

Los videojuegos digitales infantiles como un anzuelo de resiliencia

Frank Eduardo Bueno Espinosa

Trabajo de Grado para Optar al Título de Magister en Filosofía

Director

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Doctor en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Maestría en Filosofía

Bucaramanga

2022

Agradecimientos

Gracias, profesor Jorge Francisco, por su completa ayuda y paciencia.

Agradezco a mi can Villanelle, por acompañarme en la escritura de esta tesis.

A Susana y a Luis, mis padres, por darme el espacio, el apoyo y el amor en este proyecto académico.

Gracias a mis amigas Juliana y Paula, por apoyarme y llenarme de sorpresas y esperanzas.

A mis estudiantes del colegio durante el 2021 y 2022, en especial a Pío, Sophía y a Moisés por sus dichos y particularidades de todo adolescente.

A Miguel, gracias por hacer que mi *Conatus* fuera lo más alto en la construcción de este producto, pues, sin esa iluminación tanto espacial como emocional no podría haber terminado.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	7
1. Lectura filosófica de la teoría de la resiliencia	10
1.1 Surgimiento de las teorías: apego, vínculo y resiliencia.....	11
1.2 Diferencia conceptual entre apego y vínculo.....	13
1.3 Configuración de la teoría del apego	15
1.3.1 El apego seguro en la resiliencia.....	15
1.3.2 Los apegos inseguros en la resiliencia	16
1.4 La teoría de la resiliencia: El videojuego como tejido de resiliencia	18
1.4.1 La resiliencia y la implicación narrativa	18
1.4.2 Los videojuegos en la resiliencia como medio de simbolización	20
2. La construcción de la resiliencia a partir de los videojuegos digitales	22
2.1 Inscripción de la vida infantil en los videojuegos digitales	23
2.2 La importancia de los avatares.....	25
2.3 Los malos tratos a la infancia en los videojuegos digitales	26
2.4 La construcción de la resiliencia en los videojuegos digitales infantiles.....	29
3. Resiliencia digital: Videojuegos	31
3.1 El anzuelo.....	31
3.1.1 La avidez en los infantes.....	32
3.1.2 El anzuelo como herramienta y engaño	33
3.1.3 El videojuego como anzuelo infantil	34
3.2 El videojuego y sus políticas digitales infantiles	36
3.2.1 Los problemas de los digital playgrounds	36

3.2.2 Ventajas de los digital playgrounds	38
3.2.3 El videojuego como esfera pública	39
3.3 Videojuego: el anzuelo digital que permite la resiliencia	40
4. Conclusiones	42
Referencias Bibliográficas	44

Resumen

Título: Los videojuegos digitales infantiles como un anzuelo de resiliencia*

Autor: Frank Eduardo Bueno Espinosa**

Palabras Clave: Parques digitales, resiliencia, anzuelo, vínculo, apego.

Descripción: Los videojuegos, en pleno siglo XXI, son una herramienta fundamental en la vinculación infantil, dadas las formas de agenciamiento, reconocimiento y de alteridad que puede cada uno de los usuarios permitirse en sus espacios de ocio. A primera vista los videojuegos se presentan como una forma de interacción electrónica, pero realmente suelen ser un túnel hacia una percepción del mundo real. Y es así como el videojuego o parque de juego digital, puede permitir a los infantes una comprensión sincera sobre aquellos acontecimientos que no habían podido comprender.

Este trabajo presenta una visión filosófica de la manera en que un videojuego puede permitir el alcance de la resiliencia, en tanto haya un buen trato y un acompañamiento a la hora de jugar. No se está lejos pues, de poder lograr que el juego digital sea un anzuelo al momento de capturar las intenciones de los infantes, pues estos tienen razones por las cuales eligen los juegos y son capaces de pretender ser lo que realmente quieren ser. De esta manera, se intenta dar a conocer los cambios positivos sobre la perspectiva de la vida que los infantes pueden lograr, a pesar de que hayan pasado por acontecimientos oscuros y tristes, generados a partir de un trauma o situación desafortunada.

* Los videojuegos digitales infantiles como un anzuelo de resiliencia

**Universidad Industrial de Santander. Maestría en filosofía. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor en filosofía.

Abstract

Title: Children's digital video games as a resilience hook *

Author(s): Frank Eduardo Bueno Espinosa **

Key Words: Digital playground, resilience, hook, link, attachment.

Description: Video games, in the 21st century, are a fundamental tool in child bonding, given the forms of agency, recognition and otherness that each of the users can indulge in their leisure spaces. At first glance, video games are presented as a form of electronic interaction, but in reality they are often a tunnel to a perception of the real world. And this is how the video game, or digital playground, can allow infants a sincere understanding of those events that they had not been able to comprehend.

This work presents a philosophical vision of the way in which a video game can allow the achievement of resilience, as long as there is a good treatment and an accompaniment at the time of playing. It is not far, then, from being able to achieve that the digital game is a hook at the time of capturing the intentions of children, since they have reasons why they choose the games and are able to pretend to be what they really want to be. In this way, we try to show the positive changes on the perspective of life that children can achieve, even though they have gone through dark and sad events, generated from a trauma or unfortunate situation.

* Children's digital video games as a resilience hook

**Industrial University of Santander. Master's Degree in Philosophy. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor of Philosophy.

Introducción

El propósito de este trabajo es descubrir la potencialidad de las herramientas digitales infantiles, como lo sería el caso de los videojuegos, para la generación de un correcto vínculo y las asociaciones entre infantes que permitan la resiliencia. Además, se reconocerá la importancia de los tutores, diseñadores y corporaciones dentro del desarrollo de los vínculos en la infancia. De manera que pueda entregarse un hallazgo, teórico y filosófico, referente a la resiliencia en el siglo XXI al tener en cuenta la digitalidad, y las nuevas formas de dar cuerda a la potencia de actuar de los infantes.

La fundamentación de este trabajo estará dada por los autores Sara Grimes y Boris Cyrulnik, quienes se enfocan en el estudio de la infancia, cada uno desde dos puntos de investigación diferentes pero no apartados. El autor Cyrulnik ofrece una gran investigación sobre la noción de resiliencia, a partir de obras como *El murmullo de los fantasmas* (2003) o *El encantamiento del mundo* (2002), las cuales estarán referenciadas en este trabajo con gran agrado. Por el mismo camino, la autora Grimes ayudará a incorporar la relevancia de los videojuegos digitales infantiles, en tanto parques digitales, desarrollo del software e implicaciones políticas que incluyen, en primera instancia, tanto a los tutores como a los infantes, esto gracias a su obra *Digital Playgrounds: The Hidden Politics of Children's Online Play Space, Virtual Worlds, and Connected Games* (2021), que surge como respuesta a los diferentes vacíos que se dan frente al desconocimiento de cómo deberían los infantes incursionar en el mundo de la internet, de las vinculaciones digitales y de la identidad digital.

Las obras mencionadas anteriormente son base fundamental para delimitar y confabular lo que será una herramienta potencial, a saber: los videojuegos, los cuales podrán permitir a los infantes un acercamiento asertivo con el mundo y con sus pares. Además, los videojuegos pueden verse como moldeadores de una inteligencia emocional, que a su vez permita al infante identificar la disponibilidad emocional de quienes lo rodean tanto en la vida virtual como física. Luego, esta perspectiva de vida puede seguir construyendo en la infancia la regulación emocional, que dé al infante la posibilidad de detectar los registros emocionales, no sólo de él mismo sino de las personas que constituyen su mundo, de manera que pueda aprender a comportarse en los diferentes ecosistemas de la vida, y que aprenda a comprender y a sopesar aquellos traumas que se vivieron.

El planteamiento del problema en este trabajo está dado en que la infancia del siglo XXI, principalmente de aquellos que poseen traumas, puede llevar un proceso de resiliencia por medio de los videojuegos digitales infantiles. Pues, algunos videojuegos funcionan como anzuelos que atrapan la atención de los infantes y les proporcionan pequeños retos, que luego pueden transformarse en la comprensión del mundo y en un devenir de la reparación de su fractura de la personalidad. Para que esto se dé es necesario no sólo entender la importancia de los tipos de apego en la resiliencia, sino entender las políticas de los *digital playgrounds* y finalmente integrar los videojuegos como un anzuelo que aumente la potencia de actuar del infante y lo lleve a comprender las dudas de aquello que no pudo simbolizar en el pasado.

Los antecedentes de gran relevancia en el desarrollo de este trabajo surgen desde la teoría del apego, gracias a investigadores como John Bowlby y Mary Ainsworth quienes desarrollan el experimento de la situación extraña, hasta Mary Main y Judith Solomon quienes descubren un tipo de apego inseguro en infantes que clasifican como desorganizado, y continuando con autores como Jorge Barudy y Maryorie Dantagnan quienes plantean que los buenos tratos a la infancia son necesarios para la generación de infantes fuertes y autosuficientes en la sociedad.

Gracias a estas clasificaciones de los *attachment*, el autor Boris Cyrulnik genera la teoría de la resiliencia fundamentada en los tipos de *attachment* que responden a cómo algunos infantes logran superar sus traumas por medio del apoyo y persistencia de tutores de resiliencia. En este camino, los antecedentes se amplifican a diferentes ramas del conocimiento, en este caso se trabajará el enfoque de los videojuegos como aquel artificio capaz de atrapar a aquellos infantes que padecen de algún trauma con información aún no simbolizada. Así, se puede hallar a autores recientes como Luca Possati quien habla de las experiencias vividas en los videojuegos, a Yuk Hui quien plantea la importancia del software en los videojuegos, a Sara Grimes quien desarrolla un libro a partir de los parques de juegos digitales y la necesidad de crear políticas que protejan la seguridad virtual de los infantes, entre otros autores.

El problema de este artículo se justifica, primordialmente, en generar un impacto y un llamado a la supervisión de los infantes, en especial sobre aquellos que padecen de algún trauma. Pues, en el curso de esta investigación se puede notar que, por un lado, gran parte de los infantes permanecen solos frente a sus computadoras o consolas de juegos y sin el cuidado de un adulto, y por otro lado se encuentran unos infantes a quienes sus padres tratan de especializarles u

organizarles el ocio, lo cual a veces no permite que haya un acercamiento asertivo entre el infante y las personas que se encuentran en su entorno. Es oportuno demostrar que los padres y tutores tienen una responsabilidad cada vez mayor frente a sus hijos o menores de edad, pues estos poco a poco se empapan de nuevas tecnologías y van aprendiendo de diversas páginas de internet, donde la información puede ser tanto verdadera como falsa.

La revisión de los videojuegos también es fundamental, de manera que se pueda señalar qué videojuegos son aptos para poder obtener actitudes que permitan la resiliencia, y cuáles no en cuanto lleguen a generar traumas. Actualmente los videojuegos novedosos, o que previamente no son estudiados o avalados por los gobiernos, pueden pensarse como los más peligrosos, pues estos no tienen los filtros suficientes que puedan evitar que los infantes aprendan nociones peligrosas o mal vistas por la sociedad.

Este trabajo filosófico se desarrolla bajo las instancias de la línea de investigación de fenomenología y tecnociencia de la maestría en filosofía de la Universidad Industrial de Santander (UIS), y como resultado puede generar un impacto asociado al ámbito de la tecnología y el cuidado de la infancia por medio de herramientas digitales. Luego, los medios electrónicos y los softwares, que permiten el funcionamiento de los videojuegos, son los mecanismos de acción que pueden dar lugar al análisis sobre la metamorfosis infantil que se denomina resiliencia, la cual es un proceso de recomposición de sí mismo.

En el campo social este trabajo ofrece una explicación sobre aspectos reconstructivos de la memoria, en tanto el recuerdo es parte fundamental para generar reedificaciones lógicas y claras sobre el evento traumático, de manera que haya una imagen dilucidada de lo sucedido, y así permitir la eliminación de los malos recuerdos. Nótese además que, este trabajo puede dar beneficios a aquellas investigaciones que versen sobre la manera en que los videojuegos ejercen formas de vinculación y técnicas de aprendizaje, como sería el caso de la gamificación, y de cómo la resiliencia puede darse en espacios digitales.

