que este prójimo es el que muestra aquello más profundo, más íntimo del sujeto. El otro, no hace más que mostrar la propia 'otredad'.

Tomando los planteos de Aristóteles, la autora de marras (2012) expone otros aspectos de esta 'otredad':

(...) otro real, ya no un idéntico al sujeto sino otro que siente, que oye, que anda. Se trata de un compartir la existencia, de un con-vivir, de un con-sentir. Esta versión de la amistad es interesante ya que potencia al amigo como una otredad. Así como el sujeto alcanza su sí mismo, su existir, asimismo alcanza a tomar al otro como otro, ya no como una extensión idéntica de sí mismo. O incluso, un giro más, es por la existencia de ese otro que el sujeto puede tomar existencia de sí. (Fernández, 2012:56)

I.II Amistad en los niños pequeños

Según Cantero López (2006), la formación de vínculos de amistad entre pares (como será definida a continuación), comienza a ser posible en niños a partir de los 6 años. El concepto de amistad se va transformando a través del tiempo, y varía según los sujetos; aun así, se hace un consenso en ciertas características básicas que definen a cualquier vínculo afectivo que pretenda ser postulado como “amistad”.

La amistad implica una *relación afectiva*, de *carácter voluntario*, en donde prevalece el *deseo de proximidad* con el otro, gracias al *placer* que se obtiene con el *tiempo compartido*. Es un *proceso de naturaleza social* que *perdura en el tiempo*, con cierta *estabilidad*. Es *bidireccional*; los sujetos que constituyen el vínculo *se aprecian mutuamente*. Se trata de un *vínculo simétrico y recíproco*, donde cada sujeto proporciona al otro un cierto *apoyo emocional*.

La amistad es *exigente*. Hay que ganársela y conservarla. No es incondicional, por lo que se hace necesario saber adoptar la perspectiva del otro, respetar sus deseos, colaborar con él, etc. Esta característica de la amistad provoca que sólo pueda ser satisfecha parcialmente por los niños. Es necesario que se adquiriera la capacidad de asumir el punto de vista del otro y determinadas capacidades para controlar y orientar

prosocialmente las conductas para poder hablar de un verdadero vínculo de amistad.

(Cantero López, 2006:170)

A partir de los seis años, el desarrollo empático del niño, hace posible que el mismo pueda lidiar con estas exigencias, por lo cual esta sería una edad propicia para la generación de este tipo de vínculo.

II. El juego en edad escolar: el juego reglado

El juego es una actividad practicada por el ser humano desde el inicio de los tiempos, y por lo tanto, inherente a su naturaleza. Caillois (1958) menciona algunos términos asociados al juego, que sirven de caracterización al mismo.

Jocus, viene del latín, y hace referencia a ‘diversión’, ‘broma’; *ludus*, también del latín, describe el aspecto reglado del juego; *paidia*, proviene del griego, y refiere al juego creativo, espontáneo, sin estructuración fija; *lúdricus* y *ludicer*, refieren a entretenimiento, diversión.¹

Este artículo estudia el juego en el período que puede denominarse de escolarización del sujeto, comprendiendo este (en términos generales) a niños de entre 6 y 11 años.

Para realizar tal recorte, se parte de la psicología del desarrollo o evolutiva, que plantea en esta etapa una evolución de los esquemas cognitivos del niño, que influyen en sus modos de jugar, y también, directamente, sobre sus modos de vincularse con el entorno.

A esta edad, el niño alcanza el dominio de las operaciones concretas, lo que implica, ante todo, la posibilidad de reversibilidad de las acciones, consecuencia de la descentración de su pensamiento que posibilita el entendimiento de un estado final como resultado de una serie de estados sucesivos. La reversibilidad permitiría una deducción de las posibles consecuencias de sus actos, y también la comprensión de los resultados de los mismos, generando así, mayor libertad a la hora de elegir cómo proceder. “En este período, tanto las conductas imitativas

como las lúdicas se unen en una conducta inteligente.” (Radrizzani Goñi & González, 1987:33)

Hay un predominio del juego reglado, junto a la resignación del simbolismo (reinante en años anteriores), en pos de construcciones simbólicas menos deformantes de la realidad, ya que se intenta alcanzar una reproducción cada vez más exacta de la misma.

