

MUNDO VIRTUAL, VIDEOJUEGOS Y OBJETOS TRANSICIONALES.

Jorge Villalpando Fierro¹

Resumen

La hegemonía de los nuevos medios electrónicos en el mundo cotidiano originó que se denominara era digital, era virtual, al periodo que abarcan las últimas dos décadas. Las tecnologías informáticas han creado nuevos espacios sociales para el encuentro y la socialización de los adolescentes. La era virtual ha modificado profundamente nuestros estilos de vida. Este mundo virtual posibilita diversas prácticas cotidianas vinculadas con el desarrollo de la sociabilidad y adaptación de los adolescentes. ¿Qué características presenta el mundo virtual que resulta tan atractivo para los jóvenes? La actividad en el ciberespacio cubre un importante papel en el entretenimiento y ocio de niños, púberes y adolescentes.

El ocio audiovisual es un fenómeno cultural que representa en la actualidad el espacio de libertad de las nuevas generaciones. Contribuye al desahogo de tensiones cotidianas y de satisfacción de las necesidades psíquicas de los jóvenes. El mundo virtual es un lugar de encuentro, un espacio social donde los adolescentes establecen vínculos afectivos. Las prácticas virtuales, como experiencias de aproximación, facilitan la integración de los adolescentes al mundo de los adultos. El mundo virtual brinda la oportunidad de expresión de áreas primarias de la personalidad, como los impulsos agresivos o sexuales, sin culpa, sin censura.

Maestro en Psicología de la Educación perspectiva psicoanalítica. Contacto: villafierro8@hotmail.com

Palabras clave: realidad virtual, mundo virtual, videojuego, vida pulsional.

Key words: virtual reality, virtual world, videogame, drived life.

Introducción

En el contexto de la denominada era digital y del mundo virtual, posibilitado por las tecnologías de la informática y de la comunicación, nos proponemos examinar algunas de las prácticas de los adolescentes en este mundo virtual. En la actualidad el amplio uso de internet, la popularidad y la fascinación por los videojuegos, la interactividad a través de las redes sociales, la pasión por los nuevos ídolos virtuales y otros fenómenos análogos, nos deben mover a saber si el mundo virtual está jugando un papel relevante en la afectividad de los adolescentes.

Dentro de las nuevas tecnologías electrónicas, las de las telecomunicaciones posibilitan a las nuevas generaciones nuevas formas de comunicación. En el contexto de las tecnologías de la información, la tecnología multimedia es una tecnología digital, (como los ordenadores y diversos dispositivos digitales) que permite a los usuarios procesar información audiovisual e interactuar con ambientes simulados. Implica un cambio de lo físico a lo virtual. Supera las limitaciones de la comunicación lineal, "pasiva", como la utilizada en la radio o en la tv, y brinda al usuario mecanismos para comunicarse e interactuar activamente. Por otra parte, internet, red de redes de ordenadores (Luengo, 2004), es una herramienta a la que se les atribuyen innumerables ventajas para la educación, el comercio, el entretenimiento y para el desarrollo

del individuo.

Estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación han modificado profundamente las maneras de relacionarnos. La era del mundo virtual ha establecido su hegemonía en la sociedad contemporánea y le está imprimiendo nuevas dinámicas a todas nuestras actividades. Desde las laborales y productivas, hasta las educativas y de entretenimiento. Algunas preguntas que nos guiarán son: ¿Cuáles son las características de la realidad virtual?, ¿Qué efectos tiene la tecnología del mundo virtual en el psiquismo de los adolescentes?, ¿La actividad frente a la pantalla tiene efectos negativos para los adolescentes?, ¿Qué características presenta la satisfacción de la vida pulsional de los jóvenes en la realidad virtual?

Ciberespacio, realidad virtual, mundo virtual.

La era virtual, la era del ciberespacio, como la denominan algunos autores, domina nuestra vida cotidiana. ¿Qué es el ciberespacio?, ¿Qué es la realidad virtual?, ¿cuáles son sus características?. El escritor de ciencia ficción William Gibson en 1982 creó el feliz término de *ciberespacio*, para referirse a un espacio electrónico de interacción. En su obra *Neuromante* describió el ciberespacio como “una alucinación consensuada”, agregando que “no es realmente un espacio, no es realmente un lugar. Es un espacio conceptual” (Gubern, 2003, p. 166). Los escritores de ciencia ficción, como Gibson, nos muestran su gran capacidad para imaginar escenarios futuros donde habitan los seres humanos y donde sus actividades están condicionadas de manera importante por la tecnología del futuro.

En 1986 el ingeniero Jaron Lanier creó la

Uaricha, Revista de Psicología, 13(31), Junio, 2016

Abstract

In an attempt to assess the relationship between gender notions and the body fat percentage in teenagers from Guadalajara, we polled 344 teenagers, 175 men and 169 women, between 14 and 18 years of age ($M=15.04$, $SD=.59$). Participants completed a questionnaire to assess their gender notions (Generímetro, Martínez-Munguía, 2006) and anthropometric measures were taken to determine their percentage of body fat. A positive, significant relationship between gender notions and the percentage of body fat was found ($r=.307$, $p<.001$), which suggests that gender notions may be related to the choice of a particular lifestyle that, in turn, influences body structure.

expresión “realidad virtual” (Gubern, 2002) para referirse a una simulación tridimensional generada por una computadora, en la que el usuario tiene la sensación de estar presente en ese ambiente sintético y puede interactuar con él. La realidad virtual permite la simulación de la realidad con la ventaja de poder introducir en el ambiente virtual los elementos y eventos que consideremos útiles según el objetivo que tengamos (Berra, E. y Cárdenas, G., 2010). Para Lanier la comunicación virtual, permite nuevas maneras de relacionarnos.

