

El yo personificado entre el mundo interno y externo del videojuego

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad de Psicología

María Isabel Cajiao B., Adriana Tarazona P.

Silvia Afanador*

Bogotá, D.C, 2010

** Directora del trabajo de grado. Profesora de la Facultad de Psicología de la Universidad Javeriana*

Bogotá, Junio 6 de 2011

Señores(as):

COMITÉ DE TRABAJOS DE GRADO

Pontificia Universidad Javeriana

Facultad Psicología

La Ciudad

Apreciados Señores(as):

Presento a ustedes el Trabajo de Grado: **“El yo personificado entre el mundo interno y externo del videojuego”**, elaborado por las alumnas: Adriana Tarazona Patarroyo identificada con cc. 53068249 de Bogota y María Isabel Cajiao Bolaños con cc 67023595 de Calí y del que fui directora.

El trabajo fue un proceso de elaboración juiciosa, en el que las alumnas demostraron interés y rigurosidad en su realización. El producto es un documento con calidad que deja abiertos interrogantes en un tema de vigencia, que espero se pueda continuar profundizando en futuros proyectos de grado.

Atentamente,



Sylvia Afanador Rueda

Psicóloga, u.j

Reg. 3858

Tabla de contenido

Resumen	1
Introducción	3
Problema	4
Fundamentación Bibliográfica	16
Objetivos	58
Objetivo General	58
Objetivos Específicos	58
Categorías	58
Método	61
Diseño	61
Participantes	61
Instrumento	61
Procedimiento	63
Resultados	64
Discusión	81
Referencias bibliográficas	96
Anexos	100

El yo personificado entre el mundo interno y externo del videojuego

Cajiao Bolaños, María Isabel & Tarazona Patarroyo, Adriana

Resumen

La presente investigación de carácter cualitativo está basada en planteamientos psicoanalíticos, socioconstruccionistas, antropológicos y sociológicos. Ésta busca a través de un diseño de estudio fenomenológico, establecer la influencia que el uso del videojuego de preferencia, tiene en la construcción de la identidad social y personal de 6 niños y 6 niñas, entre los 8 y 10 años, pertenecientes a diferentes estratos socioeconómicos en la ciudad de Bogotá, que estuvieran en contacto continuo con juegos de video. Con este propósito, por un lado, se aplicó a los participantes una entrevista semiestructurada y una variación del test de frases incompletas, y por otro, se realizaron entrevistas dirigidas a sus padres y amigos. Así pues, con base en la información aportada por los participantes a través de los instrumentos, se dilucidó que los niños asocian con su contexto y vida personal, aquellos contenidos dados en el videojuego. En este orden de ideas, este instrumento electrónico suscita en el niño procesos identificatorios asociados con la proyección de figuras significativas en su vida, a los personajes del videojuego, y la posibilidad de descargar angustias y emociones de distinta índole. Como consecuencia, se observó que permite a los jugadores crear un nexo entre sus experiencias personales y el mundo exterior, es decir entre su realidad interna y externa.

Palabras claves: Identidad personal y social (SC 46220), Videojuego (SC 10923), Realidad Interna y Externa (SC 43230), Identificación (SC 40975), Proyección (SC 40975).

Abstract

This qualitative research is based on psychoanalytic, socio constructionist, anthropologic and sociological approaches. Through a phenomenological design, it has been establish how the videogame of preference influences the personal and social identity construction, in 6 children and 6 girls. These subjects are between 8 and 10 years old and they have different socioeconomic status. They live in Bogotá, and keep regular contact with videogames. For this reason, firstly, there was applied a semi-structured interview and a variation of the test of incomplete phrases. Secondly, there was made other interviews to the participants' parents and friends. Then, with the

information provided by the instruments applied, it was found that children associated contents in the videogame with their context and personal life. Thus, this electronic device generates identification and projective mechanisms between children, the relevant people in their lives and characters of the video game. As consequence, it was observed that videogame allows player to create a link between his personal experience and his exterior world, or between his internal and external reality.