Se observa un debilitamiento del simbolismo individual, y un acrecentamiento del simbolismo colectivo, junto con el desarrollo de la cooperación. Así, “los sujetos comienzan a experimentar la necesidad de acuerdo mutuo en el juego social que desarrollan con sus compañeros, con los cuales compiten y a los que vigilan y controlan, para que se respeten las imposiciones de las normas establecidas.” (Radrizzani Goñi & González, 1987:54)

La característica esencial de la cooperación es conducir al niño a la práctica de la reciprocidad y a la generosidad en sus relaciones con los compañeros de juego. (Radrizzani Goñi & González, 1987:55)

Estas producciones lúdicas regladas, se alejan del juego egocéntrico, así como de las asimilaciones deformantes, y se acercan progresivamente a la modalidad del trabajo continuo y adaptado. Esto se hace posible gracias al descentramiento del punto de vista propio, mientras se accede a modos de funcionamiento orientados por la reversibilidad operatoria, que a su vez promueve una actitud de cooperación que considera los diferentes puntos de vista, y tiene como necesidad la reciprocidad en la vinculación con el entorno, consistente en tratar al otro como uno mismo quisiera ser tratado. Esto daría paso así a una mejor creación de vínculos afectivos entre pares, y más estables.

De acuerdo a Cantero López (2006),

(...) un estudio observacional realizado por Furman y Bierman (1983) con el objetivo de conocer el proceso que siguen los niños de 8 años para llegar a hacer amigos de niños

que ya conocen, se encontró que comienzan dando información personal relevante sobre sus gustos y aficiones para descubrir intereses comunes. Una vez encontradas las coincidencias, organizan actividades y juegos compartidos y, más adelante, a través de la comunicación, llegan a la individualización de la relación y a la formación del vínculo afectivo de la amistad. (p. 172)

El juego es una de las actividades más frecuentes en el niño, una herramienta que ellos mismos encuentran muy a la mano a la hora de relacionarse con el otro.

III. Juego y videojuego

Huizinga (1972) define al juego de la siguiente manera:

(...) el juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla en unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas totalmente obligatorias pero libremente aceptadas, acción que tiene una finalidad en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de conciencia de ‘ser de otra forma’ que en la vida cotidiana (p. 45)

Este autor introduce la noción de libertad implicada en el juego; no es una actividad obligatoria, sino una que el sujeto elige para su divertimento, para lograr un cierto placer, que a su vez incluye la tensión, un cierto displacer que tiene que ver con las dificultades del juego.

Asimismo incluye la noción de un espacio-tiempo determinado por el juego. “(...) el juego, cualquier juego, es un espacio-tiempo simbólico y mágico”, dice Scheines (1998:18), y agrega que no hay juego sin lo que denomina “campo de juego”, que refiere al ‘pedacito de mundo’ que se recorta y pasa a ser presente, y a constituir lo único existente para el jugador en ese momento en que juega. Las reglas no son ahora las pautadas por la realidad exterior, sino las propuestas dentro de esa ‘micro realidad’ del juego (por ejemplo: pegarle al rival, o

matar a otros sujetos dentro de la pantalla, es un objetivo en sí mismo o una posibilidad que 'da puntos', en ciertos juegos de video).

Según palabras de Mesa (2012), puede clasificarse a los videojuegos como un subgénero dentro de los juegos. Asimismo, posee características muy particulares, siendo factor necesario para ser denominado de esta forma, el uso de la tecnología como mediador.