Para el comunicólogo Román Gubern la expresión realidad virtual (Gubern, 1998) es un oximorón, pues la misma reúne dos conceptos contradictorios y excluyentes. Las expresiones alternativas que sugiere para superar esta paradoja son: realidad artificial, mundo virtual, entorno virtual. La define como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, los cuales forman una realidad

ilusoria. Al calificar Gubern a la realidad virtual como un fenómeno ilusorio, engañoso (*illudere*: engañar); la ubica como una apariencia que confundimos con realidad, en tanto no tiene un referente material y objetivo. Esta manera de calificar la realidad virtual, muestra su resistencia a valorar positivamente sus propiedades y a aceptar los beneficios que aporta en diferentes ámbitos de la actividad humana. Quien hace uso cotidiano de la realidad virtual, no actúa como si se sintiera engañado. Por el contrario, tiene una evaluación positiva de las experiencias y sensaciones que le ofrece el ciberespacio.

En contraposición a Gubern, para Philippe Quéau (1995) las realidades virtuales no son irreales, sino que poseen cierta realidad, pues lo virtual nos propone una experiencia diferente de lo real. Para Antulio Sánchez, (2001) el mundo virtual es una zona electrónica inmaterial de diálogos e interacciones entre seres humanos. El ciberespacio es un escenario virtual, creado por medios informáticos.

Presencia e interacción son dos propiedades fundamentales de los sistemas de realidad virtual. Se denomina presencia a la sensación de 'estar en' el entorno virtual. Los sujetos que pasan por entornos de realidad virtual no tienen la sensación de observar éstos desde fuera, sino de formar parte de ellos (Gutiérrez, 2002, p.1).

La sensación de presencia colabora para que el usuario interactúe de manera significativa con los objetos virtuales. Pues al percibir estos objetos como si fueran reales puede manipularlos de manera segura y controlada. El sistema de interacción del entorno virtual

permite manipular objetos virtuales. La posibilidad de interacción es uno de los sellos distintivos de la realidad virtual informática. El sujeto ya no se encuentra en una posición pasiva, puede moverse por el entorno e interactuar con él de diferentes maneras (Gutiérrez, 2002). El usuario de la realidad virtual no es un espectador, es un actor, a diferencia del telespectador quien presenta una actitud pasiva frente al aparato.

La realidad virtual tiene la capacidad de crear sensaciones de inmersión. Dentro de las aplicaciones de realidad virtual, el modelo más popular es el que se conoce como de escritorio o no inmersivo, en el cual el monitor del ordenador, del celular o de algún otro *gadget* es la ventana para transportarse a la realidad virtual, apoyándose en los dispositivos para interactuar con el ciberespacio: el teclado, el "mouse" y el micrófono. En los sistemas inmersivos el usuario tiene la sensación de estar en el centro de la escena y de explorar el mundo virtual. Para alcanzar la sensación de inmersión se utilizan cascos, gafas, guantes y trajes especiales para interactuar con los objetos virtuales.

La realidad virtual con su creación de territorios simulados produce una nueva realidad que el sujeto utiliza para alcanzar propósitos de aprendizaje, de entretenimiento, de búsqueda de nuevos lazos sociales. De acuerdo con Botella *et al* (2012) la realidad virtual posibilita estructurar 'aventuras virtuales' en las que la persona se experimenta a si misma como competente y eficaz.

Cuando calificamos de ilusorias las cosas y los propósitos apoyándonos en posturas racionalistas señalamos que nuestro

entendimiento no funciona bien, pues confunde apariencias con realidades. La ilusión aquí es cercana de lo irracional. El ilusionista engaña nuestros sentidos para alcanzar su propósito espectacular, desafiando aparentemente las leyes naturales. Recordemos que para los médicos contemporáneos de Freud, las histéricas fingían la enfermedad que padecían. Estos médicos mostraban su desconocimiento de la actuación de factores psíquicos inconscientes en la formación de los síntomas histéricos. El síntoma no era fingido, no era una apariencia, no era una ilusión. Era una realidad, pero psíquica.

Ocio audiovisual, videojuegos, juego psicológico.

Las nuevas generaciones han crecido acompañadas de las nuevas posibilidades que les brindan las tecnologías digitales. Algunas de ellas, como los teléfonos móviles, los videojuegos, el ordenador, y el internet, ya no sólo satisfacen las necesidades de comunicación, sino que cubren un importante papel en el entretenimiento y ocio de niños, púberes y adolescentes. En opinión de Ignacio Ramonet (2002) el Internet ha sido el fenómeno sociotecnológico más importante de finales del siglo XX. La presencia de la televisión y de los medios multimedia transformó los hábitos y costumbres de entretenimiento.

En nuestro país durante las últimas dos décadas se popularizó el uso de las computadoras. Se incrementó de manera importante el número de usuarios de internet y el consumo de diversos productos audiovisuales alcanzó a todas las clases sociales. De acuerdo con datos del Censo 2010 levantado por INEGI el número de viviendas que cuentan con una computadora representó el 29%. De cada 100 viviendas censadas, en 65 los miembros de la familia contaban con teléfono móvil y en 21 disponían del servicio de internet (INEGI, 2011). El consumo de productos audiovisuales también incremento la actividad de los usuarios, el incremento en el consumo y uso de medios audiovisuales para el entretenimiento es un fenómeno cultural reciente.

Rafael Ponce de León (2004) señala que los adolescentes pasan más de 6 horas al día sentados frente al televisor, la computadora o los videojuegos. El ocio audiovisual representa el 50%, el cine el 23%, las películas de video 13%, la música grabada 10%. Estas cifras nos confirman los cambios en los intereses culturales contemporáneos de las personas. De ocupar el primer lugar, el cine representa en la actualidad el segundo lugar en el consumo de

medios audiovisuales.