Aquellos que intenten beneficiarse de este artículo podrán tener una profundización sobre aspectos que repercuten en el uso de los videojuegos, como lo sería, por ejemplo, en la importancia de las políticas digitales infantiles, dado que entender estas políticas pueden dar un vistazo sobre cuáles serían los manejos adecuados para intervenir, frente a un infante, en el uso de los dispositivos electrónicos y en los videojuegos infantiles. Como beneficio, también pueden

encontrarse los hallazgos que se obtuvieron sobre la resiliencia, a partir, principalmente, del estudio de sus antecedentes, como lo sería el análisis de los tipos de apego que posteriormente pueden dar lugar a diferentes vínculos que permitan la comprensión y enfrentamiento de los traumas.

Esta investigación se realiza por dos razones que fundamentan el problema de los videojuegos como anzuelos de resiliencia, en cuanto se intenta demostrar que las tecnologías juegan un papel fundamental en el desarrollo psicológico y social de los infantes. Así, la primera razón está articulada a entender cómo los videojuegos infantiles afectan no sólo negativa sino también positivamente la manera en la que los infantes interactúan en el mundo físico. La segunda razón gira en torno a desvelar todas las dudas acerca de cómo opera el pensamiento humano frente a situaciones traumáticas, además se pretende caer en razón de cómo surgen determinadas modificaciones cerebrales, las cuales permiten entender el mundo íntimo de sí mismo, para identificar, por ejemplo, la disponibilidad y el registro emocional, que luego permita identificar el sufrimiento, y así ir conociendo las formas de afrontar los acontecimientos difíciles.

1. Lectura filosófica de la teoría de la resiliencia

Este primer capítulo parte de una lectura filosófica de *El murmullo de los fantasmas* (2003) de Boris Cyrulnik, quien con el paso de los años desarrolló la teoría de la resiliencia, y es esta teoría el núcleo del presente trabajo. Para comenzar se da una breve distinción entre la teoría del apego, la teoría del vínculo y la teoría de la resiliencia. Luego se expondrá una diferencia conceptual entre apego y vínculo, dado que estos dos conceptos suelen confundirse semánticamente y podrían generar malentendidos al momento de explicar la teoría de la resiliencia. En un tercer momento se hablará de la teoría del apego como punto de partida de la teoría de la resiliencia. Para finalizar este capítulo, se pasa de lleno a la noción de resiliencia, que propone una recuperación del sujeto traumatizado por medio de los vínculos; y añádase pues, la problemática de los videojuegos como posibilidad de señuelo para alcanzar la resiliencia.

Por lectura filosófica, a título personal, se asume que toda teoría implica el uso de conceptos. A pesar de lo que, por ejemplo, Deleuze supone respecto al concepto, a saber: “Los conceptos sólo pueden ser creados, de tal manera que al explicar detenidamente el concepto de concepto explica en qué consiste la creación de un concepto.” (Maldonado, 2017, p. 2). Es de suma importancia comprender que, los conceptos son realidades mentales que los seres humanos

construyen para que la realidad o parte de ella sea pensable. Además, se debe asumir que la realidad no sólo es física sino también simbólica o metafísica. Así, cualquier teoría científica, en este caso la de la resiliencia, es una forma de estructurar una serie de conceptos para poder caer en razón de la realidad que se pretende explicar y en algunos casos predecir. A modo de aclaración, la lectura filosófica no pretende discutir los procedimientos experimentales, tampoco se pretende discutir la forma o datos fenoménicos a partir de los cuales se construye la teoría de la resiliencia, sino sólo hacer un examen de la articulación que de los conceptos hace la teoría.

1.1 Surgimiento de las teorías: apego, vínculo y resiliencia

A continuación se presenta una distinción entre la teoría del apego, la teoría del vínculo y la teoría de la resiliencia, dado que cada una está construida para dar forma a una serie de afirmaciones sobre el comportamiento del ser humano. Cabe resaltar que tanto la teoría del apego como del vínculo se presentan dentro de la teoría de la resiliencia, pues, la teoría de la resiliencia articula estas dos teorías en la demostración de que algunas personas con fracturas en su personalidad pueden superar aquellas adversidades que causaron la fractura.

La teoría del apego surge para clasificar una serie de dinámicas entre las relaciones o experiencias de los seres humanos a temprana edad denominadas estilos de apego, principalmente entre la madre y el bebé. Con el paso de los años se planteó una agrupación de los estilos de apego, gracias, en un primer momento, al experimento de laboratorio de la psicóloga Mary Ainsworth que denominó *Strange Situation Procedure* (SSP), pues fue fundamental para la aceptación de la teoría del apego (Van Rosmalen et al., 2015), de tal manera: “Ella establece tres tipos de apego: inseguro evitativo (grupo A), seguro (grupo B) y apego inseguro resistente o ansioso-ambivalente (grupo C).” (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 167). Tiempo después se detectó que había una serie de infantes participantes del SSP que no entraban en la clasificación de los grupos A, B y C, es en este momento donde entran las psicólogas Mary Main y Judith Solomon y proponen un tipo de apego adicional, ahora bien: “A esto sumaremos una nueva categoría cuya validación empírica se ha acumulado en los últimos diez años: se trata del estilo de apego inseguro desorganizado (grupo D)”. (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 167) Con estos estilos de apego se puede hacer un análisis sobre la gravedad en que los infantes generan un trato, no sólo con sus figuras de apego sino con las personas u objetos que los rodean.

La teoría del vínculo propone, por otro lado, que los seres humanos pueden relacionarse particularmente tanto con objetos como con personas, y son estas relaciones las que estructuran la realidad. Ahora bien, la estructura de una relación entre humano y objeto externo permite el manejo de la realidad, pues es dado a que: “Las características de esa estructura de relación de objeto adquieren ciertas diferencias en ese momento y en ese sujeto, configurando un vínculo personal que puede ser diferente con otro, o con otros y también con cosas.” (Pichon, 1985, p. 47). De lo anterior, se puede entender cómo una persona puede entablar, más allá de un vínculo con otra persona, un vínculo particular con un celular o con un videojuego, que significa una relación amorosa o agresiva con la realidad. Esto conduce a pensar que, mientras más vínculos se tengan, más será la comprensión de la realidad y así la de sí mismo dentro de un espacio, circunstancia o contexto.

Para poder explicar la teoría de la resiliencia es necesario entender el desarrollo de la psique del infante, es por esta razón que se parte de la teoría del apego, donde se hace manifiesto la forma en que se pueden dar las relaciones primarias, las cuales casi siempre vienen a ser entre el infante con la madre y el padre. Con las bases que proporcionan los padres o figuras de apego, el infante tendrá unas herramientas cognitivas que le permitirán constituir su entorno, así: “Los seres humanos construimos entornos de diseño, en los que la razón humana es capaz de sobrepasar el cerebro biológico en tanto interactúa con un mundo complejo, tanto en estructuras físicas como sociales.” (García & Domínguez, 2013, p. 69). De cierta manera el infante podrá interactuar con la complejidad del mundo, y tendrá algunas estructuras mentales y físicas para generar una resolución a sus conflictos. Esto conduce a que el infante pueda participar en la sociedad, y empiece a comparar aquel estatus y comunicación que aprendió de los padres o tutores.

Comprendidas las teorías del apego y del vínculo como mecanismos fundamentales en la resiliencia, debe hacerse visible además, en la teoría de la resiliencia, la existencia de un trauma, el cual genera un desgarramiento en la construcción de la personalidad y que trastorna la manera en que se comprende la existencia de sí mismo y de la realidad. Concédase entonces un alma que fue lacerada o contusionada, y que sin embargo es proclive a recuperarse de las adversidades, es decir: “La persona herida podrá retomar un desarrollo, un desarrollo que en lo sucesivo se verá modificado por la fractura de su personalidad anterior.” (Cyrułnik, 2003, p. 29). Basta con pensar

en que los acontecimientos traumáticos pueden superarse, en la medida en que se aceptan y se integran simbólicamente en la memoria.

1.2 Diferencia conceptual entre apego y vínculo

Entender la diferencia conceptual entre apego y vínculo supone distinguir de la teoría del apego y de la teoría del vínculo a la teoría de la resiliencia, dado que cada teoría posee sus principios que permiten el conocimiento científico y sus posibles aplicaciones en la vida práctica. Asimismo, es de reconocer que el vínculo y el apego hacen parte de la resiliencia en cuanto conciben el proceso intrapsíquico que da lugar a potenciar una vida sana en un medio con adversidades.

Existe una necesidad por comprender el concepto de apego, y de diferenciarlo del concepto de vínculo, dadas las formas en que el apego puede manifestarse en el desarrollo de un infante mediante sus cuidadores principales. En concordancia, cada infante busca de manera biológica la seguridad y disponibilidad afectiva en sus cuidadores principales, también llamados figuras de apego, donde estos suelen ser comúnmente la madre y el padre. De igual modo, las figuras de apego configuran en los infantes una representación de los objetos, lugares y personas más cercanas, propiciando maneras de interactuar en el mundo. Así, se logra íntegramente que el infante: “Disponga de una representación interna de sus figuras de apego, como disponibles pero separadas de sí mismo, pudiéndolas evocar en cualquier circunstancia.” (Barudy & Dantagnan, 2013, p.166). En consecuencia, el infante puede llegar a tener un soporte emocional, el cual lo blinda frente a los cambios de su entorno. En conformidad, la separación del infante con sus cuidadores principales es un factor de estrés, y por el contrario, se genera la calma cuando hay un reencuentro del infante con los cuidadores o padres.

Un infante da respuestas emocionales dependiendo de los modelos operativos internos, es decir el tipo de apego, en tal caso: “En lo referente al apego, las interacciones del niño en los primeros meses le ayudan a identificar patrones de relación con esta figura y, de esta manera, se registra en su mente un modelo operativo interno.” (Burutxaga et al., 2018, p. 2). Así, este modelo operativo interno ayuda al infante a predecir cómo actuará su figura de apego y de esta manera poder reaccionar. Cuando el infante siente sincronidad con su cuidador puede llegar a desarrollar respuestas intuitivas, en donde hay una buena unión con aquella persona que lo cuida.

Es de tener claridad en que el apego genera en el infante un sistema motivacional, que se puede identificar por medio de una proximidad física y respuesta emocional de la figura principal de apego. En concomitancia, el infante estará seguro y cómodo si se dan unas buenas condiciones de apego, pues se logra que: “El niño interiorice a la figura principal como disponible y capaz de responder emocionalmente es la clave para el desarrollo de un sistema de apego seguro.” (Burutxaga et al., 2018, p. 4). Y es esto lo que permite que haya a futuro una buena relación o vínculo con las personas que no sean sus figuras de apego.

A diferencia del concepto específico de apego, que se usa para hacer clasificaciones, existe el concepto de vínculo que, aunque en el lenguaje corriente sería sinónimo de apego, sin embargo dentro de la teoría de la resiliencia, hace referencia a las estructuras relacionales, que son sociales, dentro de las cuales se determina el estatus, la comunicación y el papel como ente social (Pichon, 1985). El vínculo se entiende como una relación que sirve para estructurar la realidad de un individuo, a partir de personas diferentes a los cuidadores. Por lo tanto, el vínculo es una asociación que nace entre dos o más personas. En este caso se puede, por ejemplo, hablar de un vínculo entre un bebé y su madre, donde se puede mantener que: “La teoría del vínculo establece desde su inicio la dependencia del bebé con respecto al otro [su madre] y pone en cuestión, de forma radical, toda concepción monádica de la psique humana.” (Burutxaga et al., 2018, p. 5). Con lo anterior se podría entender que el bebé más allá de tener un apego con la madre, también posee un vínculo con ella en la medida en que la madre le genera estímulos referentes al rol, a la comunicación y a la posición social que tienen en un espacio.

El vínculo humano es una forma proyectiva donde cada quien puede reconocerse en otra u otras personas, es decir, donde los psiquismos de las personas se intervienen, respaldan, contribuyen y se influyen para construir su realidad. Además, es de tener en cuenta que: “El vínculo es siempre un vínculo social, aunque sea con una persona; a través de la relación con esa persona se repite una historia de vínculos determinados en un tiempo y en un espacio determinado.” (Pichon, 1985, p. 47). Gracias a estas relaciones con las personas, un infante genera vínculos de diferentes características, que lo llevan a ser amoroso o agresivo según el sentido de la realidad que se le esté mostrando, y dependiendo del sistema motivacional que haya adquirido de los cuidadores.