Los videojuegos son una peculiar forma de juego, una modalidad desde la que simular algún tipo de situación dispuesta para la interacción, en un ambiente más o menos distendido. En un videojuego confluyen principalmente humanos, historias, personajes, escenarios, artefactos, contextos y acciones. Pero en sus variadas formas, resulta difícil discernir qué lugar ocupan cada una de estas partes y qué función tienen para el desarrollo del juego. Y, sobre todo, qué tipo de interrelaciones propician las cualidades tecnológicas digitales que son el distintivo característico de los videojuegos, resulta el gran interés que han promovido los videojuegos para las diversas miradas psicosociales. (Mesa, 2012:1)

Mesa (2012), en pos de ir afinando su definición de videojuegos (siendo consciente de la complejidad del asunto, y las innumerables perspectivas mediante las cuales puede ser abordado), retoma la concepción de Aranda y Sánchez-Navarro (2009), que centran su forma de explicar tales actividades en los diferentes elementos que la componen.

Señalan su condición de sistemas que se rigen por ciertas reglas, y que implican la consecución de objetivos; asimismo la necesidad intrínseca de ser logrados, estos últimos, a través del esfuerzo, la interacción de los jugadores y sus vínculos emocionales. Además requieren, para ser puestos en práctica, de un software informático, y la utilización de alguna herramienta tecnológica (consola, celular, Tablet, etc.).

Pareciera ser que jugar y “videojugar” comparten muchas características comunes; aun así, Mesa (2012) propone que el detalle de la tecnología como mediador, sería un factor que implicaría cambios importantes en lo que respecta al acto de jugar. El autor denomina a los videojuegos como un <<mundo de tintes híbridos>>, siendo que están compuestos, en igual importancia, por elementos de diferentes naturalezas, dando la posibilidad de generación de un relacionamiento particular entre jugadores. “(...) con la participación de elementos como la pantalla, las interfaces de control y de procesador, internet, efectos audiovisuales, etc., el enrolamiento de los jugadores adquiere peculiaridades que pueden dar a entender que videojugar no es lo mismo que jugar (...)” (Mesa, 2012:91)

Existen diferentes tipos de videojuego: de cooperación o de competencia; de estrategia; de batalla, de carreras, deportivos, etc. Otra posible clasificación diferencia aquellos juegos que se ejecutan con un joystick o desde el teclado de la computadora, requiriendo simplemente de movimientos de digitación, y aquellos que implican el movimiento de gran parte del cuerpo y, en general, de un cierto esfuerzo físico (ej. los que se juegan a través de la videoconsola Wii, de Nintendo).

Siendo que hay muy diversas formas de clasificar los juegos de video, a continuación se intentará profundizar en aquella referida a los modos de jugar entre varios jugadores (por ser este un tema vertebral en el presente artículo). Antes de comenzar, se hará una salvedad en relación a los juegos ejecutados de modo solitario o con el computador como ‘opponente o compañero de equipo’.

Podría deducirse que este tipo de juego (muy habitual en la actualidad), no estaría aportando al desarrollo psicosocial del sujeto, siendo que el mismo se encontraría, de algún modo, ‘aislado’ del entorno, ‘hiper-conectado’, como se lo denomina en ocasiones. Por otra parte, tomando aportes de Piaget, se puede sugerir algo diferente al respecto:

(...) no existe sino una simple diferencia de grado entre el juego simbólico individual (Rollenspiel) y el juego simbólico de varios. A menudo los niños juegan unos frente a otros, más unos que los otros, y es difícil anotar, desde este punto de vista, el límite exacto de lo individual y lo social. Sin duda, se puede llegar a decir que todo juego simbólico, aun el juego individual, se vuelve tarde o temprano una representación que el niño da a un socio imaginario y que todo juego simbólico colectivo, por bien organizado que esté, conserva algo de la infalible característica del símbolo individual. (Piaget, 1961:151-152)

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que, aun jugando una partida individual, el niño podría estar elaborando situaciones que implican un relacionamiento con otro, diferente a sí mismo.