Key words: Personal and social identity (SC 46220), videogame (SC 10923), internal and external reality (SC 43230), identification (SC 294290), projection (SC 40970).

0. Introducción

La presente investigación de carácter cualitativo tiene como objetivo analizar la influencia que los personajes de los videojuegos tienen en la construcción de identidad, en niños y niñas entre 8 a 10 años. Para ello, se seleccionó intencionalmente una muestra de 12 sujetos pertenecientes a distintos estratos socioeconómicos de la ciudad de Bogotá. Teniendo en cuenta que la investigación cualitativa es de carácter inductivo, es decir, que va de lo particular a lo general (Hernández, Fernandez & Baptista, 2006), específicamente en este trabajo de grado, se pretendió conocer, en primera instancia, la interacción del niño con su videojuego de preferencia; para luego analizar cómo este podía influir en la construcción de identidad personal y social en los niños, y mostrar una perspectiva teórica al respecto. En este orden de ideas, se tomará como marco de referencia, desde la psicología postulados de corte psicoanalítico y socioconstruccionista, y desde otras disciplinas de las ciencias sociales como la antropología y la sociología, teorías que dan cuenta de la construcción de identidad, con miras a establecer una indagación interdisciplinaria sobre el tema. Con base en esto, se concibe la identidad como una entidad que se construye a lo largo del ciclo vital humano, que al estar influida tanto por el mundo interno como externo de la persona, va adquirir dos formas de expresión, una de tipo personal y otra de carácter social, siendo la primera la que define al sujeto de acuerdo a sus particularidades, y la segunda, que lo caracteriza como un agente que pertenece a un grupo social específico (Baró, 2001).

Por otra parte, se cree pertinente indagar acerca de los videojuegos ya que estos al ser nuevas tecnologías de entretenimiento que hacen parte de la vida diaria de distintos niños y jóvenes, recogen y transmiten información acerca de los imaginarios sociales construidos en la época contemporánea. Así pues, se puede decir que este instrumento es utilizado como una forma de juego actual que hace parte de la gama de actividades de ocio efectuadas por dicha población. Por tanto, en este estudio se indagará, entre otras, acerca de diferentes teorías desarrolladas en torno a la temática del juego, las cuales lo caracterizan como un reflejo de la forma en que el sujeto se relaciona con su cultura, dándole la posibilidad a éste de abstraerse parcialmente de las actividades de la vida cotidiana para darles un sentido propio, a través de la manipulación de objetos que le permita a la persona obtener un control y por ende una satisfacción. La posibilidad que brinda el juego al sujeto de replantear sus relaciones de la vida cotidiana, contribuye

asimismo a que vaya diferenciando su actividad de la de otros significativos para él, de manera que esto influirá en la percepción que adquiere de su propio yo, y por ende conllevará un impacto en la construcción de una identidad tanto personal como social del niño en pleno desarrollo vital.

Ahora bien, al realizar esta investigación se espera encontrar que los videojuegos, al proporcionar a sus usuarios datos que dan cuenta de los procesos socioculturales actuales, tienen implicaciones en la construcción de la identidad personal y social de los niños de 8 a 10 años. Igualmente, suponiendo que el videojuego es una actividad lúdica, se quieren rescatar sus implicaciones en el desarrollo de la población escogida, para que padres y educadores obtengan mayor conocimiento de esta manera de entretenimiento que hace parte del contexto en el que están inmersos los niños. Por último, tomando en consideración que los personajes de los videojuegos cuentan con características valoradas o rechazadas socialmente, se quieren hallar las posibles identificaciones que los participantes entablan con dichos personajes, lo cual será uno de los tantos elementos que contribuyen a la configuración de identidad.