1.3 Configuración de la teoría del apego

A continuación se hará una breve exposición de la configuración del concepto de apego en la teoría de la resiliencia, en cuanto que es importante recalcar que la teoría del apego fundamenta aquella capacidad de superación frente a los eventos traumáticos. Por el mismo camino, los estilos de apego permiten el análisis de la motivación que posee el infante para hacer las cosas, por medio de las interacciones físicas y emocionales de las figuras de apego. Cyrulnik permite comprender el concepto de apego por medio de casos particulares, principalmente en su obra *Morirse de vergüenza* (Cyrulnik, 2011), donde deja ver al apego tanto como una herramienta de superación de los traumas como un arma que los origina.

1.3.1 El apego seguro en la resiliencia

El apego en cuanto herramienta se da en la categoría de estilo de apego seguro (grupo B), donde el infante puede trascender en los diferentes eventos desafortunados, gracias a la seguridad que le brindan los cuidadores, pues estos: “Son interiorizados como fuente de seguridad. A partir de aquí el niño o niña podrá sentir placer por explorar su entorno, construyendo poco a poco su propia red psico-socio-afectiva.” (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 166). En consecuencia, el apego seguro da lugar a la exploración y análisis del estatus, de las propias relaciones sociales y de entender mejor la comunicación con las demás personas.

Los infantes con apego seguro pueden facilitar un proceso de resiliencia, en cuanto poseen un reconocimiento de sí mismos por medio de la seguridad que las figuras de apego les proporcionaron, esto se sustenta en cuanto que: “En la población de niños agredidos que se volvieron resilientes, no había trastornos psicológicos y casi todos habían adquirido un apego seguro que facilitó las relaciones posteriores.” (Cyrulnik, 2011, p. 78). De esta manera la estructura del apego seguro da las condiciones adecuadas para entender los acontecimientos, donde el infante percibe el trauma de dos maneras, es decir, por un lado se entenderá por traición la agresión que venga de una persona cercana o de la figura de apego, y por otro lado se entenderá por accidente grave o humillación a la agresión de un extraño al cual el infante atribuye la responsabilidad del delito.

1.3.2 Los apegos inseguros en la resiliencia

El apego en cuanto arma, a saber, como generadora de trastornos en la personalidad, hace referencia a los estilos de apego inseguro evitativo (grupo A), inseguro resistente o ansioso-ambivalente (grupo C) e inseguro desorganizado (grupo D), donde estos apegos permiten a futuro unos vínculos que pueden resultar patológicos, es decir, los apegos generan: “Cualidades que adquieren los vínculos, como el paranoico, el hipocondríaco, el melancólico, el histérico, el maníaco, el autista, el obsesivo, el perverso, etc.” (Pichon, 1985, p. 11). De esta manera, los apegos inseguros pueden obstruir los procesos de resiliencia, en la medida en que los infantes toman distancia de quienes se encuentran cerca a ellos, como los profesores, amigos, compañeros de estudio e incluso los propios familiares.

Cada apego de estilo inseguro deja en el infante una marca, una especie de trauma que es imperceptible, el cual se refuerza tanto con palabras como con acciones físicas, a saber: “En las interacciones diarias, a veces un padre, sin darse cuenta, expresa gestos y mímicas de rechazo o de desprecio. Algunas expresiones verbales destructivas [...], algunos gestos faciales involuntarios, como una boca apretada, un ceño fruncido.” (Cyrulnik, 2011, p. 55). Con relación a esto, los cuidadores o padres pueden fallar en el desarrollo del sistema de apego del infante, en cuanto no proporcionan momentos, palabras y gestos que permiten una disponibilidad tanto emocional como física.

Este trauma invisible generado por un apego inseguro es el responsable, en la mayoría de los casos, de permitir que el infante adquiera una timidez, un trastorno que le obliga a ocultar aquel dolor que se encuentra en su personalidad. Así es como los infantes, quienes inseguros por la violencia del abandono o del olvido por sus figuras de apego, se permitieron convertirse en buenos estudiantes ya que en la escuela encontraron un lugar seguro, por ejemplo: “A veces algunos [infantes] utilizan la escuela para preservar un espacio amable y, sobre todo, como una vía de escape a problemas intelectuales que impidan pensar en el horror de lo que han vivido.” (Cyrulnik, 2011, p. 54). Ciertamente un infante que está herido se adapta a su fractura de la personalidad, donde logra un ocultamiento de la tristeza y a la vez logra llegar a mostrar que es una persona normal y apta para desenvolverse en la sociedad.

Hasta este punto es de aclarar que la posibilidad de ocultar la tristeza o el sufrimiento no es la base de la que se sostiene la resiliencia, por el contrario, es una herida que no puede cicatrizar,

es por ende un trauma invisible. Por el mismo camino Cyrulnik dice que: “La denegación que permite no sufrir no es, por tanto, un factor de resiliencia, ya que el herido no puede hacer nada con su herida. No reanuda su desarrollo afectivo, se mantiene crispado sobre su trauma mudo.” (Cyrulnik, 2011, p. 54). Se subraya que, los estilos de apego inseguro, vistos como sistemas operativos internos frágiles e inestables, pueden llegar a ser más difíciles de tratar en cuanto el infante es poco consciente del rechazo por parte de los cuidadores, quienes además generan una configuración insegura en el infante. Estas configuraciones inseguras se dan como, ya sea apego evitativo por medio del estrés y la angustia del rechazo, o apego ansioso-ambivalente dado por la preocupación de la disponibilidad emocional por el ser amado que proporciona sentimientos ambivalente dando una seudoseguridad.

Los infantes con estilos de apego de los grupos A y C, tienden a buscar una forma ordenada de comportarse frente a sus figuras de apego, en cuanto haya una cercanía vivencial, ya sea reprimiendo emociones o reactivando emociones. Sin embargo, en el caso del apego inseguro desorganizado o grupo D, dice la autora Dantagnan que: “Tienen experiencias relacionales tempranas tan dolorosas y caóticas que ni siquiera pueden organizarse en responder de una forma regular y característica en su relación con sus cuidadores. Sus estrategias defensivas colapsan.” (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 190). A título personal, es evidente que este tipo de apego desorganizado es un gran riesgo para el desarrollo del infante, en cuanto no reciben una protección por parte de los cuidadores, y por el contrario son gravemente maltratados.

El apego inseguro desorganizado, a diferencia del evitativo y del ansioso ambivalente, es un trastorno generado por unas figuras de apego que con el paso de los años sufrieron eventos desafortunados, y que a razón de estos eventos terminan por ser cuidadores: “Con incompetencias parentales severas y crónicas, con frecuencia irrecuperables. Muchos de estos padres presentan una patología psiquiátrica crónica, o son alcohólicos o toxicómanos.” (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 191). Concédase entonces que, el apego desorganizado impide por completo la posibilidad de resiliencia, ya que el infante no tiene un modelo operativo interno que le permita mantener un reconocimiento de aquellas cosas que pueden permitirle su propia integridad física y mental.

La configuración de la teoría del apego en la teoría de la resiliencia tiene un valor excepcional, dado que por medio del apego se identifica la capacidad de resiliencia de un infante. Es entonces el apego una herramienta y un arma, es decir, herramienta en tanto haya seguridad

brindada por las figuras de apego, o arma en cuanto haya un alto grado de inseguridad de las figuras de apego. En consecuencia, apegos como el evitativo o el ambivalente permiten un ocultamiento del dolor del alma, mientras que el apego desorganizado deja indefenso al infante, quien no podrá generar ninguna respuesta narrativa debido a su memoria traumatizada, que resulta así por: “Los trastornos del estrés postraumático o los trastornos disociativos y de la memoria y la atención. Los niños y adolescentes presentarán estos trastornos sin poder entender sus causas.” (Barudy & Dantagnan, 2013, p. 193). Con todo esto, los infantes con apego desorganizado no presentarán una estrategia conductual con su figura de apego. Sin embargo, al tratar de tener cierto control sobre el entorno, el infante podrá ser tanto violento como cuidador o complaciente, con el fin de no perder a las personas cercanas.

1.4 La teoría de la resiliencia: El videojuego como tejido de resiliencia

Al comprender la necesidad de la teoría del apego en la resiliencia, es necesario ahora hacer un énfasis a la teoría de la resiliencia, para ver cómo la narración funciona en tanto medio de simbolización y de qué manera está asociada la resiliencia a la teoría del vínculo. Consecuentemente se implicará la importancia del videojuego digital infantil como anzuelo que proporciona vínculos, esto es, como medio que permite a los infantes un camino para la adaptación social y cultural, además de propiciar un mundo de signos que ayudan a comprender mejor el mundo infantil.

1.4.1 La resiliencia y la implicación narrativa

La teoría de la resiliencia presenta una serie de adaptaciones humanas, las cuales se dan frente a eventos traumáticos que contienen un alto nivel de estímulos estresores. Debe comprenderse además que, estas adaptaciones humanas contienen un conjunto de reglas y principios, los cuales otorgan a los infantes herramientas para conferir relaciones o conexiones con la realidad. De esta manera es importante que en los infantes haya una serie de vinculaciones más allá de las generadas por los cuidadores principales, pues: “Después de la madre y del padre, el niño descubre otras personas próximas en la constelación familiar: la fratría, la vecindad, los animales familiares, el colegio.” (Cyrulnik, 2003, p. 46). Por medio de estas otras figuras en el mundo, se puede generar en el infante un registro emocional no sólo de sus allegados sino también de personas extrañas, lo cual les ayuda a comprender las emociones de quienes les rodean, e incluso de tener un nivel de clarividencia ante situaciones de agresión o de peligro.

Un trabajo de resiliencia inicia fundamentalmente entre las figuras de apego y el infante traumatizado. Sin embargo, cuando un cuidador principal no genera un apego seguro, existe la posibilidad de que una persona, que no es una figura de apego, sí genere seguridad, como lo sería una abuela o un amigo con los cuales el infante interactúa de manera no tan seguida. Es de recordarse además que, los infantes en la medida en que crecen se van dando cuenta de la existencia de otras personas en las que puede confiar, pues: “Más adelante, irá a buscar vínculos en sitios que no son su propia familia: en su grupo social e incluso más lejos.” (Cyrułnik, 2003, p. 46). Por este camino al infante se permite el contar acontecimientos, no sólo felices sino también desdichados a personas con las que posee un vínculo.

La existencia de una narración por parte de un infante traumatizado es el primer paso de la resiliencia, ya que cuando el infante narra su historia se permite representar lo sucedido. Además, es de recordar que la resiliencia no se trata de ocultar la tristeza, sino de comunicar aquello que produjo la tristeza y de entender los medios por los cuales se está triste. Por este camino de la comunicación, Cyrułnik escribe que: “En cualquier caso, un día u otro, el trauma se transforma en recuerdo.” (Cyrułnik, 2003, p. 64). Y es este recuerdo el que debe trascender, debe convertirse en una narración reflexiva que sea capaz de contarse y que además permita al infante un reconocimiento de sí mismo, que dé lugar a una reparación de la propia estima.

Cuando se permite al infante contar sus desgracias, y se le acompaña en el proceso de simbolización, se da tránsito a lo que sería la conservación de la dignidad, aunque hay que tener en cuenta que: “Compartir una desgracia es sufrir por segunda vez, a menos que... A menos que tomar parte en la narración de un desastre no sea justamente compartirlo” (Cyrułnik, 2003, p. 68). Todo depende de la elección que el infante haya querido tomar, pues, todo conlleva a que se pueda dar un dominio de las emociones y la simbolización de las imágenes que se poseen sobre el evento desafortunado. Hasta este punto, ya habiéndose dado un paso en la identificación del acontecimiento desafortunado y dando importancia a la propia dignidad, se alcanza a entrever en el infante una posible integración en un grupo social.

Para que la integración en un grupo social sea efectiva, es importante que los infantes traumatizados puedan ocupar un lugar, además de afirmarse y de generar una narración compartida con sus pares. Así, el infante por medio de la narración: “Rompe la fascinación en que le tenía sumido la bestia inmundada que le hechizaba y le arrastraba hacia la muerte, y sopla sobre la brasa

de resiliencia que constituye la parte aún viva de su persona.” (Cyrulnik, 2003, p. 69). De esta manera se identifica un tipo de narración infantil, que podría señalarse como escindida, donde la narración presenta dos partes, lo bueno y lo malo del acontecimiento, sin necesidad de precisar sobre los momentos en los que se padece y sobre los que se aprende.