Mesa (2012) sugiere incluir a los videojuegos de varios jugadores (“Videojuegos Multijugador”), entre las que se dan en llamar “Tecnologías de Relación” (como son el celular y las redes sociales, por ejemplo). Estos videojuegos multijugador, se pueden clasificar de la siguiente manera:

1. Simultáneo: se utiliza un mismo soporte, y todos los jugadores, cada cual con un control, juegan al mismo tiempo la partida (ej. Videojuegos deportivos).
2. Hot seat: utilizando un mismo soporte, varios jugadores participan del juego por turnos (ej. Civilization)
3. Pantalla dividida: en un mismo soporte, se divide la pantalla para que varios jugadores (dos o más) jueguen al unísono, habiendo independencia de las acciones entre estos en lo que respecta al movimiento a través de los diferentes escenarios (ej. Los videojuegos de carreras)

4. PBEM (“Play By E-Mail”): se juega por turnos, y los mismos se sincronizan por medio del correo electrónico, u otro lugar donde dejar la partida en curso (ej. Ajedrez).
5. Red local: se juega mediante dos o más dispositivos conectados de forma local mediante una ‘red de área local’. Esto implica estar en el mismo lugar físico (ej. Mario)
6. On-line: igual al anterior, pero utilizando una red de área global; el internet. La diferencia es que, en este caso, no es estrictamente necesario estar en el mismo lugar físico; igualmente, existen posibilidades para esto mediante computadoras en red, como hay en los espacios de cibercafé, por ejemplo (ej. World of Warcraft)

De este modo,

(...) los espacios de conexión (cibercafé, locutorios, puntos públicos de acceso...) son espacios de relación que ocupan un lugar que podría ocupar la plaza pública en otros tiempos. Son por lo tanto espacios de ocio, espacios de discusión política, espacios de intercambio de información, pero ante todo espacios de relación. (Gil & Vall-llovera, 2006:27 En Mesa, 2012:34)

IV. Reflexiones en torno a la amistad entre videojugadores

Se sostiene que la etapa de la infancia en la que hace foco el presente artículo, es aquella en la cual comienzan a construirse vínculos que pueden ser denominados “amistosos”. Anteriormente se especificó en qué consiste este tipo de vínculo para poder ser llamado de esta manera. Ahora, ¿de qué forma (teniendo en cuenta lo indagado) puede influir el acto de jugar un videojuego en esta construcción vincular?

Según los planteos de Mesa (2012), los videojuegos son, en la actualidad, actividades frecuentes en la vida cotidiana de los sujetos. Los mismos se llevan a cabo en cualquier momento del día, incluso en algún 'entre tiempo' entre tareas; de forma singular o colectiva, con conocidos y amigos, o entre personas que se encuentran (cualquier sea el motivo) compartiendo un espacio geográfico o virtual.

El juego tiene la particularidad de reunir personas con diferentes características, intereses, contextos culturales, etc.; personas que, en ocasiones, no tienen un contacto previo entre ellas hasta el momento del juego, el cual pasa a unirlos en base a un objetivo común. La variedad temática de los videojuegos y sus modos de jugarlos es muy amplia, tornándolos elementos incluyentes de la diversidad de características personales y gustos de los sujetos.

Tomando los aportes mencionados en el sub apartado previo, los videojuegos introducen diversos modos de jugar en conjunto. Podría pensarse que, aquellos juegos singulares, pero compartidos (como el multijuego de pantalla dividida) o los que implican turnos, estarían fomentando el respeto por el otro y sus tiempos, la paciencia de cada videojugador, y la posibilidad de generar un espacio para el otro; factores imprescindibles para la creación y el sostén del vínculo amistoso.