En los medios urbanos y suburbanos aparecieron los “Cibers”. Establecimientos atractivos para los jóvenes, que les ofrecen diversos servicios. Allí los púberes y adolescentes se reúnen y pueden entretenerse, comunicarse con sus amigos, obtener información para elaborar sus tareas escolares o satisfacer diversas inclinaciones psíquicas. Estos pequeños centros se han convertido en lugares importantes para las actividades lúdicas, para el encuentro y la socialización de los jóvenes. Las tecnologías multimedia se han convertido en una herramienta fundamental en la construcción de la sociabilidad y en la integración social de los jóvenes. Los adolescentes disfrutan intensamente de las actividades frente a la pantalla porque les resultan placenteras, cautivan su atención, les fascinan, les divierten y les proporcionan un soporte emocional y apoyo para su vida informal.

Frente a las obligaciones cotidianas que la organización social impone a sus integrantes para alcanzar los modelos de vida definidos, el tiempo libre, el entretenimiento, el tiempo de ocio y la recreación representan los espacios de libertad de los individuos para equilibrar su vida cotidiana. El juego en el tiempo libre es una actividad recreativa importante para los adolescentes. En los niños, púberes y adolescentes el juego es una tendencia espontánea. Cuando reunimos a un grupo de

niños y les proponemos jugar sus rostros muestran enseguida la alegría y el interés por participar en la actividad. Lo mismo ocurre con los adolescentes; tan pronto como se liberan de las obligaciones hogareñas y de la escuela se manifiestan sus permanentes tendencias lúdicas.

Una cuestión, que continua siendo un debate, es qué medida las actividades de los jóvenes frente a la pantalla no son prácticas de ocio social, sino prácticas enajenantes, que entretienen pero no estimulan su desarrollo. A este respecto, Javier Ballesta *et al* (2003) señalan que para los jóvenes el uso de los medios audiovisuales tiene dos finalidades: una lúdica y otra de relación con sus pares. También, existen visiones negativas sobre las actividades de los adolescentes en el tiempo libre. Para Gubern el uso del tiempo libre puede incluir desde el consumo de alcohol o drogas, hasta su utilización en actividades para el desarrollo de la personalidad, pasando por el vandalismo y los espectáculos alienantes (2002).

En la década de los 80's del siglo pasado el entretenimiento se revolucionó con la aparición de los ordenadores personales. Aunque es en los años 90's cuando estas nuevas tecnologías invadieron los espacios del entretenimiento, al bajar sus costos de producción y quedar al alcance de las clases populares. Los videojuegos revolucionaron el ocio y el entretenimiento en el hogar. Su historia es relativamente reciente y los usuarios son tanto niños como adolescentes y adultos. Para Diego Levis (2001) psicoanalista argentino, el videojuego es el primer medio audiovisual masivo de la era digital y punto de inflexión en la historia de la comunicación.

El videojuego (en inglés *videogame*) es un

programa de computación diseñado para el entretenimiento, mediante un proceso de interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico. Tejeiro y Pelegrina definen al videojuego como:

Todo juego electrónico con objetivos esencialmente lúdicos, que se sirve de la tecnología de la informática y permite la interacción a tiempo real del jugador

con la máquina, y en el que la acción se desarrolla fundamentalmente sobre

un soporte visual (que puede ser la pantalla de una consola, de un ordenador

personal, de un televisor o cualquier otro soporte semejante (2008, p.26).

Para Nicolas Esposito un videojuego "...is a game wich we play thanks to an apparatus and wich can be based on a story" (2005, p.2). En ésta definición encontramos cuatro elementos importantes para categorizar a los videojuegos: el juego (game), la actividad interactiva (play), el soporte electrónico (apparatus) y una historia que se desarrolla en la realidad virtual (story).

Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Los videojuegos recrean situaciones y entornos virtuales en los que el jugador puede buscar determinados objetivos de acuerdo a reglas predeterminadas. Se desarrollan en un monitor de computadora o en una televisión que despliega un espacio tridimensional y realista; el juego ocurre en el ciberespacio. Aunque el entorno virtual puede simular a la realidad, lo cierto es que crea un concierto para liberarse de las limitaciones de la realidad física.

Los videojuegos ocupan un lugar importante dentro de los intereses de los adolescentes, les

fascinan a la gran mayoría de ellos, les divierten, les entretienen y los disfrutan intensamente. Presentan temáticas, imágenes y situaciones atractivas para los jóvenes. Son ya parte de su realidad cotidiana y de las nuevas actividades lúdicas que representan también nuevas formas de ocio. El videojuego así visto permite alcanzar diversos fines a sus usuarios: contribuye al desahogo de tensiones y al aumento en su autoestima, cuando se alcanzan objetivos lúdicos. Lo positivo de los videojuegos es que estimulan las habilidades de los jugadores y familiarizan a los niños y adolescentes con el uso de equipo informático. Los diseñadores de los videojuegos han buscado alcanzar un realismo especial a través de la animación, el sonido y la interactividad. En estos entornos virtuales el jugador siempre encuentra retos y está obligado a tomar decisiones y ejecutar acciones motoras continuamente. De acuerdo con la Entertainment Software Asociacion en los EUA el 47% de los jugadores de videojuegos tienen entre 18 y 49 años; el 29% tiene menos de 18 años, y el 24% más de 50 años (Ensinck, 2008). También es importante destacar que la actividad en los videojuegos es predominantemente masculina, aunque un porcentaje menor de mujeres los juega. Las mujeres (Fernández, 2011) tienen más inclinación a los diálogos en el ciberespacio, mediante el teléfono móvil o las redes sociales. De acuerdo con su uso (Petit et al., 2006) los videojuegos son clasificados en juegos de acción, de estrategia y de rol. Los de acción son de contenido violento o de terror y el jugador percibe sus manos y las armas u objetos que porta. En los juegos de estrategia el jugador debe tener objetivos y requiere administrar sus

recursos e ir elaborando planes conforme realiza un recorrido. Los juegos de rol permiten que el personaje central sea encarnado por el jugador.