0.1 Problema

A lo largo de la historia, la humanidad ha vivenciado diversos cambios en todos los aspectos de la vida que anuncian el nacimiento de la sociedad contemporánea. Es así, como el significado del ser humano ha variado según el paradigma de la época en la que se encuentra. De acuerdo con Fromm (2007) con el advenimiento de la Ilustración surge la concepción de un sujeto autónomo capaz de dar cuenta sobre sí mismo. Esta concepción conllevó a que en la modernidad el sujeto utilizara sus características propias en beneficio de su realidad exterior, es decir que sus conocimientos y recursos tanto físicos como intelectuales, debían responder a las necesidades sociales del momento. Así pues, la disociación entre una realidad propia y una realidad exterior, como autorreferencias del sujeto, posibilitó el abordaje del ser humano y su interacción con el mundo exterior a través de las ciencias sociales y naturales, conllevando de este modo a teorías o postulados que se concebían como verdades incuestionables, pues estos saberes eran los encargados de construir la realidad y determinar el orden social.

Fue entonces con la llegada de la postmodernidad que se sustituyó esta percepción absoluta de la realidad por una relativa que es creada, fabricada y producida por el mismo hombre, según el contexto en el que se encuentre. Asimismo, en esta era se ha ido presentando un proceso de globalización mundial que ha conllevado a una ampliación de las redes sociales a las

que pertenecen las personas, generando una comunicación generalizada, la cual permite que exista una interacción permanente entre culturas. Es decir, que se abre campo a una interacción en la que se comparten diferentes significados entre las sociedades del mundo (Gergen, 2006). Para que esta comunicación se expanda, se ha hecho indispensable la creación y utilización de nuevas tecnologías encargadas de propagar la información alrededor del mundo multidireccionalmente, entre éstas la televisión, la radio, el cine, el internet, las comunidades virtuales y los videojuegos. Como consecuencia, dichos flujos informativos les permiten a los individuos conocer sobre acontecimientos de lugares lejanos, establecer contacto con personas de otros países e intercambiar datos personales (Gergen, 2006).

No obstante, con esta convergencia multicultural se ha producido un cambio en la noción de identidad nacional, y en consecuencia el cuestionamiento sobre los roles que desempeña el individuo y sus relaciones con los demás, pues éste debe hacer todo lo posible para adecuarse a los nuevos modelos provenientes de otros lugares que han entrado a ser parte de su vida cotidiana. Por otra parte, se establece que la sociedad actual propaga el individualismo, puesto que se instituye la idea de que las personas tienen la “libertad” de decisión en los diferentes aspectos de su vida y deben hacerse responsables de sus acciones y gestionar su propia vida, de modo que el sujeto comienza a pensarse a sí mismo como un ser susceptible de progreso, que se adapta a la diferentes circunstancias del momento.

En este orden de ideas, Bauman (2005) afirma que dicha individualización provoca que las relaciones sociales se vuelvan cada vez más líquidas, precarias, transitorias y volubles, y por lo tanto hace que haya una despersonalización de las interacciones. Por consiguiente, como indica Gergen (2006) la saturación social, o intercambio masivo entre culturas, genera que el sujeto tenga una multiplicidad de modelos de vida entre los cuales debe escoger, en vez de dirigir su comportamiento espontánea y auténticamente, pues su adecuación a estos “*deber ser*” aseguran su aceptación dentro de otras sociedades. Como corolario, el yo del sujeto adquiere múltiples identidades que en la búsqueda de reconocimiento social, se constituyen en apariencias y máscaras cuyo objetivo principal es la aprobación. Esto último se vislumbra en la manera como los medios han contribuido a la instauración de la imagen, es decir, la apariencia en un lugar privilegiado, vista ésta como un ideal del yo difuso, que debido a las características de la sociedad de consumo es cambiante.

De la misma manera, la globalización aparte de influir en las relaciones sociales, permite que con el auge de las nuevas tecnologías se originen mundos artificiales de la industria del entretenimiento, en los cuales los sujetos prefieren y encuentran excitante tener contacto con realidades virtuales, que les permiten incorporar a su mundo interno y externo nuevos significados. Ejemplificando lo anterior, Erich Fromm (2007) afirma que estos instrumentos virtuales de entretenimiento son más cautivadores para el hombre actual, que el contacto con la naturaleza u otros agentes sociales. Es así como las generaciones más jóvenes prefieren medios de diversión virtuales como lo son el internet, los simuladores y los videojuegos.