Además de los juegos compartidos mencionados anteriormente, se ha hecho habitual el jugar videojuegos de modalidad singular entre varias personas, lo que implicaría cambiar de jugador cada vez que la partida finaliza. Mientras uno tiene el control de la partida desde el aparato utilizado, el otro puede participar como observador, pero también como colega, en tanto tiene la posibilidad de aconsejar a quien lleva la partida. De esta forma, se comparte plenamente desde el acompañamiento, y disfrutando a través de la empatía promovida desde aquel que dirige la jugada. La colaboración entre jugadores, en casos en que el juego depende de un equipo, también estaría fomentando buenos modos de relacionamiento. Igualmente, se

puede concebir al juego como un espacio para canalizar sentimientos no tan agradables hacia los otros.

Todo vínculo de pares implica una cierta ambivalencia entre sus componentes. El juego, mediante una competencia justificada (en el sentido de desplazar este sentimiento hacia un fin valorado, como ser el divertirse) y justa (ya que está mediada por reglas dispuestas por un otro neutro: el juego), puede ser pensado como canalizador de estos sentires.

Desde una concepción del amigo como ‘semejante’ (Fernández, 2012), la descarga de agresividad ante esta persona querida, puede interpretarse como positiva en tanto “intento de separación de esa unidad aparentemente ‘idéntica’ entre uno y otro” (p. 32). El juego, por su parte, desde lo virtual, plantea ciertas posibilidades para que afloren estas emociones no tan bien valoradas, sin generar consecuencias negativas (por ejemplo: dos sujetos pueden jugar a las luchas entre ellos, sin generar roces que impidan la continuidad de un vínculo saludable, lo cual podría no resultar de la misma manera, si se dieran estas condiciones en el ámbito real-material).

En relación al otro como ‘prójimo’, hay un encuentro entre sujetos que se ven diferenciados. Es menester detenerse en el planteo de Fernández (2012) cuando propone al “amigo como un testigo de la existencia” (p. 56) Bajo esta perspectiva, puede enunciarse asimismo que, por tener el sujeto a quien ganarle o a quién mostrarle que ha ganado, el juego se torna pleno de sentido, es importante (al igual que el amigo) para el reconocimiento de uno mismo.

De este modo se aprecia cómo el videojuego incide en situaciones de realidad concreta; a este respecto, Mesa (2012) retomando a Lévy (1999), expresa:

(...) *lo virtual* no es algo que se oponga a *lo real*, sino más bien a *lo actual*. En efecto, durante la partida, a pesar de que, como videojugadores, desarrollemos nuestra

acción dentro del mundo que denominamos virtual, es difícil asumir que los actos que se llevan a cabo no son reales, teniendo en cuenta, sobre todo, que estos suelen tener consecuencias para otros asuntos que se escapan de la pantalla, como por ejemplo, las relaciones que mantienen los contrincantes en el escenario de juego, o simplemente la experiencia y la habilidad que desarrolla un videojugador a lo largo de su historial de juego. (Mesa, 2012:5)

Los planteos de Alba Fernández (2012), permiten aproximar otro aporte afín a la afirmación del juego como mediador de vínculos afectivos. La autora propone que un amigo se puede llamar tal, entre otras cosas, por su modo de estar junto al otro. Este ayuda y acompaña en los procesos dolorosos, generando alivio subjetivo.

Uno de los aportes más importantes que realiza Freud a lo largo de su obra sobre el juego en el niño, tiene que ver con la observación del papel del mismo como recreador de situaciones pasadas que resultan traumáticas y quedan sin elaborar. El niño, a través del juego, recrea lo acontecido, situándose en un papel activo en momentos en que antes se había angustiado por estar en un lugar de aceptación pasiva de los sucesos que habían resultado desagradables. “El juego estará cargado de repetición, y en su insistencia no sólo aparecerán situaciones de placer sino que también reaparece la pérdida y el intento de elaborarla.” (López de Schroeder, 2001:17)

Según Fernández (2012), la importancia del otro en este proceso de elaboración es fundamental, por lo cual el jugar en conjunto, genera la posibilidad de compartir no solo los placeres que supone cada partida, sino también la elaboración de situaciones muy personales y dolorosas.