Los tutores de resiliencia, como llama Cyrulnik a las figuras de apego o a quienes escuchan y aconsejan a los infantes, son quienes dan la iluminación para superar un acontecimiento traumático. Además, son los tutores de resiliencia quienes permiten un discurso íntimo proveniente del infante herido, y es de darse por entendido que: “Cuando les mandamos callar, les dejamos agonizar en la parte dañada de su yo, pero cuando les escuchamos como si recibiésemos una revelación, corremos el riesgo de transformar su relato en mito.” (Cyrulnik, 2003, p. 69). Se comprueba de este modo que, un infante agonizante por su dolor es también susceptible de ser escuchado y sobre todo comprendido por el tutor de resiliencia, quien le proporciona como fin último la seguridad.

1.4.2 Los videojuegos en la resiliencia como medio de simbolización

Los infantes constantemente viven acontecimientos que se transforman en experiencias, y de estas experiencias sólo permanecen en su mente las imágenes que resultan trascendentales para su participación en la sociedad, pero en algunos casos desafortunados las imágenes se transforman más bien en un trauma. Suele suceder entonces que, las imágenes traumáticas del infante destacan al agresor e incluso a la violencia suministrada por este, pero en otros casos, los infantes reprimen estas imágenes traumáticas, a saber: “Muchos niños maltratados conservan una hipermemoria de ciertas escenas de violencia, pero otros sostienen que nunca fueron maltratados, dejando estupefactos a los testigos.” (Cyrulnik, 2003, p. 76). Las imágenes son representaciones preverbales de algo que aún no se puede simbolizar o entender, y a veces estas imágenes no simbolizadas o verbalizadas generan en el infante un cambio comportamental.

A partir de las imágenes los infantes generan determinados comportamientos, los cuales los pueden llevar a tener una actitud alegre, pero también los puede llevar a tener una actitud hermética y triste. Cyrulnik plantea que el comportamiento cambiante de un infante corresponde a una transformación que puede hacer parte de un vínculo. Visto el cambio desde un vínculo seguro se afirma: “Entonces -si el intercambio intelectual transcurre en el marco de unos lazos amistosos- podemos asistir a una metamorfosis.”(Cyrulnik, 2003, p. 63). Pero por otro lado, si el infante se

haya en un vínculo poco sano entonces no generará una metamorfosis que beneficie su salud, sino que por el contrario le producirá sufrimientos.

En la medida en que el tutor de resiliencia aconseja, acompaña y supervisa las experiencias e imágenes del infante traumatizado, por ejemplo, en un parque de juego, da por ende seguridad y permite la posibilidad de resiliencia, además: “The parents intervene in the activities that unfold on the playgrounds to widely varying degrees.” (Grimes, 2021, p. 285). A consecuencia, muchos padres o cuidadores permiten a los infantes resolver sus pequeños problemas, y se dan a la tarea de intervenir cuando el infante lo necesita, pero siempre teniendo en cuenta las dimensiones performativas y el contexto de la situación que presenta el infante.

Es importante resaltar que los parques de juegos infantiles son un espacio donde los infantes puede relacionarse con sus pares. Empero, las nuevas tecnologías, a saber, dispositivos portátiles u artefactos de telecomunicaciones como celulares, consolas o computadoras, han hecho apertura de lo que se conocen ahora como los *digital playgrounds* (Grimes, 2021) o parques de juegos digitales. Estos espacios digitales infantiles generan una diversidad de interacciones, las cuales se efectúan cuando se da un proceso de registro como usuarios y posteriormente la generación de avatares.

Un parque de juego digital puede ser entendido como un medio de comunicación, como lo serían las redes sociales, las plataformas educativas, los foros o los videojuegos. Constantemente estos *digital playgrounds* están siendo supervisados por los programadores y las corporaciones, los cuales buscan delimitar los datos a los usuarios mediante la edad, es así como: “There is an established and widespread need for age-appropriate options - texts, artifacts, and experiences that children can enjoy and connect with without being exposed to ideas or imagery that they are simply not ready for.” (Grimes, 2021, p. 279). Sin embargo, los infantes logran siempre la manera de cobrar ventaja frente a la supervisión de los diseñadores de software y de sus propios cuidadores.

Es de aclarar que en este trabajo se dará suma importancia a los videojuegos como parques de juegos digitales y sobre todo como anzuelos (Cyrułnik, 2002), el cual permite la generación de vínculos y en suma el impulso para llegar a la resiliencia. Así, los videojuegos que se edifican sobre políticas de juegos infantiles, en su gran mayoría, pueden contener un suelo simbólico claro, lleno de nociones que permiten al infante la comprensión del mundo digital del cual hace parte.

Además, el videojuego puede proporcionar al infante un agenciamiento de su instancia en el mundo digital como sujeto de derechos, dado que: “Respecting children as participants and digital citizens means giving flexible and concerted space for children’s voices - spaces that reflect children’s diverse needs, interests, abilities, and challenges.”(Grimes, 2021, p. 280). Sea como fuere, los videojuegos pueden permitir al infante modificar las imágenes traumáticas que posee, mediante las narraciones hacia sí mismo o hacia otros usuarios infantiles, y mediante la modificación e interacción con el propio videojuego.

Para finalizar este primer capítulo se hace evidente, en primera instancia, que en efecto las teorías del apego, el vínculo y la resiliencia están delicadamente relacionadas para poder entender la génesis de los infantes resilientes. En segundo lugar se da la diferencia conceptual entre apego y vínculo, así, el apego se entiende como una relación únicamente dada por los cuidadores principales quienes edifican en el infante una estructura motivacional, a partir de los tratos tanto físicos como mentales, provocando en el infante el desarrollo tanto de la seguridad como de la inseguridad. Ya el vínculo es dado como la relación que forma el infante con otras personas para establecer el estatus, el rol y la comunicación, lo cual da lugar a que el infante cree redes interpersonales que le ayudarán a relacionarse con personas dentro y fuera de su espacio psíquico, que a la vez le ayuda a sobrevivir en un mundo que se va conectando más y más.

Al tener clara la diferencia conceptual entre apego y vínculo, en tercer lugar se estableció que la seguridad o la inseguridad que presenta un infante, según la teoría del apego, es determinante del sistema motivacional infantil para lograr un proceso de resiliencia. Este capítulo finaliza al hacer elemental la narración en el proceso de resiliencia, e incluir a los videojuegos infantiles como anzuelos capaces de permitir que los infantes relaten historias. Así, de esta manera se da paso para que en el segundo capítulo de este trabajo se analicen los videojuegos digitales infantiles, como herramienta capaz de producir un rescoldo de avidez en el infante.

2. La construcción de la resiliencia a partir de los videojuegos digitales infantiles

Este capítulo parte de ‘*The Importance of Digital Play*’ y de ‘*The Politics of Children’s digital Play*’ de *Digital Playgrounds* (2021) de Grimes, donde la autora plantea una serie de cuestionamientos sobre los videojuegos digitales infantiles. Estos videojuegos, desde un criterio personal, pueden constituir una parte intrínseca de la resiliencia en el siglo XXI, dadas las maneras en que los infantes se relacionan y desarrollan su agencia por medio de avatares digitales. Además,

los videojuegos posibilitan las maneras en que los infantes crean narraciones a partir de las historias que se establecen en los videojuegos.

A continuación se hará una digresión para explicar cómo se inscriben en la vida infantil los videojuegos digitales, esto puede permitir retomar la importancia de los avatares, pues hacen parte del reconocimiento y participación de los usuarios infantiles en el mundo digital. Así, podremos identificar en qué casos se irían en contracorriente a los buenos tratos a la infancia y, por último, analizar en qué medidas los infantes pueden ir construyendo resiliencia.

2.1 Inscripción de la vida infantil en los videojuegos digitales

Los primeros responsables en el diseño de videojuegos son quienes los diseñan. Esta responsabilidad implica varios niveles: “Los responsables del aspecto y las sensaciones del juego. Ellos son los encargados de crear el concepto, la historia, su mundo y sus mecánicas.” (Bueno, 2018, p. 11). Es evidente que el diseño del juego es fundamental para obtener la atención de los infantes, sin embargo es preciso adentrarse en el diseño gráfico correspondiente a la creación de avatares, los cuales son importantes para la generación de vínculos entre sus usuarios.

Para poder hablar de la vida infantil en relación con los videojuegos digitales es necesario hacer un acercamiento a las personas que desarrollan los videojuegos, pues son los adultos los encargados de generar los parámetros de seguridad y protección de los infantes. Conviene indicar que una de las razones de las que parten las personas responsables de los infantes es la idealización de los videojuegos, en tanto se busca filtrar ciertos contenidos que se presuponen como peligrosos, en concordancia se puede entender que: “Our tendency to idealize children's play can make it difficult to perceive idealization as having its own set of politics and biases - but of course it does.” (Grimes, 2021, p. 261). A consecuencia, la idealización permite una construcción sobre aquel videojuego que puede considerarse como adecuado, pero también puede generar demarcaciones que impiden el estudio de lo que se considera malo en estos juegos digitales. Baste lo anterior para notar que la demarcación en la idealización genera unos prejuicios sobre la forma de percibir a los videojuegos.

La aplicación de la vigilancia parental prejuiciosa a un videojuego digital infantil puede generar delimitaciones peligrosas, con ello se llega a una forma de ideologización, y se condena a los infantes a buscar caminos que los lleve a conocer la operatividad de los sistemas del videojuego y a irrumpir en los límites del juego, a saber: “Children will indeed continue to test and challenge

the systems of social order that seek to define and contain them in the digital landscape.” (Grimes, 2021, p. 268-269). Desde luego, a partir de una infancia cada vez más tecnificada las personas infantiles adquieren capacidades digitales al momento de tomar decisiones sobre la información que quieren obtener y que deben dar, a modo de transacción de datos. Esto conduce a que los infantes desarrollen una consciencia sobre políticas de datos, y empiecen a gestionar información para permitirse involucrarse en interacciones simbólicas de carácter social.

Poco a poco las personas infantiles van incluyéndose en sistemas de orden social establecidos, y de vez en cuando serán transgresoras del orden social para asimilar el lugar en el que se encuentran, pues: “The rules of play conflict with established systems of social order, such as laws and government regulations.” (Grimes, 2021, p. 269). Esto conduce a preocupaciones tales como el uso y el abuso de la información por parte de los motores de búsqueda, en relación con los datos que suministran los infantes al momento de querer ser usuarios de algún videojuego. Ya se comprende que gran parte de las prácticas que realizan los infantes están mediadas por personas adultas, las cuales tienen diversas ideas sobre lo que sería la infancia, y al partir de esas ideas es que se establecen las limitaciones legales, o lo que serían los contratos con menores.

Sobre la base de los contratos digitales que se establecen entre empresas de videojuegos y los usuarios infantiles, se puede notar parte de la inscripción que tienen los juegos digitales en la vida infantil; luego, estos contratos suelen ser tomados de diferentes formas por cada infante. En algunos casos los contratos son leídos parcialmente y en otros casos los contratos se firman pero no se leen, en concordancia se encontró que: “That most youth aged eleven to seventeen did not read TOS contracts. [...] Nonetheless, most agreed that reading a TOS would not help them to understand the business processes at work within websites and connected platforms.” (Grimes, 2021, p. 265). De tal manera, los *The Terms of Service* (TOS) no alcanzan a leerse completamente por los usuarios infantiles a razón de lo extensos que pueden ser los contratos. Así, está en juego el modificar y ajustar las políticas de privacidad *online*, especialmente porque los algoritmos que hoy en día se emplean en videojuegos suelen perpetuar la desigualdad, debido a que el algoritmo sólo pretende beneficiar a un grupo de usuarios.