Además de cubrir funciones de ocio, el juego puede ayudar a abordar situaciones que provocan angustia y que en ese contexto simbólico se las puede manipular. El juego psicológico es una actividad que también busca tramitar ansiedades. Freud (1920/2008) describió el juego del 'fort' (se fue), 'da' (aquí) que realizaba su pequeño nieto cuando su madre lo dejaba a su cargo, mientras ella se ocupaba de otras tareas fuera de su casa. El juego se realizaba en dos tiempos, en el primero el infante lanzaba sus juguetes hacia algún rincón de la habitación y pronunciaba un sonido 'o o o o', que fue interpretado como 'fort' (fuera). En el segundo tiempo del juego, el pequeño arrojaba fuera de la cuna una pieza de madera amarrada con un cordel y gritaba 'o o o' (fort), enseguida jalaba la pieza utilizando el cordel y expresaba con alegría 'da' (aquí). Con el juego el pequeño buscaba dominar la situación desagradable que le ocasionaba la separación de su madre. La repetición obsesiva del juego busca que en cada nueva repetición se mejore el dominio de la ansiedad. Frente a la creciente angustia el pequeño tiene la alternativa de realizar una actividad simbólica para tramitar esta angustia.

René Spitz (1975) describe un trastorno que presentan los niños cuyas mamás muestran una hostilidad conscientemente compensada. Se trata de madres, en su mayoría profesionistas, que trabajan casi todo el día y que sustituyen su ausencia proporcionando juguetes y regalos a sus hijos. Estos niños, de acuerdo con Spitz, presentan un retraso en su

desarrollo social. En sus juegos muestran gran familiaridad con los juguetes y objetos inanimados y los manejan con gran habilidad. Presentan poco interés por los contactos con humanos y pueden ser hostiles cuando alguien se acerca a ellos.

En este trastorno descrito por Spitz (1975) encontramos que el niño se ha fijado a los objetos que les ofreció la madre. El juego en este caso adquiere características distintas a las que observamos en el que ejemplo que nos ofreció Freud. La ausencia constante y frecuente de la madre y de los cuidadores crea un contexto de aislamiento que el pequeño busca superar. Ya no solamente buscará dominar la ansiedad que le provoca la separación, sino que la prolongada ausencia moverá al niño a sustituir simbólicamente a sus padres ausentes con objetos. Por esta situación estos objetos pasarán a ser tan significativos como los padres mismos.

Winnicott (2003) teorizó sobre los objetos a los que los niños se apegan, verdaderas posesiones, especialmente después de que son destetados. El retiro de la madre, frecuentemente a la hora de dormir, es enfrentado por el bebé recurriendo a las satisfacciones autoeróticas, por ejemplo, chupándose el dedo pulgar, o tomando un objeto que está al alcance de su mano, como un pedazo de cobija, o balbuceando sonidos que lo arrullan. A estos objetos y acciones que el bebé utiliza para controlar la ansiedad, Winnicott (2003) los denominó objetos y fenómenos transicionales. Define a los objetos transicionales como una zona intermedia de experiencia entre el erotismo oral y la verdadera relación de objeto. Esta zona muestra la incapacidad del bebé para reconocer y aceptar

la realidad y su creciente actividad mental para reconocerla y aceptarla. Explica que, cuando el niño se dispone a dormir se posesiona de algún objeto blando y lo usa para defenderse de la ansiedad, o recurre a él en momentos de soledad o cuando existe el peligro de ansiedad depresiva. Los objetos que son ofrecidos por las madres se hacen significativos para los niños y encuentran placer en jugar con ellos. El fenómeno transicional ayuda a comprender la situación del bebé de un estado de fusión con la madre denominado diada a otro en el que surge una relación con la madre como un objeto externo, separado de él.

Winnicott (2003) mostró que el psiquismo en su desarrollo requiere de objetos y fenómenos transicionales. Los juegos pueden ser los marcos que permitan a los adolescentes transitar de un estado emocional con dependencia de figuras parentales a otro en el que interactúe con objetos no prohibidos. Winnicott (2003) también señalaba que en el juego, y sólo en él, pueden el niño o el adulto estar en libertad de ser creativos y usar su personalidad. Aquí encontramos otra faceta del juego en la que éste no solamente puede ser expresión de una defensa frente a la ansiedad de separación de un ser significativo, sino que es el medio en el que el sujeto puede ser creativo, y expresar su personalidad. La capacidad de jugar será un signo de la capacidad de ser creativo.

El tránsito al mundo de los adultos genera ansiedad en los adolescentes. La realidad virtual puede ser utilizada por éstos para reducir las ansiedades que le provocan las exigencias sociales. También puede ser utilizada por otros individuos que se niegan a afrontar sus responsabilidades adultas; o puede ser un

refugio de la vida cotidiana. Los objetos y los fenómenos transicionales de los adolescentes en la nueva era son las computadoras, los personajes de ficción, los videojuegos. Estos objetos y acciones permiten asimilar las nuevas funciones, los nuevos escenarios, como el que representa integrarse en el mundo adulto actual.

El mundo virtual, lugar de encuentro de los adolescentes.