Las características mencionadas anteriormente, se plasman con la consideración fundante de este apartado, que propone a las mismas como características esenciales de los vínculos de

amistad. En los casos en que los sujetos no se consideran amigos, el jugar estaría promoviendo así, a través de lo mencionado, un terreno fértil para la creación de vínculos de afecto entre jugadores.

IV.I. ¿Un nuevo tipo de amistad?

En el estudio de las temáticas seleccionadas, surge el encuentro con algunos elementos que, si bien exceden al objeto de estudio propiamente dicho, permiten un giro tal a la articulación de ambas temáticas centrales (amistad y juegos de video), que no podían dejar de ser, al menos superficialmente, desarrolladas.

Pareciera ser que el campo virtual y los videojuegos, además de tener la posibilidad de constituirse en facilitadores de la construcción de vínculos de amistad (como fueron definidos en este artículo y como se los reconoce habitualmente), está ofreciendo un tipo de construcción vincular que se da inherente a este campo, y que incluye la amistad entre avatares (personajes creados por el jugador, que de algún modo sirven como identificación de aspectos personales).

La introducción de tecnologías digitales como mediadores dentro del juego, permite la comunicación y el relacionamiento más allá de la distancia física, y de los aspectos culturales y económicos (entre otros) que posean los videojugadores (Mesa, 2012). La distancia espacial propone que los sujetos se conozcan únicamente a través de sus avatares, los cuales pueden ser contruidos (en algunos juegos) a gusto del jugador, quien tiene la posibilidad de realizar una selección de los aspectos que quiere mostrar al otro. “El personaje jugado le permite al niño creerse otro, ser visto por el otro como distinto del que es, crear una escena desconocida, con marcas de lo conocido.” (López de Schroeder, 2001:16) El niño se cree otro y se muestra además siendo ‘otro’, no solamente para sí, sino para su compañero de juego. De esta frase se extrae también, que la creación de personaje siempre partirá del jugador, de las características

seleccionadas por él y desde él, con aspectos internos que se exteriorizan en ese personaje que se presenta.

Se da la situación habitual de la elección de videojugadores que (sin conocerse personalmente) se eligen unos a otros para comenzar una nueva partida o reanudar alguna anterior. Estos pueden llegar a conectarse diariamente para encontrarse con su ‘compañero avatar’ con estos fines. En la identificación con el avatar propio, reconozco además a otro que se coloca como avatar, pero que sigue siendo real: ‘en el fondo’ (del otro lado de la pantalla) ‘ese avatar es humano’. En estos casos, podría plantearse como interrogante entre quiénes se forjaría, entonces, el vínculo de afecto que pueda estarse creando: ¿será entre identificaciones (entre avatares) o entre los sujetos que juegan a ‘ser’ esos otros?

Los videojuegos, en esta extensión de procesos de indeterminación sistemática, se presumen como un campo sustancialmente interesante que puede dar buena cuenta de los nuevos escenarios multiformes que llevan algunas décadas invitando a las personas, en especial a las jóvenes, a trascender los tradicionales modelos de relación basados en el *aquí y ahora*, desplazando muchas de las formas que tenemos de experimentar nuestro día a día más hacia el *allí y el quién sabe cuándo y cuánto*. (Mesa, 2012:6)

Muchos, como en el caso de las inquietudes sobre las relaciones que posibilita el videojuego practicado colectivamente han desarrollado planteamientos en los que el videojuego posibilita redes de relacionamiento sociales donde, al jugar, se transgreden las fronteras entre los jugadores y los avatares (...) (Mesa, 2012:46)

La complejidad en el abordaje del asunto requeriría un ensayo específico al respecto, sin embargo, lo que resta por enunciar, es la magnitud de este suceso, que parece estar planteando la inminencia de nuevos tipos de vínculos de amistad muy particulares, y muy reales, también.