Los algoritmos sesgados en su mayoría se alimentan de los datos que se proporcionan por los usuarios, en el caso de los videojuegos infantiles, los infantes suelen impresionarse por la clarividencia que algunos algoritmos presentan. Pero esto se da en tanto se suministran datos

personales. Dicho algoritmo sesgado en los videojuegos puede presentar problemas para algunas usuarios infantiles, dado que: “The design of algorithms is spearheaded by a group of privileged White men. [...] Gamers use the algorithm to establish a hierarchy of knowledge within their community. This hierarchy mimics the patriarchal structure of knowledge.” (Trammell & Cullen, 2021, p. 163). Como resultado, los sesgos en algunos algoritmos representan una señal importante para que los gobiernos gestionen políticas sobre los datos que los usuarios más jóvenes entregan a las empresas. Además, estos sesgos pueden dañar el equilibrio de los videojuegos, ya que como respuesta, las comunidades de jugadores pueden desmentir las oblicuidades del juego y generar una oposición a los espacios establecidos por los diseñadores. En seguida se cae en cuenta de lo ideológico que pueden ser los algoritmos y el nivel al que puede llegar un usuario para desmentir cierto conocimiento abstracto. Es oportuno comprender que los juegos digitales pueden llegar a hacer parte fundamental en la vida de los infantiles, pues cada usuario digital llega a alcanzar un nivel de vinculación con la realidad por medio de los mismos videojuegos.

2.2 La importancia de los avatares

Una de las dinámicas más claras en que los infantiles interactúan entre sí va por la vía de la conversación, la cual se genera cuando se muestra una representación de la identidad como lo son los avatares, cabe pensar la siguiente idea: “An avatar as a technological second self through which the game character becomes an extension of the player.” (Heljakka, 2012, 164). De repente, los avatares son parte de la movilización de los vínculos infantiles, y de la generación de afectos infantiles que se relacionan ya no con una máquina o un algoritmo, sino con una persona que se encuentra en cualquier parte del mundo.

Los avatares son operativos y reflexivos, y en manos de los infantiles pueden ser cultivados a partir de los datos digitales que se les proporcionan. Es de admitir que los avatares pueden tener, por parte de sus diseñadores, algunas formas establecidas para seguir el hilo de la historia que se emplea en el videojuego, como es el caso del videojuego *Assassin's Creed Origins*, donde se dice lo siguiente sobre sus personajes Julio César, Cleopatra, Bayek y Aya: “Together, these four characters are the core of ACO's main campaign narrative arc, and as demonstrated, specific roles and attributes were allotted to them, following, for the most part, a division based on gender.” (Bondioli et al., 2019, p. 10). Por lo visto, puede creerse que esta delimitación del género en

algunos avatares puede ser, en gran parte, una ayuda para los usuarios a introducirse en un mundo digital y una historia específica.

Así como ocurre con las referencias de género binario en los avatares de *Assassin's Creed Origins*, ocurre que en los demás videojuegos, como el caso de *Neopets* o *Smwf Village*, se puedan encontrar otro tipo de referencias como lo son las marcas comerciales famosas que generan una confiabilidad o zona de confort en los *digital playgrounds*. Por lo tanto, esta confianza generada por los videojuegos hacia los usuarios permite que los infantes desarrollen lenguajes ocultos, que luego son popularizados por la comunidad digital de la cual hacen parte.

El análisis de los avatares puede ampliar la visión que se tiene sobre los videojuegos, no es de ignorar lo que significa la creación de una identidad para un infante, lo cual podría tratarse de una especie de transhumanismo de la identidad, donde el infante intenta despojarse de algunas partes de su identidad e intenta incorporar, en el avatar, ideales de poder construidos en su entorno. Se trae a colación la noción de transhumanismo, a raíz de que esta noción pretende un avance continuo y apresurado por controlar y desarrollar más conocimientos, de acá el surgimiento del tecno-discurso, pues: “We are dealing with modes of technological development that are most often accompanied by discourses of valorization (“techno-discourses”) that most often act to extinguish our critical vigilance.” (Khatchatourov, 2019, p. 4). Esto desemboca en que dentro de los videojuegos digitales infantiles los avatares pueden ser tomados como herramientas comerciales, que sirven para identificar modas o tendencias infantiles en forma de datos, y posteriormente usar esos datos para la generación de necesidades infantiles.

De tal forma los avatares son relevantes para la vinculación entre las personas infantes en los espacios digitales, dados los factores de identidad, la articulación de la comodidad y la actividad entre usuarios, y la vinculación afectiva que se llegue a tener por medio de la identificación de avatares que se muestran como seguros o confiables. Desde esta ángulo, los avatares pueden ser una forma importante de persuasión usada por cada usuario; sin embargo, los infantes pueden resultar desfavorecidos, pues la voluntad de algunos infantes no les permite prescindir de determinados avatares que podrían resultar peligrosos para su seguridad digital.

2.3 Los malos tratos a la infancia en los videojuegos digitales

Existen tejidos digitales que pueden dar campo a los malos tratos a la infancia, uno de ellos se reconoce como la publicidad inmersiva que aplican algunas marcas a los videojuegos, como

sería el caso de Disney, puesto que en última instancia: “It is true that Disney is but one voice in a diverse chorus of interests, ideals, and politics, all of which contribute to the social shaping of the children’s digital landscape. But it is also an extremely powerful one.” (Grimes, 2021, p. 268). Es de admitir que surge la pregunta por: ¿Cómo deberían ser los juegos digitales infantiles? En definitiva no existe una respuesta clara, pero podría comenzarse por identificar cuáles son algunos de los factores ideológicos y privativos que impiden a los usuarios infantiles su espacio secreto dentro en los videojuegos.

En gran parte los videojuegos infantiles digitales se ven reducidos a ofrecer espacios netamente modificados para mantener una vigilancia constante, efectiva y con una alta inalterabilidad que, entre otras cosas, dé confianza a los tutores de la infancia, es decir, a padres, madres, profesores, quienes quizá no conozcan a fondo la toma incontrolable de datos que las corporaciones tienen sobre los infantiles. No obstante, a pesar de que haya intereses que intentan contribuir con la configuración social que permita a los infantiles tener acceso a la tecnología, también hay un público que se centra en las nociones de seguridad, riesgo y protección quienes intentan alejar a los infantiles de otras experiencias. De tal manera se puede observar una especie de conflicto entre quienes quieren apoyar a la infancia a tener un mejor acceso a las tecnologías, y quienes quieren alejar a los infantiles de experiencias específicas, luego: “There are obvious tensions between these interests at play, but risk avoidance is often a top priority.” (Grimes, 2021, p. 207). A título personal, es claro que aquello que buscan los adultos es evitar el riesgo que puede tener la infancia en el acceso a los videojuegos, empero, puede confundirse dicha seguridad como censura.

Los videojuegos constantemente invitan al infante, en conjunto con sus pares, a explorar, crear e incluso a imaginar espacios específicos para sus juegos. En continuidad con la noción de idealización de la infancia, los infantiles en los *digital playgrounds* tienen un límite dentro de lo que crean. Se tiene en consecuencia una confusión por parte de los infantiles, quienes se preguntan por las restricciones y por aquellos espacios que terminan por confiscarse, de manera que podría decirse que todo comienza por las corporaciones, pues: “The blurring of privacy and safety found within commercial discourses, for instance, redefines privacy infringement as what other users might do.”(Grimes, 2021, p. 271). No cabe revocar a duda que las manifestaciones corporativas

sobre la violación de la privacidad suelen dar a los padres o tutores cierta seguridad, y como consecuencia se les permite a las corporaciones la manipulación de datos de los infantes.

Es de darse cuenta sobre qué actores, tutores o corporativos, recae la responsabilidad de la privacidad digital de los infantes, e interesaría llegar a comprobar cuál es el peligro de no definir un actor responsable. Debe considerarse que la cultura digital de los infantes puede tener un nivel de vigilancia, pero no debe ser netamente de los agentes corporativos, sino también de los tutores, es decir, no es completamente seguro confiarle toda la responsabilidad de vigilancia a las corporaciones ya que estas pueden ejercer cierto control sobre los datos. De aquello que predicán las corporaciones del cuidado de los datos, es de tener en cuenta que existan ciertas estrategias ejercidas sobre estos datos para el beneficio de la corporación que implicaría una violación de la información para el infante, luego: “This rhetorical strategy disassociates children’s privacy from the corporate surveillance and data collection that fuel a great proportion of online businesses.” (Grimes, 2021, p. 271). Esto vendría a ser una acción sistemática de la industria, en la medida en que las empresas de videojuegos digitales infantiles vayan ampliando el control en diversas aplicaciones que generan una red con los videojuegos, como es el caso de aplicativos como Twitch o Discord.

La vigilancia permanente es un factor que puede dar paso a los malos tratos a la infancia, desde el punto de vista de Cyrulnik, estos malos tratos pueden estar conexos con la falta de apoyo a los infantes por parte de los padres o tutores de resiliencia, pero: “En cambio, si disponemos algunos tutores de resiliencia afectivos y sensatos en torno del pequeño que sufre una carencia, éste retoma rápidamente su desarrollo y puede recuperar incluso su retraso.” (Cyrulnik, 2003, p. 42-43). Aun así, suele suceder que la parentalidad le es delegada a corporaciones, diseñadores, programadores, entre otros actores que no interactúan con los infantes de manera directa. Cuando es claro que los responsables, en casa, deben poseer una vinculación segura o estable con los infantes, de manera que la resiliencia pueda efectuarse sin ninguna complicación mientras que el infante interactúa de manera digital con otros pares.

Es de notarse que por un lado los videojuegos digitales infantiles pueden generar malos tratos a la infancia, en la medida en que no haya un seguimiento seguro por parte de los tutores, padres o acudientes. Además, puede preverse que las corporaciones, así como los diseñadores de los videojuegos, también tienen cierta responsabilidad con la regulación de la censura y la buena

aplicación de la seguridad a cada infante. De esta manera se puede expresar que cada adulto, en la vida de un infante, es responsable de proporcionarle apoyo y confianza, es decir, debe gestionar unos espacios seguros que se ajusten a las necesidades de los menores e incluirlos en la creación de políticas digitales que se apliquen a ellos, de tal manera se puede decir que: “It is critical for ensuring that any new policies or regulations reflect the rich diversity of children’s cultures, the ever-changing nature of their needs and capacities, and a fuller range of their rights as digital citizens.” (Grimes, 2021, p. 277). Parece perfectamente clara que, la intención de incluir a los infantes en la creación de regulaciones en los *digital playgrounds* es la de proporcionarles derechos como ciudadanos del mundo digital, a partir de sus inquietudes y disposición como usuarios.

2.4 La construcción de la resiliencia en los videojuegos digitales infantiles

Se puede encontrar que por otro lado los videojuegos digitales infantiles pueden ser una herramienta positiva en la construcción de vínculos, dadas las múltiples formas de contactarse entre usuarios de manera casi que inmediata, y por la capacidad de interacción que existe en el mundo virtual. E incluso, los videojuegos son cada vez más omnipresentes, aunque no siempre son estáticos, ya sea porque deban siempre estar en modo *online*, o porque se atrofie el dispositivo desde el cual el usuario se conecta, pues, es de reconocer que los videojuegos son un medio de comunicación susceptibles a la desconexión.

Dentro de las interrelaciones de los videojuegos existe una cultura digital, la cual permite la interacción, la creación, la remezcla de los videojuegos, los comentarios y las publicaciones. Esto fundamenta las experiencias, no solo de los infantes que resultan ser usuarios, sino también la de las empresas que crean, que gestionan y que conectan cada una de las plataformas digitales para el disfrute de quienes están inscritos en ellas. En concomitancia, el desarrollo tecnológico es condición de posibilidad para el desarrollo del diseño gráfico de los videojuegos, por cuanto amplía la paleta de herramientas de los diseñadores, y permite en gran medida que se contrarresten los factores de riesgo en los infantes, lo cual se da por medio de: “Estudiar la manera en que la formación de la gente, los padres, la escuela, y la sociedad en su conjunto, pueden ser eficaces.” (Etxeberría, 2011, p. 38). Luego, bajo estas circunstancias de acuerdos y de un buen diseño, los infantes pueden interactuar psicológica y emocionalmente de manera más segura.