Ahora bien, teniendo en cuenta que la presente investigación se interesa por explorar estos últimos, se establece que el videojuego como fenómeno que ha tenido impacto a nivel mundial, se constituye al igual que otros medios electrónicos, en un objeto virtual que representa las creencias y sucesos dados en un contexto sociohistórico específico. En relación a ello, Nieto (2006) haciendo un recuento histórico de los videojuegos, asegura que estos instrumentos de entretenimiento surgieron en países como Japón y Estados Unidos, en donde se dieron grandes avances tecnológicos, debido a los recursos económicos adquiridos de la guerra y a la fomentación de enseñanzas enfocadas en la ciencia e investigación. Los videojuegos, empezaron a ser utilizados en lugares públicos pero gracias al éxito que estos tuvieron en todo el mundo, los creadores idearon consolas caseras para mayor comodidad de los usuarios. Es así, como actualmente vemos que existe toda una gama de videojuegos, que a través de sus distintas historias reflejan aspectos relevantes de los sucesos que acontecen en el mundo posmoderno. Gutiérrez, Merillas & Jorrín (2004) aseveran que los videojuegos al ser transmisores de información, enmarcan hacia los usuarios distinciones claras de género. Según los autores los personajes más notorios son los masculinos, siendo estos los que poseen mayor fuerza, el dominio y los más interesantes por jugar. Soloaga (2006) deja abierta la posibilidad de una relación entre los personajes principales de los juegos y los comportamientos sociales de los niños. Por su parte, Esnaola (2004) plantea que la utilización de los videojuegos, puede contribuir a la fomentación de una identidad social y al desarrollo de un aprendizaje cognoscitivo en el niño. En relación a lo anterior, se puede ver que se han realizado diversas investigaciones en torno al tema de los videojuegos, en donde algunas conciben la utilización de los mismos, como un instrumento apto y productivo para el aprendizaje, mientras otras aseveran que estos juegos son un medio que propaga ideales inadecuados.

Lo cierto es, que los videojuegos al ser un instrumento que ha tenido éxito alrededor del mundo, brinda a los niños, adolescentes y adultos jóvenes la posibilidad de acceder a ellos, con fines de entretenimiento dentro de sus hogares, posicionándolos como instrumentos relevantes en la vida cotidiana. Como testimonio de ello se puede encontrar la Encuesta de Generaciones Interactivas en Latinoamérica, citada en el artículo *Videojuegos: la ventana al ocio digital* y realizada el 26 de diciembre de 2008 a 20.941 escolares entre 10 y 18 años. En esta se halló que a nivel global el 80% de los chicos entre estas edades disponen de una videoconsola, siendo Brasil el país en el que más se consumen estos aparatos con un 52%, seguido de Chile y México ambos con un 47%. Por otro lado, en Argentina, el 41% de los jóvenes declara tener una videoconsola, en cambio en países como Perú y Venezuela uno de cada cuatro adolescentes posee una de éstas. No obstante, en Colombia el acceso a estas plataformas de ocio es menor: tan sólo el 18% de los encuestados declara tener una videoconsola en casa. De lo anterior, se demuestra que el videojuego al ser un artefacto de entretenimiento en la actualidad es usado por muchos jóvenes latinoamericanos, en especial aquellos que pertenecen a países como Brasil, Argentina, Chile y México.