VI. Conclusiones

A través de lo estudiado, se puede manifestar que hay una preferencia de los niños a escoger los juegos como modo de relacionamiento. Los mismos cumplen un papel importante en el encuentro entre pares, principalmente los juegos de video, por ser los más elegidos, tanto por los niños, como por las instituciones escolares (con motivos de educación o recreación); así también, predominan en los espacios de relación (Gil & Vall-Ilovera, 2006, En Mesa, 2012) y en las casas de los niños.

Estos juegos ofrecen la posibilidad de *encuentro* entre sujetos: encuentro con las semejanzas, las diferencias, la compatibilidad, los aspectos que generan rechazo, los modos de proceder de cada cual, y también aquellas características que pueden permanecer veladas en el trato directo entre los niños, pero que salen a la luz en estas actividades.

Estos encuentros son más que positivos cuando se trata de la construcción y sostén de vínculos afectivos, siendo que la amistad (del modo en que es definida en esta presentación) se va forjando a través del tiempo y gracias a las actividades y los momentos compartidos: momentos de placer, de dolor, de visualización de las diferencias entre los sujetos y de encuentro con uno mismo gracias a la presencia del 'otro'.

Alba Fernández (2012) habla de la situación actual en relación a los lazos sociales, y refiere a un empobrecimiento de los mismos, donde se produce una exaltación del individualismo. Será más que pertinente, entonces, la generación de espacios de encuentro que potencien la diversidad y la riqueza en el encuentro entre sujetos.

Desde el presente artículo, se propone que los videojuegos podrían ser herramientas muy válidas para tal cometido.

Referencias bibliográficas

- Caillois, R. (1958). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica
- Cantero López, M. J. (2006). Desarrollo socioafectivo. En Córdoba Iñesta, Ana Isabel; Descals Tomás, Adela; Gil Llario, María Dolores (coord.) *Psicología del desarrollo en la edad escolar*. Madrid: Psicología Pirámide
- Fernández, A. (2012). La función de la amistad ante el dolor psíquico y su relación con la intervención clínica (tesis de maestría). Universidad de la República, Facultad de Psicología, Montevideo, Uruguay.
- Freud, S. (1921). Psicología de las masas y análisis del yo. En *Obras completas*. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu Editores
- Gil, A.; Vall-llovera, M. (2006). *Jóvenes en cibercafés: La dimensión física del futuro virtual*. Barcelona: Editorial UOC. Citado en: Mesa Méndez, A. (2012). Ludología Híbrida: Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos (tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Psicología Social, Barcelona, España.
- Huizinga, J. (1972) *Homoludens*. Madrid: Alianza
- López de Schroeder, A. L. (diciembre, 2001). *Jugando en psicoanálisis*. Unidad de Formación Permanente de Graduados. (3) pp-pp
- Mesa Méndez, A. (2012). Ludología Híbrida: Heterogeneidad en los eventos juveniles cotidianos mediados por videojuegos (tesis de doctorado). Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de Psicología Social, Barcelona, España.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica

Radrizzani Goñi, A. M.; González, A. (1987). *El niño y el juego: I Las operaciones infralógicas espaciales y el juego reglado*. Buenos Aires: Nueva Visión

Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Buenos Aires: Eudebe

Notas al pie

¹ Los aportes en relación a esta temática, son trabajados a través de la autora citada: Cantero López (2006)

² Para hacer noción del aspecto más global del juego ‘como entretenimiento’, se ha difundido la palabra “lúdico”, a pesar de ser un término erróneo en lo que a la etimología compete, ya que esta palabra parte de “ludus”: juego reglado; para ser más precisos, habría que hablar de “lo lúdico”. (Caillois, 1958)

En el texto presente se utilizan ambos términos de manera indistinta, haciendo referencia al juego en su carácter de elemento para el divertimento: ‘jugar por jugar’.