En el siglo XX, a partir de los años setenta, la industria cultural abre un espacio para la venta de bienes y servicios a la infancia. Ya en la sociedad del siglo XXI, en función del año 2022,

la infancia surge y evoluciona dentro de un ambiente que incluye diseño, psicología infantil, educación, etc. De modo que cada infante, en ambientes favorables, puede desarrollar conductas que promuevan la cooperación, y que fomenten la asistencia o el apoyo de sus pares, como resultado: “Un niño real no es fragmentable, es un ser totalmente cuya mejoría corporal se asocia al progreso del lenguaje, y cuya inteligencia se alía con la afectividad.” (Cyrułnik, 2003, p. 51). En efecto, la aplicación del software como videojuego digital infantil puede generar un proceso formativo, que incluye en el infante la comprensión del propio entorno a partir de acontecimientos, es decir, momentos en los que se aprenden datos importantes o curiosos para el avance de nivel en el propio juego digital.

Los videojuegos digitales infantiles pueden transmitir, a cada usuario infantil, diversos valores simbólicos sobre la vida. Pues es claro que: “El juego permitirá al niño poner en marcha los mecanismos de su imaginación, expresar su manera de ver el mundo que le rodea, desarrollar su creatividad y relacionarse con adultos e iguales.” (Córdoba & Ospina, 2019, p. 117). El videojuego permite una maduración psicológica en el infante, principalmente sobre el conocimiento de las operaciones digitales del juego, luego sobre la forma de relacionarse, y consecuentemente podrá darse una profundización en la maduración psicomotriz. Es de recordar que las experiencias y acontecimientos son aquellas partes que pueden permitir la resiliencia, en tal caso, si no se genera ningún acontecimiento importante, el infante no podrá tomar agrado del juego y mucho menos permitirse la participación en la generación de vínculos. De esta manera, la construcción de la resiliencia está dada por los videojuegos en la medida en que hay una estructura de aprendizaje sobre la integridad, conectividad y seguridad, que permiten una buena adaptación en cada etapa del desarrollo del infante.

Para concluir este segundo capítulo, es de concretar en un primer momento que los videojuegos digitales infantiles pueden incluirse en la vida de cada infante, mediante la responsabilidad y cuidado sobre el infante que ejercen tanto los cuidadores principales, así como los diseñadores de los videojuegos. En segundo momento, los avatares son representaciones infantiles que hacen parte fundamental del establecimiento de vínculos, en cuanto los avatares permiten legitimar la identidad digital de los infantes. En un tercer momento se reconoce la existencia de los malos tratos en los videojuegos, no obstante este hallazgo permite reafirmar la importancia del acompañamiento de los cuidadores principales, de los diseñadores de los

videojuegos y de las corporaciones que implementan políticas digitales infantiles. Así, para finalizar este capítulo se tiene como consecuencia que los videojuegos pueden moldear la psique infantil, proporcionando nuevas representaciones o imágenes que lleguen a generar acontecimientos, momentos de felicidad en el infante, que por un lado generen avidez y que por otro proporcionen las herramientas para la gestión de narraciones, y la construcción de espacios digitales seguros.

3. Resiliencia digital: Videojuegos

En este tercer capítulo se comprenderán los videojuegos digitales infantiles como un espacio lleno de signos, capaz de modificar las imágenes de la realidad de los infantes. Se tomará como base la obra *El encantamiento del mundo* (Cyrulnik, 2002) de Boris Cyrulnik, en conexión con los libros estudiados en los capítulos anteriores de este trabajo. En un primer momento se hablará sobre el concepto de anzuelo y la importancia de poseer la capacidad ávida de vivir, la cual permite a los infantes ser sorprendidos, en este caso, por las imágenes que fluyen en los videojuegos entendidos como anzuelos. Luego se pasará a exponer las condiciones que deberían tener los videojuegos, tanto políticas y sociales, según hagan posible el desenvolvimiento de los infantes en un espacio digital seguro. Para finalizar, se concederá la idea de que los videojuegos pueden hacer parte de la vida de un infante, en cuanto el juego digital es un medio de encantamiento, por el cual un infante puede otorgarle un nuevo significado a un acontecimiento desafortunado y lograr un proceso de resiliencia.

3.1 El anzuelo

Para generar un análisis sobre el concepto de anzuelo es necesario exponer los factores que permiten el encantamiento de los infantes. En un primer punto se hablará sobre la importancia de la avidez infantil, que corresponde a la potencia de actuar de un infante emocional, el cual reacciona a partir de las imágenes que se presentan en su mundo. Como segundo punto se manifestará lo que Cyrulnik llama anzuelo, y que corresponde a un objeto que posee una superapariencia de la realidad, en este caso el videojuego, que deja ver una evolución humana inacabada. Y como tercer punto se plantea el uso del videojuego como anzuelo por parte de los infantes.

3.1.1 La avidez en los infantes

Es fundamental que el infante posea un organismo ávido, el cual genere reacciones ante las variaciones del mundo. Sin esta avidez, el infante no podría permitirse interactuar ni con los mismo elementos que le son cruciales para su supervivencia, ya que en efecto: “Tenemos la manía de vivir, debemos buscar aquellas situaciones que permitan que penetre en nuestro interior los elementos físicos, como el agua, el oxígeno o los alimentos.” (Cyrulnik, 2002, p. 95) También hay otros elementos que son fundamentales para la supervivencia del ser humano, como el tacto, por ejemplo, las caricias o los abrazos, o las interacciones sonoras, ya sea por parte de los amigos, cuidadores, profesores o de sí mismo.

Es valioso, y de alguna forma curioso, que en los infantes haya esa avidez, principalmente hacia lo digital en cuanto a los softwares de entretenimiento o comúnmente llamados videojuegos, que permite generar una atracción sobre lo que Cyrulnik llama el anzuelo, a saber: “El anzuelo nos atrapa porque constituye una superapariencia, una percepción todavía más fuerte que el estímulo natural.” (Cyrulnik, 2002, p. 179). Para ahondar en la anterior idea, es importante entender que las superapariencias corresponden a unas representaciones que son artificiales, y que normalmente atrapan a sujetos sanos, en este caso se habla de infantes sanos que en efecto sean constituidos por apegos que permitan la estructuración de la realidad, quienes son fascinados por estímulos del anzuelo, y que además presentan un claro deseo de capturar al anzuelo.

Se puede tomar como ejemplo de superapariencia a la gamificación, que es una técnica pedagógica donde el anzuelo es el videojuego, el cual permite una estimulación diversa, pues proporciona colores, sonidos y texturas en tercera dimensión. De tal ocurrencia, los desarrolladores de videojuegos en el campo de la pedagogía constantemente intentan que el videojuego: “Resultara cada vez más excitante para los potenciales usuarios. De allí que la creación y diseño de los videojuegos a medida que ha pasado el tiempo, pretenda penetrar más en la psicología y en la mente de las masas.” (Marcano, 2006, p. 131). Como resultado, las imágenes que captan los infantes tras las pantallas pueden permitirles modificar aquello que aprenden en el salón de clases, ya que cada vez se incluyen más superapariencias en los juegos digitales, gracias a estudios sobre la manera en que se pueden modificar los videojuegos para que resulten más atractivos (Marcano, 2006). Y no sólo estos cambios representacionales se dan en los salones de clase o en espacios

pedagógicos, sino que también se dan en espacios domésticos, donde se permite el ocio y la creación de historias con otros usuarios *gamers*.

El videojuego es una herramienta sensorial y verbal, que permite el aprendizaje tanto en términos académicos, ya visto en la gamificación, como en situaciones emocionales, en el caso de la resiliencia, con el fin de preservar los vínculos. Todo esto es posible gracias a la avidez infantil, que surge por un hechizamiento dado cuando el infante exige el cuerpo de la madre, a saber: “El recién nacido que no encontrará un pezón no podría sobrevivir pero, para que se tope con él, es preciso que se haya sensibilizado a raíz de una falta.” (Cyrulnik, 2002, p. 26). Entonces, la avidez siempre será dada en cuanto el infante reconozca o sienta que necesita alcanzar algo para lograr su tranquilidad, seguridad y felicidad, donde ese algo sea entonces una cosa desconocida y que lo haga sensible al mundo.

3.1.2 El anzuelo como herramienta y engaño

El anzuelo puede entenderse desde dos puntos de vista, por un lado en cuanto es una superapariencia que permite salvaguardar la vida como herramienta de protección en el caso de las mariposas o como instrumento de depredación en el caso de la tortura aligátor de América del Norte; o por otro lado, como un engaño respecto al animal desamparo que padece por una figura o representación que lo espanta de su presa, como en el caso del animal que quiere capturar a la mariposa, o como sistema de depredación que lo captura y se alimenta de él, en el caso de los peces que se come la tortuga aligátor (Cyrulnik, 2002). Así como ocurre en los casos de las mariposas y de las tortugas aligátor en conjunto con la de sus depredadores y presas, también hay muchísimos casos en el mundo animal sobre el uso de anzuelos naturales. Esto da una idea de la complejidad y de la importancia que se encuentra dentro del estudio del anzuelo.

El anzuelo, en el ámbito humano, es una herramienta que suele ser utilizada por algunas personas para la captura de animales de los cuales se alimenta, por ejemplo: “Los pescadores son los virtuosos del anzuelo ya que, por tanteos, han acabado por perfeccionar el artificio que espera el pez... que ellos a su vez esperan capturar.” (Cyrulnik, 2002, p. 180). Por el mismo camino, es bueno comprender que el artificio es aquella forma que tiene partes específicas como el color, la textura, el brillo, el sonido, etc., que generar una superapariencia, que como resultado da al anzuelo.

El anzuelo es una señal que se le da a sujetos u organismos sanos con el fin de entender sus conductas, y posteriormente conocer qué es lo que les atrae o cuáles son sus intereses. En el caso de la percepción humana Cyrulnik manifiesta que existen dos objetos sensoriales, por un lado se tiene al anzuelo y por otro lado se tiene a la ilusión (Cyrulnik, 2002). A diferencia del anzuelo, que es una superaperiencia o superseñal de la realidad presente en sujetos sanos, la ilusión como objeto sensorial es presentada en sujetos no sanos, que se pueden identificar en cuanto a que su percepción de la realidad no está dentro de la convención que establece un grupo de personas, de tal forma: “La ilusión es algo mal percibido cuando el sujeto está en connivencia con sus deseos.” (Cyrulnik, 2002, p. 179). Aun así, las ilusiones son importantes para la integración del orden de las ideas que se establecen en una sociedad, ya que estas permiten la identificación de aquello que no corresponde con lo real.

3.1.3 El videojuego como anzuelo infantil

El videojuego tiene dos factores fundamentales para ser anzuelo. Como primer factor fundamental el videojuego posee un artificio, es decir, el software que permite la transmisión de colores, formas, texturas, sonidos e imitaciones de los mapas reales y la posibilidad de interacción con otros usuarios u avatares. Como segundo factor fundamental el videojuego posee una superaperiencia de la realidad, pues permite a los infantes, por ejemplo, la manipulación virtual de máquinas como los automóviles, o la ejecución de movimientos corporales que dan lugar al parkour, e incluso la manipulación de armas como los rifles o lanzacohetes.

En los infantes el videojuego se analiza como anzuelo, ya que no sólo hace parte del beneficio infantil de creación de vínculos principalmente humanos, sino que también porque permite generar datos sobre los infantes. Luego, los datos recopilados por los videojuegos determinarán cuáles son los estímulos más comunes en la infancia con los que se permite un embrujamiento digital, y así conocer sus intereses, a saber: “The cultivation, collection, and sale of people’s data is a well-established business model in the online realm. In this respect, Neopets is merely one among several early examples of how and where contemporary data market models first took shape.” (Grimes, 2021, p. 266). En consecuencia se demuestra que, desde el origen del videojuego *Neopets* las corporaciones llevan a cabo una serie de modelos de mercado de datos, los cuales incentivan a las interacciones infantiles. Lo anterior se da como consecuencia en cuanto que

las interacciones infantiles proporcionan información a las empresas para el desarrollo de productos similares, que embrujen digitalmente cada vez más a los infantes.

El videojuego como anzuelo resulta poseer una multiplicidad de efectos sobre quien interactúa con él. Sorprende comprobar a la vez que los videojuegos son constantemente modificados en concordancia con la necesidad de mantenerse populares, conservando las prioridades comerciales, a saber: “Commercial priorities are advanced through design affordances, reward systems, and strategies that enrol the players in advancing brand identity or viral marketing campaigns.” (Grimes, 2021, p. 263). Son entonces los usuarios, desde este punto de vista, engañados por las corporaciones y los sistemas de mercadeo. Luego, esta perspectiva cambia cuando los usuarios, sobre todo los más jóvenes, son conscientes de la existencia de los comerciales para la permanencia y mantenimiento de los videojuegos, ya que suelen ser proyectos con alta demanda de desarrollo.