En el caso particular de la nación colombiana, las estadísticas del DANE con respecto al consumo cultural revelan que los niños de 5 a 11 años practican con videojuegos en un 50% en comparación a otras formas de entretenimiento. Entre este porcentaje de personas, se observa que las regiones donde más se utilizan estos instrumentos son la Costa Atlántica (26,31%), la zona Andina Sur (21,73%), Bogotá (18,66%) y la zona Andina Norte (14,93), siendo la Amazonía y la Orinoquía en donde menos se utilizan. Teniendo en cuenta estas estadísticas, se puede entrever que el uso de videojuegos es mayor, por una parte, en la zona Atlántica debido a que en ésta se encuentra uno de los puertos principales del país, lo cual quizás permita que las tecnologías de entretenimiento provenientes de otras naciones, entren con mayor facilidad y su costo sea más asequible. Y por otro lado, en las regiones donde se encuentran las ciudades principales del país, lo cual da cuenta de la influencia que tienen las tecnologías de comunicación en las zonas urbanas, demostrando de este modo que en las grandes urbes el proceso globalizador es más evidente y por ende los niños pertenecientes a las mismas, interactúen a través de estos medios digitales y electrónicos. Respecto a las cifras estadísticas expuestas de Latinoamérica, se infiere que el uso de videojuegos es masivo en aquellos países en los que la economía presenta mayor solidez y se cuenta con el soporte económico de sus multinacionales.

En cuanto a la disponibilidad del uso de videojuegos, se asevera que en muchas poblaciones que carecen de medios económicos suficientes para costear servicios y alimentación de seguridad social, posiblemente los niños no tienen acceso a este tipo de juegos en casa. Empero, se cree que al haber lugares públicos especializados que poseen de estos medios de entretenimiento, estos abren la posibilidad de que los chicos de estratos socioeconómicos bajos tengan la oportunidad de establecer contacto con dichos artefactos.

Por consiguiente, se observa que el uso de videojuegos es utilizado por diferentes sectores de la población en Latinoamérica y en el mundo. Ahora bien, en la presente investigación se seleccionó una población infantil, cuya edad oscila entre los 8 y 10 años de edad, ya que estos se encuentran en un período de su vida, donde los intereses del niño ya no están enfocados en descubrir su cuerpo como zona erógena, sino más bien se canalizan hacia actividades que forman parte de la experiencia cultural. De este modo, se considera pertinente trabajar con niños de estas edades, puesto que la curiosidad intelectual ha aumentado, hasta el punto de permitirles que se sientan atraídos hacia nuevas actividades de juego, entre éstas el videojuego. En efecto, el videojuego como instrumento de entretenimiento, es una de las actividades que estos niños en etapa de latencia desempeñan, lo cual puede llegar a influir, además de diversos factores en la manera como el niño va construyendo su identidad como sujeto, dentro de un contexto sociohistórico particular. Partiendo de esta premisa nos preguntamos: ¿cómo es la influencia que tiene el videojuego de preferencia de niños entre los 8 a 10 años en la construcción de su identidad personal y social?

Antes de entrar en detalles acerca de la construcción de identidad, es importante destacar el elemento lúdico característico del videojuego, por lo que se cree relevante tratar desde diferentes autores los antecedentes que dan cuenta del significado del juego y las implicaciones de éste en el desarrollo del niño. Por un lado, Freud (1920) en su escrito *Más allá del principio del placer*, descubre que a través de los sueños y los juegos infantiles, el pequeño tiende a repetir situaciones que le producen angustia, como un medio de sacar dichos contenidos molestos y retornar a un estado de equilibrio; dicho de otra manera, cuando hay una tensión que genera malestar, el niño por medio del juego busca descargar esta sensación y por ende, obtener placer y volver a un estado de tranquilidad. Por otro, Melanie Klein (1955) concibe el juego como un mecanismo que utiliza el niño para tramitar las culpas y angustias, que le producen la autosatisfacción y los sentimientos agresivos experimentados hacia las figuras parentales cuando

éstas interactúan entre sí, que pueden ser vetados tanto a nivel social como interno, así como los deseos destructivos dirigidos hacia los objetos primarios introyectados concebidos como malos, y de este modo resignificar sus experiencias con el mundo externo.