La imagen de un adolescente entreteniéndose frente a una computadora ya nos es familiar, pues las nuevas generaciones han nacido en medio del desarrollo tecnológico electrónico. A la función socializadora que cubren las calles y las esquinas de las colonias, las plazas públicas, las discotecas, las cafeterías, los “antros”, se suma en la actualidad el mundo virtual, donde los adolescentes pueden encontrarse, establecer vínculos afectivos con los otros y con el mundo. El Internet y los videojuegos se han convertido en herramientas de relación fundamentales para construir la sociabilidad de los jóvenes (Belli y López, 2005). El mundo virtual es hoy un espacio privilegiado de socialización.

El ropaje necesario para “chatear” es un nombre ficticio (*nick name*) que permite utilizar identidades transitorias y la voluntad de mentir a los interlocutores. Como no hay una relación “cara a cara” la imaginación toma el control de la comunicación. El sujeto desea ser y desea un objeto a modo como interlocutor. El uso del *nick name en el chat* puede conllevar la idea de impunidad. El anonimato en el ciberespacio permite a los jóvenes levantar las prohibiciones al lenguaje obsceno y vulgar, y hacer referencias directas a la sexualidad. Lo que en

la vida cotidiana es necesario reprimir y evitar, en el *chat* se puede expresar y hacer, con bajos niveles de culpa. Como bien dicen Cristina Petit *et al.* el “chat” brinda “la oportunidad de expresión a áreas más primarias de la personalidad, en las que impulsos agresivos o sexuales podrían explicitarse sin culpa” (2006, p.32). Como podemos deducir de las anteriores descripciones, el mundo virtual proporciona un soporte emocional y apoyo para la vida informal del adolescente.

Los adolescentes encuentran una amplia gama de sitios atractivos en la web para obtener información e imágenes, para satisfacer su natural curiosidad y para satisfacer sus inclinaciones eróticas y agresivas. Estos últimos sitios siempre son fuente de preocupación para los padres y educadores, pues los adolescentes suelen visitarlos con diversos motivos. Las páginas que ofrecen pornografía y oportunidades para vínculos sexuales son sitios que los adultos prohíben a los adolescentes, pero ellos buscan oportunidades, especialmente los varones, para escapar a esta prohibición y los visitan. La realidad virtual, al parecer, con sus espacios de libertad, de abandono de la censura, con su ropaje fantasioso, puede satisfacer las necesidades psíquicas de los jóvenes.

Vínculos y placeres virtuales

¿Por qué resulta tan atractivo el mundo virtual para los adolescentes, que logra atrapar y absorber su atención e interés? El tiempo que los jóvenes están utilizando en las redes sociales es en promedio 3 horas diarias, (Petit *et al.*, 2006) y esta cifra va en incremento. Pensamos que la experiencia frente a la pantalla les ofrece un quantum de placer. Les resulta placentero en términos de descargas de

las tensiones originadas en las necesidades psíquicas.

En la búsqueda del objeto sexual el adolescente usa la red para construir una relación afectiva, con aproximaciones sucesivas, sin exponerse a los riesgos del encuentro cara a cara. El ciberespacio es un lugar de encuentro con los objetos deseados, espacio y vehículo de fantasías y conversaciones sexuales, antesala de una comunicación completa, en el sentido de que la palabra ayuda a establecer una relación inicial y el encuentro cara a cara y táctil, será el propósito final. Hoy en día es posible tener una pareja cibernética, con rostro desconocido, a la que no se ha escuchado su voz, pero quien despierta los más elevados sentimientos. El joven que navega en el *chat* puede presentarse ante su pareja cibernética no como es en la realidad, sino como le gustaría ser.

Los adolescentes con poco éxito social encuentran en el *chat* un mecanismo compensatorio, pues les desinhibe, favoreciendo su búsqueda de amistades en el ciberespacio. De esta manera tendremos casos paradójicos de jóvenes introvertidos en su entorno escolar y social, pero muy populares en el ciberespacio; que rehúyen las invitaciones de su grupo de pares, pero ansiosos por ir al encuentro de sus amigos virtuales día con día. En jóvenes adultos el chat también brinda la posibilidad de establecer vínculos para buscar contactos sexuales ocasionales, buscando el placer inmediato y sin demasiada responsabilidad. La red ofrece al internauta un anonimato, una intimidad y una accesibilidad inmediata a otras personas que no le puede dar el mundo real y que le permite satisfacer su fantasía y sus tendencias hedonistas. Esta actividad lúdica en el chat es muy riesgosa para

niños y púberes porque se exponen a las trampas que personas trastornadas tienden para atraerlos.

Los jóvenes que visitan la red, el Internet, no buscan una satisfacción sexual } directa, buscan la obtención de placer con la actividad misma. Los placeres que se satisfacen en el espacio virtual no son placeres preliminares, en el sentido de la búsqueda de un placer genital final. La actividad frente a la pantalla origina placer, pero no incrementa el placer genital. Estas actividades no son preparatorias del fin sexual, se conservan todavía autoeróticas. La actividad virtual satisface la sexualidad infantil por eso es muy atractiva. Considerando esta obtención de placer de órgano frente a la pantalla, ¿podemos calificar como actividades autoeróticas las actividades en entornos virtuales? Pienso que la respuesta puede ser afirmativa.

Como el mundo virtual es un espacio con baja censura y amplia libertad, los deseos pueden ser todo lo extravagantes y transgresores que se quiera. Varios rasgos y características del mundo virtual colaboran para que los adolescentes satisfagan y descarguen diversas tendencias psíquicas, que no tienen consecuencias materiales y que en el mundo real no le son permitidas ejercer, sin castigo o sanción, como la satisfacción de impulsos que calificamos de perversos. Diversas pulsiones perversas y deseos prohibidos, condenados por el entorno social, pueden ser satisfechos en el ciberespacio, como los impulsos escopofílicos y los agresivos. Mateu y Castells (2004, p.16) señalan que “los adolescentes varones son más propensos al juego y a la pornografía, y las mujeres a las amistades personales íntimas que encuentran en la red”. De acuerdo con un

estudio de Carnegie Mellon University de Pittsburg la pornografía digital constituye la aplicación recreativa más extendida en las redes, pues el 90% de sus usuarios son del sexo masculino (Gubern, 2002).