Ante la fascinación que demuestran los infantes por los videojuegos, y la tolerancia hacia la publicidad en los mismos, es posible prever que se estructure una cultura digital vinculante, donde se desarrollen los valores del día a día, los cuales suelen ser precariamente enseñados en casa y evitados en las clases. Pero desde luego, el encantamiento de un videojuego que posea políticas digitales estipuladas por un Estado, puede llegar a permitirle al infante el aprendizaje de competencias ciudadanas y la seguridad en sí mismo, pues:

In the development of children and adolescents, it is no longer only family values that immediately reveal themselves as structuring, nor even the relatively more direct and immediate influence of educators. The expansion of digital culture makes it possible to assume phenomena of decentralization in the constitution of subjectivities; it tends in this sense to question established orders (Khatchatourov, 2019, p. 13).

Por lo tanto, cada infante que posea un avatar en un videojuego podría influenciarse fácilmente por sus pares, además de permitir el desarrollo de fenómenos sociales que posibiliten la construcción de subjetividades, por medio de comunidades de jugadores infantiles. Seguidamente, estas comunidades infantiles conforman una manera de interacción social, donde se establezcan roles, estatus y una comunicación específica. Conste pues que el videojuego como anzuelo, más allá de poseer un artificio y una superapariencia de la realidad, también posee una

superseñal del vínculo, es decir, el hecho de que un infante interactúe con otro infante desconocido se da por la misma avidez de relacionarse, y de comprender de manera virtual al otro.

3.2 El videojuego y sus políticas digitales infantiles

Los videojuegos pueden permitir espacios seguros a los infantes, pero sólo en la medida en que haya políticas que aseguren los espacios. Por consiguiente, en este apartado se hablará sobre la importancia de las políticas del juego digital infantil, comenzando por identificar los problemas que presenta Grimes sobre los parques infantiles digitales, continuando con las ventajas actuales de los *digital playgrounds*, y finalizando con los videojuegos como esferas públicas que permiten los vínculos y los tejidos resilientes en infantes con una personalidad fracturada.

3.2.1 Los problemas de los digital playgrounds

Sara Grimes plantea cuatro problemas referentes a los parques de juegos digitales; como resultado, primero se habla de lo normalizadas que están las corporaciones en el manejo de los datos de los infantes. En segundo lugar se expone la censura que se da a los discursos que manejan los infantes en los videojuegos. En tercer lugar se expone el problema de la autoría de los infantes y sus derechos creativos y de propiedad intelectual. Y por último se intenta entender cómo se gestiona el control y las relaciones en las áreas del entorno digital constituidas por infantes.

Desde los comienzos de la internet siempre hubo un vacío en el manejo de datos, sin embargo, con el paso de los años ese problema se soluciona en gran parte para los adultos, dejando de lado la privacidad de los infantes que no es del todo clara, pues: “The relationship between children’s data and children’s privacy was often obscured within popular and promotional discourses.” (Grimes, 2021, p. 275). Para muchos gobiernos la forma en que se vigilan los datos de los infantes es desconocida, por lo tanto, hace falta reclamar una protección de la privacidad de los infantes a los gobiernos, quienes deben estar enterados de las tecnologías digitales que hoy en día están interconectadas.

Los datos personales infantiles suelen ser tomados dentro de una retórica corporativa que permite la seguridad en tanto se tenga acceso a la privacidad, pues este acceso tiene múltiples propósitos, entre ellos las implicaciones comerciales. Es por esto por lo que Grimes aconseja que: “Constant supervisión and parental involvement are increasingly viewed as not only desirable, but mandatory.” (Grimes, 2021, p. 276). Por lo anterior, se busca permitir a los infantes un espacio secreto, donde ni los cuidadores ni las corporaciones estén constantemente vigilando, de manera

que no se promueva la exclusión de los *digital playgrounds* a ningún infante. Los infantes deben sentir que no hay algo omnipresente que siempre los está vigilando y señalando, luego, es menester que haya una articulación holística de lo que implica lograr un equilibrio entre los secretos, la privacidad y la hermandad infantil, que debería darse por adultos tecnológicos conscientes de las necesidades y capacidades de los infantes.

En cuanto a la libertad de expresión de los infantes y en tanto a su censura, Grimes ofrece una claridad sobre las interacciones digitales, pues: “Participating in digital culture means interacting with others, creating and remixing content, and commenting and posting in public forums.” (Grimes, 2021, p. 277). Es imposible que haya una completa vigilancia sobre las plataformas, y eso a la vez es lo que hace que vayan evolucionando. Por lo visto hay un gran dilema político sobre las palabras privacidad, seguridad y libertad, aun así empresas de videojuegos como *Minecraft* intentan optar por delimitaciones que permitan la seguridad en sus espacios de juego, comenzando por la moderación hasta llegar a permitir al usuario denunciar contenido ofensivo o que no sea apropiado.

La censura en los videojuegos constantemente crea tensiones entre el usuario infantil y la plataforma, ya que los espacios digitales son usados por los infantes y estos deben tener cierta libertad de expresión y derecho a la información. En contracorriente, las empresas deben delimitar el nivel de moderación que el videojuego necesita, además: “Children’s freedom of expression comes with an assortment of risks, and finding a way to address these risks while respecting children’s rights is a formidable undertaking.” (Grimes, 2021, p. 279). En esta medida las moderaciones deben irse dando en cuanto se conozca el lenguaje con el que interactúen los infantes, así se evitan representaciones para las cuales los infantes no están preparados.

El problema de la propiedad intelectual o derechos de autor se da en infantes en la medida en que estos conocen sus derechos digitales, y empiezan a tener consciencia sobre su rol como usuarios de los videojuegos. Además, los medios de comunicación y los lineamientos curriculares escolares constantemente incentivan a la población infantil a alfabetizarse en ámbitos digitales, incluyendo los temas a nivel jurídico. Teniendo en cuenta el nivel de avidez y curiosidad de los infantes, se puede comprender que: “Many children do develop an early awareness, and at least a burgeoning understanding, of these concepts. Even children aged four to six have nuanced opinions about the ownership of ideas and what makes a work original.” (Grimes, 2021, p. 281).

La autora señala que es importante ir encaminando a los infantes, de todos los niveles escolares, por la vía del aprendizaje de los derechos de autor. Ya que se desarrolla el sentido de la propiedad y el apropiamiento o autoría de sus creaciones.

Es de gran relevancia identificar las relaciones de los infantes con las marcas o personajes publicitarios, pues son estas marcas y personajes los que proporcionan de ideas a los infantes para futuras conversaciones, así: “A child who does not play *Minecraft* or watch *PawPatrol* might nonetheless memorize the material types and character names in order to fit into the larger community.” (Grimes, 2021, p. 282). De añadidura, son estas representaciones las que permiten un afianzamiento con la realidad del momento, o lo que se conoce como *zeitgeist*. En general, el infante al estar sumergido en una cultura del consumo suele nadar por la internet y la televisión buscando alfabetizarse, aprendiendo y desarrollando habilidades que lo haga relacionarse con sus pares, aunque en gran medida esto suele ser frustrante y desanimador para el infante con otro tipo de intereses.

3.2.2 Ventajas de los digital playgrounds

Con el paso de los años los videojuegos consiguen ser respaldados para los infantes, tanto por sus diseñadores, los empresarios, los padres o cuidadores, e incluso logran un gran impulso cuando están dispuestos a generar algún aprendizaje significativo a los infantes. Por el mismo camino, los infantes también suelen ser respaldados por el gobierno, las instituciones, los padres o cuidadores y las propias empresas que prestan servicios digitales.

Desde el siglo XX los adultos intentan desarrollar movimientos sociales que protejan la dignidad de los infantes, en un primer momento a los blancos, como es el caso de algunos movimientos en Estados Unidos, Canadá o Reino Unido, donde: “The movement aimed to homogenize a growing, diverse population and imbue its members with the values and priorities of the white dominant culture by engaging youth and new immigrants in “respectable,” “modern” leisure practices.” (Grimes, 2021, p. 284). Lo anterior pretende dar a entender que este fue el punto de partida para la toma de riesgos, la aplicación de mecanismos de seguridad infantil, y la delimitación a los espacios para infantes.

En el siglo XXI los universos digitales son espacios donde los infantes pueden, de manera casi segura, generar vínculos con otras personas, enterarse de las nuevas tecnologías, aprender sobre las nuevas políticas de seguridad que se implementan en algunos escenarios digitales,

conocer temas de geopolítica que probablemente no alcance a comprender, etc. Además, los videojuegos prometen mantener unida a una comunidad infantil, en cuanto que: “Virtual worlds such as Club Penguin and connected UGC games such as Minecrafi are promoted as digital places where children can internet with others, socialize and play, collaborate and chat.” (Grimes, 2021, p. 284). Resulta una ventaja para la comunidad digital infantil el poder contar con el apoyo, no sólo de sus padres o acudientes, sino de las propias empresas por medio de los moderadores. E incluso, hay un abanico de comunidades *gamers* con diferentes intereses, de los cuales los infantes pueden hacer parte, y lo único que necesitan más allá de un avatar es la capacidad ávida por aprender y conocerse en cuanto usuario.

3.2.3 El videojuego como esfera pública

Los videojuegos suelen ser espacios, en su gran parte comunitarios, que se dan como medios para mantener entretenidos a infantes de diferentes edades. Desde este punto de vista los juegos digitales, según Grimes, también pueden llamarse esferas públicas, donde se dan prácticas de ocio que simulan entornos sociales y culturales. En su gran mayoría los infantes que transcurren su tiempo libre jugando suelen ser supervisados por sus cuidadores, quienes a su vez pueden conocer o desconocer la profundidad del juego.

Los videojuegos, sobre todo aquellos que están conectados a internet, suelen permitir al infante el intercambio de datos e información, ya sea por el chat del mismo videojuego, por redes sociales, en espacios de transmisión en vivo o en espacios físicos como la escuela, el hogar o un parque de juegos. Ahora bien, los usuarios infantiles suelen tener diferentes constituciones psíquicas, en cuanto que poseen diferentes arraigos culturales y religiosos, y es a partir del origen de cada uno que se dan los intercambios de representaciones. De acá que los infantes puedan desarrollar una aceptación por diversos grupos sociales, a saber: “Children from diverse locations and backgrounds can come togedier around shared interests, and where children engage in the important meaning-making activities that unfold when they play together.” (Grimes, 2021, p. 285). Cabe resaltar que el interés común con el que se asocian los infantes es el videojuego en el que se encuentren, dado que los juegos proporcionan un rol, que puede ser básicamente el de jugadores, también pueden poseer un estatus, dependiendo del nivel en el que se encuentren en el juego, y un lenguaje, el cual se aprende a medida que se van jugando partidas con otros usuarios.

Para que funcione eficazmente la esfera pública digital infantil deben existir unos parámetros fundamentales, uno de ellos vendría a ser el acompañamiento de los cuidadores, no necesariamente deben jugar con el infante o híper vigilarlo, sino brindar una seguridad ante cualquier situación que se presente, por la misma vía los cuidadores deberían actuar en los *digital playgrounds*, así como si estuvieran en un *playground*, es decir: “Stand along the periphery of the playground, watching, but also carrying water bottles and snacks, checking their phones, and chatting with each other. The parents intervene in the activities that unfold on the playground to widely varying degrees.” (Grimes, 2021, p. 285). De esta manera podrá permitir al infante un espacio secreto, donde no se sienta juzgado por su interacción por sus pares.

Otro parámetro fundamental podría encaminarse a la utilización correcta de los videojuegos, donde se le indique al infante qué no hacer en el espacio virtual, ya que podría incomodar a otros usuarios e incluso lo podrían denunciar por mal uso de la plataforma. En esta medida puede haber una correcta vinculación en la esfera pública, que permita el triunfo del videojuego y la autonomía del infante.