Entretanto, Winnicott (1979) hace referencia a una secuencia de relaciones vinculadas con la capacidad que posee el niño para jugar, a partir de la que se puede destacar la importancia que adquieren las relaciones tempranas de objeto que éste emprende. De aquí que la sensación de cercanía con la figura materna pueda traducirse mediante el juego, reproduciendo los ires y venires de la misma y conjugándola con el sentimiento omnipotente de control sobre el objeto con el que interactúa e indirectamente con el que ha sido internalizado. Por esta razón, el juego para Winnicott se significa como un espacio intermedio que representa la relación de confianza u odio que el chico tiene con la madre o cuidador. Por añadidura, se debe rescatar que el juego según Winnicott (1979) compromete al cuerpo debido a que éste requiere la manipulación de objetos, para precisamente lograr ese control sobre el mundo exterior, que se busca a través de las prácticas lúdicas. Con ello, se evidencia que el niño como un sujeto relacional para interactuar con otros, necesita de un lenguaje corporal y verbal para establecer un contacto con el objeto, específicamente en lo que respecta al juego, ambas posibilidades de comunicación son útiles para manifestar su mundo interno (Winnicott, 1979). Por otra parte, para Klein este método lúdico cambia según la etapa del desarrollo en la que se halla el sujeto, pues a nivel psíquico el niño experimenta diferentes procesos emocionales y de pensamiento, según la edad en la que se encuentre. Lo previamente mencionado, se ilustra en el caso del niño de la latencia, cuyos juegos, a diferencia del preescolar, tienen un mayor correlato con la realidad y la razón (Klein, 1964).

En resumidas cuentas, se halla que para el psicoanálisis el juego cumple un papel primordial en la comprensión de los procesos psíquicos que tienen lugar en el niño, ya que éste le permite reproducir sus relaciones con la realidad exterior, interpretarlas, darles un significado propio de una manera culturalmente aceptada e identificarse con los elementos del afuera para adherirlos a su yo. De esta manera, el sujeto se va independizando poco a poco de los demás, pudiendo representarlos cuando estos se encuentran ausentes, en situaciones en las que el sujeto requiere de su seguridad.

Desde otras posturas representativas no psicoanalíticas, también se ha abordado el tema del juego y su importancia en el desarrollo infantil, como es el caso de Piaget y Vygostky. Para Piaget (1961) el juego evoluciona durante el desarrollo cognoscitivo de la persona y cumple con

la función de permitir al niño controlar ciertos elementos de la realidad, reinterpretándola, asimilándola y acomodándose a ella. Por otra parte, ayuda a reproducir simbólicamente acontecimientos penosos con el propósito de digerirlos y de este modo contribuye a que el niño logre liberarse de los conflictos. Además, para Vygotsky (1989) el juego se presenta cuando el niño está experimentando la no realización inmediata de sus necesidades y por lo tanto requiere de la imaginación para suplirlas a nivel simbólico. Esto teniendo en cuenta que dicho componente simbólico al estar cargado de signos y significados se remite al lenguaje, el cual para Vygotsky es un proceso psicológico superior mediado por el contexto sociocultural al que pertenece el sujeto. Por tanto, se deduce que el juego al estar estrechamente relacionado con el lenguaje, también se halla enmarcado en dicho contexto.

En concordancia con lo anterior, se considera que el juego puede dar al individuo la posibilidad de representar internamente su realidad externa, atribuyéndole sus propias significaciones y mediante una actividad permitida socialmente expresar sus pensamientos y emociones vinculadas a su diario vivir, para poder no sólo comprender lo que sucede en su entorno, sino actuar en él pudiendo desarrollarse de manera integral en distintos ámbitos. No obstante, si bien los videojuegos como artefactos lúdicos podrían potenciar el desarrollo del sujeto, es posible que también tengan efectos menos convenientes en los procesos subjetivos dados dentro de nuestro contexto. Para determinar esto, se indaga que en la actualidad al juego se le considera como una actividad multivariada ya que dependiendo de la edad, del número de participantes, de la temática del juego, de los intereses personales, las expectativas y el contexto sociohistórico en el que se sitúa el sujeto, éste adquiere una significación particular.