Los adolescentes y los jóvenes tienen derecho, como otras minorías, de satisfacer sus deseos, sus fantasías e incluso sus parafilias. El mundo virtual brinda condiciones para cumplir estos propósitos y satisfacer estas necesidades.

Entretenimiento virtual y educación

Diversos educadores tienen la convicción de que los videojuegos son un instrumento valioso que puede ser utilizado como un apoyo didáctico en el desarrollo educativo de los jóvenes. Para la educadora Brenda Morales donde existe el desafío de un joven en crecimiento debe haber un adulto para encararlo. Piensa que si bien la mejor manera de educar es poner límites con amor, el acercarnos a nuestros hijos y conocer su mundo (incluidos los videojuegos que los entretienen) será el mejor medio para protegerlos de las desventajas que puedan existir y hacer frente a las mismas (Morales, 2014). Begoña Gros (2008) ve en los videojuegos no solamente un medio interactivo para el entretenimiento y el ocio, sino que también representan un potencial extraordinario para la actividad educativa y social. Esta autora promueve que los videojuegos sean instrumentos didácticos en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En torno al entretenimiento en el mundo virtual encontramos diversos estereotipos y prejuicios. Las nuevas tecnologías han creado siempre temor y desconfianza entre la población hasta que a fuerza de mantener contacto con ella y utilizándola sistemáticamente se van familiarizando con su uso y se inicia su

aceptación. Con relación a los videojuegos todavía observamos personas que los perciben amenazantes y peligrosos para sus hijos, pues pueden, en su opinión, arrastrar a los adolescentes a vicios y adicciones. Contrarias a estas posturas hay evidencias que muestran que los videojuegos ayudan a desarrollar habilidades y destrezas, como las habilidades en la atención y en la coordinación viso-motora. Para Dondi et al. (2004, citado en Eguia, 2013) los videojuegos permiten el desarrollo de habilidades sociales.

La obra *jugando con videojuegos* (Gros, 1998) nos ofrece los resultados de estudios que muestran como los videojuegos son una herramienta valiosa en el ámbito educativo. Exploran su utilidad en el aprendizaje de diferentes tipos de habilidades, como las psicomotrices, y el apoyo que brindan cuando se analizan los valores y las conductas que se observan en los propios juegos. Los autores no dudan en expresar que los videojuegos son instrumentos importantes para alcanzar aprendizajes significativos.

Cristina Petit *et al* (2006) condujeron un interesante estudio en Argentina acerca del uso de medios audiovisuales y nuevas tecnologías por adolescentes. Encontraron que el consumo de sitios web estaba vinculado tanto al entretenimiento (bajar fotos 65%, bajar música 62%, bajar chistes 33%, etc.), como a investigar y obtener información que les solicitan en sus escuelas (89%). Internet de acuerdo con este último dato es una poderosa herramienta que está apoyando la formación educativa de los jóvenes. El reto para los familiares, incluidos los educadores, es fortalecer una posición crítica en los adolescentes frente al mar de información que circula en la web, ya que

mucha de esta información es poco relevante. No se debe prohibir el uso lúdico del ordenador, tampoco limitar la actividad en los videojuegos, pero es conveniente que los padres limiten el uso del ordenador en menores de edad. La intervención de los padres puede ser un soporte para que los niños y adolescentes regulen el uso que hacen de los objetos tecnológicos. La realidad virtual se ha convertido en una zona donde los jóvenes canalizan sus pulsiones. Buscaremos comprender como es que el mundo virtual les permite satisfacer diversas necesidades e intereses psicológicos fundamentales.

Trascendiendo la realidad inmediata

Como ya sabemos, aunque los adolescentes tengan disponibles las capacidades para ejercer las nuevas funciones asociadas a su maduración sexual, el medio social les impone restricciones, reglas y pautas de comportamiento que limitan el ejercicio de su sexualidad genital, por lo que su libido, su actividad sexual, frente a la frustrante realidad inmediata, puede tomar otros caminos, como el ingresar al reino de la fantasía y la imaginación para obtener satisfacciones.

El voltear la espalda a la realidad por la presión de la autoridad personificada en los padres, cuidadores, educadores y otras figuras de autoridad, convierte al joven en un ser introvertido, en el sentido en que centra su interés y su libido en su vida imaginativa. Las frustraciones de la vida real hallan una compensación en el mundo de la fantasía donde las coerciones a la libertad son muy débiles. Así la realidad imaginativa crea condiciones para que el adolescente encuentre el anhelado reconocimiento, el amor de hombres y mujeres hermosas, el poder, los

honos y objetos sexuales *ad hoc* a sus tendencias eróticas.

Durante la entrevista que el inventor de la expresión realidad virtual, Jaron Lanier, concedió a la revista *Elementos* en el año de 1999 recordaba: "...cuando era niño siempre quise trascender los límites injustos del mundo físico, que me parecían muy frustrantes y contrarios a la infinitud de la imaginación" (Hersman, 2000, p. 23). Este recuerdo de Lanier mostraba que para él la imaginación ocupaba un lugar relevante, pues su uso le compensaba y le permitía potenciar la imaginación y romper las barreras del mundo inmediato.