Al pasar a un espacio público digital, el infante aprende a negociar continuamente con sus pares en el videojuego, además de realizar transacciones de datos ante los desarrolladores de los mismos videojuegos, vale decir que: “It is an ongoing negotiation made up of contextualized responses, with performative dimensions, peer pressure, and surprises added in for good measure.” (Grimes, 2021, p. 285). Esto permite en el infante un constante nivel de ilusión que lo lleva a esperar cosas del videojuego, e indiscutiblemente a veces estas esperanzas llevan a dedicar más tiempo a la interpretación y a transmisión de lo que aprende en el espacio digital.

3.3 Videojuego: el anzuelo digital que permite la resiliencia

Un infante que posee un trauma o una fractura en su personalidad y que posteriormente adquiere un dispositivo electrónico, el cual a la vez le permite la creación de un avatar y la integración a una comunidad de jugadores digitales, puede llegar a ser un infante que a futuro adquiera unas capacidades de aprecio y reconocimiento propio hacia sí mismo, gracias a su integración con el mundo digital, en cuanto también es un mundo real.

Es de tener en cuenta que la teoría del apego, como se refleja en el primer capítulo de este trabajo, permite entender que hay diferentes estados de la mente que pueden agilizar o demorar el proceso de resiliencia, dependiendo de la seguridad que las figuras de apego hayan brindado. Por

el mismo camino, es de reconocer que los factores ambientales que brindan las figuras de apego también juegan un papel fundamental en la integración del infante en el mundo digital, pues, la red de internet, la fluidez del dispositivo digital y el tiempo en el videojuego pueden generar tanto estrés, en el caso de que alguno de los factores falle, como relajación, en cuanto todo vaya funcionando de la mejor manera.

Según en las condiciones con las que el infante se sintonice con el videojuego, pueden permitirse los vínculos, los cuales dan la posibilidad de traer al infante a la realidad sobre la que se encuentra establecido. Por medio de las partidas en el videojuego surgen imágenes que lo ayudan a entender su realidad, en cuanto que: “Cuando el niño crecido o el adolescente fabulan, realizan la misma tarea. Inventan un sainete que escenifica sus deseos, y, en el instante en que lo representa mediante palabras y posturas, experimenta lo que acaba de inventar.” (Cyrulnik, 2003, p. 160). Mediante el anzuelo que resulta ser el videojuego, el infante puede representarse fantasías como también puede representar sus problemas en la familia. El juego digital le permite exponer sus sentimientos y le atribuye nuevos acontecimientos.

El videojuego puede permitir que un grupo de infantes fantasee sobre una misma cosa, por ejemplo, llegar a ser los jugadores supremos de alguna partida o del juego en general, o la de alcanzar el nivel de algún *streamer* ya que estos suelen ser una referencia infantil ante las narraciones de los usuarios. En cierta medida la fantasía tiene una existencia importante en el vínculo, como dice Kaës: “La fantasía movilizada en el grupo posee una estructura genérica que atrae, reorganiza y reactiva una serie de representaciones individuales; sobre la palabra, el trauma, el nombre.” (Kaës, 2005, p. 129). Cada movimiento en el juego es una escenificación de la vida real de los infantes. La relación entre usuarios infantiles suele ser en algunos casos agresiva, pero en otros permite la reagrupación, la resignificación de datos y de saberes y la puesta en escena de nuevas fantasías, que emergen de lo que cada usuario infantil desea de manera individual.

El videojuego, como anzuelo digital, permite al infante alcanzar la resiliencia, en cuanto el infante pueda representarse sus fantasías y hacer de estas nuevas imágenes, ya que: “Todos los acontecimientos ulteriores son interpretados por la fantasía, cargan con su peso, de lo contrario permanece en el estado bruto del afecto sin representación ni transformación.” (Kaës, 2005, p. 141). El videojuego permite que las tramas fantásticas de los diversos usuarios se crucen, haciendo posible el desarrollo de una subjetividad singular. En cuanto se haya construido un espacio

psíquico subjetivo, el infante tendrá una herramienta capaz de encontrar el origen de aquello que no ha podido simbolizar.

Con todo lo anterior se llega a tres conclusiones. En primer lugar se tiene al anzuelo, el cual es posible por medio de un cuerpo ávido que responda a estímulos externos, y que a la vez pueda captar las apariencias y las superapariencias de la naturaleza. Luego, el anzuelo puede comprender a los videojuegos, los cuales son unas herramientas simbólicas de interacción y de transformación de imágenes, que hacen posible la narración en los infantes. En segundo lugar se visualiza a las políticas digitales infantiles, las cuales hacen posible que el videojuego, en calidad de anzuelo, pueda ofrecer a los infantes unas ventajas en la incorporación a grupos digitales, los cuales sean benéficos para su desarrollo conductual y emocional. Y por último, se consideran a los videojuegos como un componente importante en la vida infantil, dadas las formas en que el juego, además de encantar a los infantes, también logra un espacio digital para la comprensión de significados que permitan a la vez la comprensión de un acontecimiento que haya generado una fractura en la personalidad del infante, dando lugar a la resiliencia.

4. Conclusiones

Varios conceptos hacen posible el desarrollo de este trabajo, a saber, el apego, el vínculo, el anzuelo, la representación, el avatar, el videojuego y la resiliencia. De todo esto resulta un importante análisis del camino que pueden tomar los infantes resilientes por medio de los videojuegos, en cuanto es una herramienta de interacción, que antes fue satanizada y reducida a ser usada por los hombres que las desarrollaban, pero hoy en día es un artificio capaz de permitirles a los infantes el reconocimiento propio y la interacción con quienes están lejos.

Aceptada en la resiliencia la relación entre el apego y el vínculo, es menester comprender que el infante tiene como base de su construcción personal a sus figuras de apego, y que a partir de estas figuras se añaden, a modo de vínculos, aquellas personas que harán parte de la estructuración del estatus, del rol en la sociedad y en la manera en que se da la comunicación. Acontece además que, la construcción de la personalidad del infante puede estar fracturada por algún acontecimiento violento, o también puede estar viciada por los gestos y las palabras de los cuidadores principales quienes responden al infante con una ausencia de gestos físicos y emocionales.

A razón del trauma o la fractura de la personalidad, se hace evidente la necesidad de que el infante refuerce el sistema motivacional, dado que por medio de este sistema se determina el nivel de resiliencia que se puede alcanzar. Ahora bien, en la resiliencia es fundamental la existencia de la narración, ya que el poder decir o contar un acontecimiento puede generar una simbolización de lo que incomoda o de aquello que genera emociones de tristeza. Así, el sistema motivacional como la narración están implicadas en el videojuego, donde se unen para generar en el infante acontecimientos de seguridad y de narración por medio de pares con los cuales hayan generado vínculos seguros.

Los videojuegos son una pieza principal que permiten de resiliencia en los infantes del siglo XXI, sin embargo, es de suma importancia conocer cuáles serían los videojuegos aptos para la generación de resiliencia. Esto conlleva a profundizar sobre las políticas digitales infantiles, y la necesidad de que haya una parentalidad que proteja a los infantes, pero que no los censure ni les quite responsabilidades en la interacción con el universo digital. Esto también conllevó al análisis de los avatares, pues estas representaciones digitales pueden permitir un rescoldo de seguridad en el infante, en cuanto haya una inclusión según las preferencias e inclinaciones que posea el infante.

El videojuego es posible entenderse como anzuelo, en tanto genera una motivación en los infantes a ser lo que ellos desean ser. Esta avidez dada por el juego digital es un primer paso para reconocer que no sólo son las dinámicas de los videojuegos las que los hacen interesantes, sino que son las maneras en que los usuarios infantiles se interrelacionan. Así, mientras mayor sea el intercambio de datos en el videojuego, mayor serán las maneras en que se intercambian deseos e historias. Empero, son las políticas digitales infantiles las que pueden asegurar un espacio digital para los infantes, donde sea posible la alteridad y la equidad.

En este camino de la seguridad infantil también están implicados los gobiernos, los cuales pueden permitir o prohibir el desarrollo de aplicaciones para los infantes, es decir, la responsabilidad no debe recaer netamente en los cuidadores principales, y estos no deben pretender que en el campo digital la responsabilidad recae netamente en las corporaciones de videojuegos. De esta manera se pretende que tanto los padres como las corporaciones, los desarrolladores y los diseñadores, así como el gobierno e incluso el mismo infante sean conscientes de que los videojuegos pueden permitir un afianzamiento en el aprendizaje como en el disfrute, y que en esta

medida se desarrollen actitudes frente a los diferentes registros y disponibilidades emocionales que se encuentran en la sociedad.

Son entonces los videojuegos una manera de permitir a los infantes ser felices, y de que reconozcan que existen cosas y personas capaces de hacerlos sentir bien. Donde no sólo los acontecimientos difíciles en el hogar, en el colegio o en la calle sean las imágenes que se reciban siempre, sino que sean también las partidas de los juego digitales o la creación de avatares aquellos gestos virtuales capaces de generar una sonrisa, de permitir y de generar los buenos tratos, y de hacer reconocer a los infantes que se puede vivir bien como cualquiera de los usuarios infantiles que se permiten participar de un videojuego.

Referencias Bibliográficas

- Barudy, J., & Dantagnan, M. (2013). *Los buenos tratos a la infancia: Parentalidad, apego y resiliencia*. Editorial Gedisa.
- Bondioli, N., Texeira-Bastos, M., & Carneiro, L. C. (2019). History, design and archaeology: The reception of Julius Caesar and the representation of gender and agency in Assassin's Creed Origins. *In Die Skriflig / In Luce Verbi*, 53(2). <https://doi.org/10.4102/ids.v53i2.2431>
- Bueno, D. (2018). "El diseño y el arte en los videojuegos" [Curso, Universidad Politécnica de Madrid]. https://oa.upm.es/50803/1/TFG_DARIO_BUENO_GUTIERREZ.pdf
- Burutxaga, I., Pérez-Testor, C., Ibáñez, M., de Diego, S., Golanó, M., Ballús, E., & Castillo, J. A. (2018). *Apego y vínculo: una propuesta de delimitación y diferenciación conceptual*. 17.
- Córdoba, M. M., & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, 12(2), 113-138. <https://doi.org/10.15332/25005421.5010>
- Cyrułnik, B. (2002). *El encantamiento del mundo*. Gedisa Editorial.
- Cyrułnik, B. (2003). *El murmullo de los fantasmas* (T. Fernández Aúz & B. Eguibar, Trads.; Primera edición). Gedisa Editorial.

- Cyrułnik, B. (2011). *Morirse de vergüenza el miedo a la mirada del otro* (M. Pons Irazazábal, Trad.). Debate.
- Etxeberría, F. (2011). Videojuegos violentos y agresividad. *Pedagogia Social Revista Interuniversitaria*, 18, 31. https://doi.org/10.7179/PSRI_2011.18.03
- García, M. C., & Domínguez, E. (2013). *Desarrollo teórico de la Resiliencia y su aplicación en situaciones adversas: Una revisión analítica*. 11(1), 63-77. <https://doi.org/10.11600/1692715x.11133000812>
- Grimes, S. M. (2021). *Digital playgrounds: The hidden politics of children's online play spaces, virtual worlds, and connected games*. University of Toronto Press.
- Heljakka, K. (2012). Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 4(2), 153-170. https://doi.org/10.1386/jgvw.4.2.153_1
- Kaës, R. (2005). *La palabra y el vínculo* (M. Segoviano, Trad.). Amorrortu.
- Khatchatourov, A. (2019). *Digital identities in tension*. ISTE Ltd / John Wiley and Sons Inc.
- Marcano, B. (2006). Estimulación emocional de los videojuegos: Efectos en el aprendizaje. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 7(2), 128-140.
- Pichon, E. (1985). *Teoría del vínculo* (Quinta). Nueva visión.
- Serrano, J. F. M. (2017). La pedagogía del concepto según Gilles Deleuze. *Revista Filosofía UIS*, 16(2), 197-239.
- Trammell, A., & Cullen, A. L. (2021). A cultural approach to algorithmic bias in games. *New Media & Society*, 23(1), 159-174. <https://doi.org/10.1177/1461444819900508>
- Van Rosmalen, L., Van der Veer, R., & Van der Horst, F. (2015). Ainsworth's Strange Situation Procedure: the origin of an instrument: Ainsworth's Strange Situation Procedure. *Journal*

of the History of the Behavioral Sciences, 51(3), 261-284.

<https://doi.org/10.1002/jhbs.21729>