El sueño es un vigilante del estado de reposo, pues trata a toda costa de que los estímulos internos y externos no despierten al soñante y continúe durmiendo. La manera que tiene de alcanzar este propósito es realizando los deseos del soñante, que satisfacen sus pulsiones básicas. Esta satisfacción ilusoria de las necesidades resuelve temporalmente sus necesidades. Los sueños se le aparecen como reales. La realidad virtual se conduce como los sueños, pues lo que percibe el usuario en la pantalla es una imagen tridimensional que lo atrapa. La analogía entre sueños y realidad virtual puede ayudar a mejorar nuestra comprensión de las prácticas virtuales y de la realización de deseos en el mundo virtual. El principio de placer resguarda las actividades frente a la pantalla, como lo observamos en el fenómeno del sueño. La interactividad del adolescente con los personajes del mundo virtual y con otros usuarios del mismo permite que se satisfagan necesidades psíquicas fundamentales. El mundo virtual es un espacio y escenario privilegiado para la expresión y

satisfacción de las pulsiones eróticas y agresivas de los adolescentes.

Pulsiones agresivas e influencia de videojuegos de contenido violento

Pensadores como Maquiavelo y Hobbes, concedores profundos de la naturaleza humana, concebían al ser humano como un ser con disposición egoísta e inclinación a la violencia y a la agresividad. Sus concepciones políticas proponen que quienes encarnen el gobierno de un Estado no se guíen por principios morales y sometan a los gobernados mediante la fuerza y el temor a la muerte. Tenían la convicción de que si al hombre le fuera permitido manifestar libremente su voluntad de poderío destruiría el orden social. Para controlar esta disposición agresiva del sujeto la cultura le impone restricciones a su vida pulsional y le exige restringir su agresividad hacia los demás, buscando crear condiciones aceptables de convivencia. Como un elemento importante de su patrimonio cultural el adolescente debe aprender a gobernar sus pulsiones agresivas y no dirigir las hacia sus congéneres, debe canalizarlas hacia objetos permitidos por la sociedad.

El mundo virtual es un lugar simbólico donde los jóvenes pueden transgredir las leyes de la realidad: no matar, no ser violento, etc. El impulso de dominar, de someter, de dañar, puede ser satisfecho en este mundo fantástico. Esta acción es facilitada por el simbolismo, por el desplazamiento y sustitución de objetos reales por objetos virtuales. Esta característica de la realidad virtual es importante para los jóvenes pues las pulsiones, especialmente las agresivas, no encuentran condiciones adecuadas para su satisfacción en el mundo real, por lo que la capacidad de cambiar a

objetos socialmente más aceptables contribuye a reducir sus conflictos con su mundo interno y con su contexto social.

Las descargas de agresión en entornos virtuales, como pueden ser los videojuegos de contenidos violentos, satisfacen la vida emocional de los jóvenes. Así, la muerte de enemigos virtuales satisface tendencias pulsionales básicas de los adolescentes. La psicoanalista Brenda Morales afirma que "... el videojuego cumple una función esencial en el manejo de la agresión y la destructividad, cuando éstas son procesadas y pueden ser expresadas de manera simbólica" (Morales, 2014).

Frente a las teorías que consideran una influencia positiva de los videojuegos en los adolescentes como la que corresponde a la psicoanalista Brenda Morales, encontramos otros estudios que apoyan la hipótesis de que los videojuegos de contenido violento acrecientan los pensamientos y comportamientos agresivos de los jugadores. Una de las cuestiones es saber si esta violencia en los videojuegos puede afectar e influir en las mentes de los jóvenes. Según Craig A. Anderson *et al.* (2008) los videojuegos constituyen una variable situacional que influencia el comportamiento agresivo de los adolescentes. Explican que generan un incremento de actividad, pensamientos y afectos agresivos. Comentan que en el largo plazo existe la posibilidad de que se forme una personalidad con tendencias, actitudes, creencias y pensamientos agresivos. Estos investigadores aseguran que los videojuegos violentos inciden directa y posteriormente en el comportamiento agresivo de los niños y adolescentes que los usan. Los juegos de

violencia humana y de violencia fantástica suman casi el 50% de los juegos de entretenimiento. Estas investigaciones, que por momentos presentan resultados contradictorios, nos muestran que es necesario profundizar en los estudios sobre los efectos de los videojuegos violentos en los adolescentes. Con relación a la polémica sobre los efectos psicosociales positivos o negativos de los videojuegos Tejeiro, Pelegrina y Gómez (2009, p. 247) hacen suya la posición del Ministerio de Sanidad y Consumo de España:

Hasta ahora no existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos o juguetes cause o pueda causar daños inmediatos o previsibles en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente.

Conclusión

Las nuevas generaciones, especialmente los adolescentes, han abrazado completamente la nueva era digital. El consumo que hacen de los medios audiovisuales es cada vez mayor, pues les resultan importantes para comunicarse, relacionarse y entretenerse con sus pares. Internet se ha convertido en un instrumento privilegiado donde los jóvenes construyen su sociabilidad. Las redes sociales del mundo virtual son lugares de encuentro y de interacción de los adolescentes.

¿Las actividades de los jóvenes frente a la pantalla son prácticas de ocio social, o se trata de prácticas enajenantes, que entretienen pero no estimulan el desarrollo de los adolescentes? Estas nuevas formas de diversión y

entretenimiento mantienen abierto el debate sobre los efectos psicosociales, positivos o negativos, de los videojuegos.

Muchos educadores tienen la convicción de que los videojuegos pueden ser utilizados como un recurso didáctico en el desarrollo escolar de los adolescentes. Los videojuegos pueden ser utilizados en las situaciones escolares para favorecer el aprendizaje. El consumo de sitios web está relacionado no sólo con el entretenimiento, sino que es un soporte para las actividades de investigación escolar.

El apego a los ordenadores y la intensa actividad lúdica en el mundo virtual nos han hecho valorar la posibilidad de que la computadora y los personajes virtuales sean los modernos objetos transicionales. Estos objetos transicionales pueden permitir a los adolescentes asimilar nuevas funciones, nuevos escenarios, como los que representan integrarse en el mundo adulto actual.

El mundo virtual, con su espacio de libertad y tolerancia colabora en los ensayos de canalización de las pulsiones sobre objetos virtuales, que toleran los embates eróticos y agresivos de los adolescentes, sin consecuencias para su conducta. Esta actividad en el mundo virtual da la oportunidad a los adolescentes de probar identidades, de experimentar relaciones, de ejercer su sexualidad, de expresar áreas primarias de su personalidad, sin culpa.

En realidad el mundo virtual, en especial el internet y los videojuegos, están apoyando la formación educativa de los adolescentes y jóvenes. Para que la Escila y la Caribdis del mundo virtual no les arranquen toda la vitalidad debemos proponerles actividades y compromisos que los anclen en la realidad

cotidiana.

Referencias

- Anderson, C., Sakamoto, A., Gentile, D., Ihori, N., Shibuya, A., Yukahua, S., & Kobayashi, K. (2008). Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the United States. Illinois, USA: American Academy of Pediatrics. Recuperado de: http://pediatrics.aappublications.org/content/122/5/e1067?sso=1&sso_redirect_count=1&nfstatus=401&nftoken.htm,
- Ballesta, J., Gómez, J., Guardiola, P., Lozano, J., y Serrano, F. (2003). El consumo de medios en los jóvenes de secundaria. Madrid: Editorial CCS.
- Belli, S. y López, C. (2005). Breve historia de los videojuegos. Barcelona: Athenea digital, 14, 159-179.
- Botella, C., Quero, S., Guillén, V., Moles, M., Nebot, S., García-Palacios, A., y Baños, R. (2012). La realidad virtual para el tratamiento de los trastornos emocionales: una revisión. *Anuario de psicología clínica y de la salud*, 8, 7-21.
- Eguia, J. et al. (2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *3ciencias*. Recuperado de: <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/04/videojuegos.pdf>.
- Ensinck, M. (2008). Mitos y verdades sobre los videojuegos. *La Nación*, Agosto; recuperado de: http://chicosymedios.blogspot.com/2008_08_01_archive.html,
- Esposito, N. (2005). A short and simple definition of what a videogame is. Compiègne, France. Recuperado de: http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2005_definition.pdf.
- Fernández, B. (2011). Juguetes, juego y diferencia sexual. Recuperado de: http://www.lavozdegalicia.es/opinion/2011/01/05/00_03_8946478.htm,
- Freud, S. (1920/2008) Más allá del principio del placer. Obras completas de Sigmund Freud, (tomo XVIII). Trad. José L. Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gros, B. (1998). Jugando con videojuegos:

- educación y entretenimiento. Barcelona: Edit. Desclee De Brouwer.
- Gros, B. (2008). Videojuegos y aprendizaje. Barcelona: Grao.
- Gubern, R. (2002). El eros electrónico. México: Taurus.
- Gubern, R. (2003). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona: Anagrama.
- Gutiérrez, J. (2002). Aplicaciones de la realidad virtual en psicología clínica. Barcelona: aula médica psiquiatría, 4, 92-126. Recuperado de : <http://www.ub.edu/personal/rv/realidadvirtual.pdf>.
- Hersman, L. (2000). La irrealidad y el deseo. *Elementos: ciencia y cultura*, 039, 23-27. Recuperado de : <http://www.elementos.buap.mx/num39/pdf/23.pdf>.
- INEGI (2011). Censo de población y vivienda 2010. Panorama sociodemográfico de México. Recuperado de : http://www.inegi.org.mx/prod_serv/contenidos/espanol/bvinegi/productos/censos/poblacion/2010/panora_socio/Cpv2010_Panorama.pdf.
- Levin, E. (2006). ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Levis, D. (2001). Videojuegos y cine: intersecciones e influencias. Recuperado de : http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/cine_vj.pdf,
- Luengo, A. (2004). Adicción a internet: conceptualización y propuesta de intervención. *Revista Profesional Española de Terapia cognitivo-conductual*, 2, 22-52.
- Mateu, J. y Castells, P. (2004). El adolescente problemático. Barcelona: Edit. Hispano europea.
- Morales, B. (2014) Videojuegos: beneficios y desventajas. Buenos Aires: ESMAS. Recuperado de : <http://www.esmas.com/salud/770476.html>.
- Petit, C., Virdó, E., Zamar, M. y Almada, I. (2006). La generación tecnocultural. Adolescentes. El uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías. Córdoba: Encuentro Grupo editor- editorial brujas.
- Ponce de León, R. (2004). Los videojuegos ¿entretenimiento o fomento de la violencia? La prensa, San Diego. Recuperado de : <http://www.laprensa-sandiego.org/archieve/march19-04/columna.htm>.
- Quéau, P. (1995). Lo virtual. Virtudes y vértigos. Buenos Aires: Paidós.
- Ramonet, I. (2002). Una gran mutación. La post-televisión. Barcelona: Edit. Icaria.
- Spitz, R. (1975). El primer año de vida del niño. Génesis de las primeras relaciones objetales. Madrid: Aguilar.
- Sánchez, A. (2001). La era de los afectos en internet. México: Editorial océano.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2008). La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación. Málaga: Ediciones Aljibe.
- Tejeiro, R., Pelegrina, M. y Gómez, J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*, 7, 235-250.
- Winnicott, D. (2003). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.