Sin embargo, los videojuegos aparte de brindar posibilidades de diversión al sujeto, también le permiten construir simbolizaciones de lo que ocurre en su mundo externo, resignificar sus experiencias con éste, y en consecuencia acercarse paulatinamente a la comprensión de los preceptos culturales, que poco a poco se le enseñan al niño a lo largo de su vida. Lo anterior hace evidente, lo expuesto por Winnicott, acerca de que el juego es una forma transitoria entre la subjetividad y la realidad externa a la que pertenece el individuo. En concordancia a ello, la identidad al tener sus raíces en la temprana infancia se construye y modifica a través de la relación que el sujeto establece con su realidad exterior y por ende estaría vinculada a las actividades de juego en la medida en que éstas ayudan a resignificar y reproducir la experiencia cultural.

Ahora bien, teniendo en cuenta la relación entre la realidad interna y externa, se puede aseverar que el ser humano al ser una entidad biopsicosocial está inmerso en una trama de relaciones, en las cuales interactúa con otros. Por tanto, se clarifica que como seres sociales siempre va a existir una relación dialéctica entre sujeto y realidad exterior, permitiendo de esta manera que la persona inmersa en esa trama relacional introyecte las características proporcionadas del afuera, con el objetivo de estructurar su yo. Con base en lo anterior, se afirma que el psicoanálisis se ha interesado en estudiar a profundidad como se configura el funcionamiento mental, dentro del cual la construcción de la identidad de un yo adquiere especial relevancia. Específicamente, desde esta postura se entiende que la identidad del yo surge a partir de las primeras relaciones que el bebé establece con sus figuras primarias, las cuales influyen posteriormente en la personalidad de individuo en la vida adulta. Freud en su escrito *Dos principios del acontecer psíquico* (1911) plantea que del mundo interior y exterior, subyacen el principio de placer y el principio de realidad, los cuales configuran la vida psíquica del sujeto y permiten el funcionamiento del yo. Análogamente, Klein (1955) propone que la personalidad del sujeto adulto, tiene sus raíces en las edades más tempranas de la infancia. Según la autora, el bebé al nacer establece con su madre la primera relación amorosa, en la cual el pequeño presenta sentimientos de gratificación y en ocasiones ansiedades, que al no ser calmadas producen en él frustración. Dichos sentimientos y experiencias vivenciadas como buenas y hostiles, el bebé las interioriza e integra, hasta el punto de construir un particular mundo interior y exterior, que permite la construcción de la personalidad. A diferencia de Klein, Winnicott (1979) postula que en los primeros meses de vida, bebé y madre conforman una unidad, siendo la madre parte del bebé y éste parte de ella. No obstante, este proceso se va modificando debido a las exigencias impuestas de la realidad exterior, para ello, la madre suficientemente buena tiene la obligación de desilusionar al pequeño paulatinamente, con el objetivo de que se adecúe a las nuevas demandas que recibe del mundo exterior. En efecto, esta separación permite que el bebe se independice de su madre, para posicionarse por primera vez de un objeto no yo, que la representa y le posibilita tener control del mundo exterior. Es así, que el niño va a ir diferenciando lo que hace parte de él, configurando su propia identidad. Por otra parte, Erikson (1968) concibe el desarrollo del yo como un producto de sociabilización que trasciende y evoluciona a lo largo de las etapas psicosociales del ciclo vital. Es así como el yo desde esta perspectiva, se concibe como un elemento dinámico en movimiento, que al emerger del contexto genético, histórico y cultural del

individuo, cumple una función unificadora capaz de enfrentar adaptativamente las tensiones emocionales y las crisis en el desarrollo vital, esto lo hace con el fin de recuperarse y formar una identidad.

Ahora bien, otros de los antecedentes teóricos que dan cuenta de la identidad, son aquellos que perciben dicha entidad a partir de una dimensión psicosocial. El sociólogo Anthony Giddens (1994) en su libro *Modernidad e identidad del yo*, postula que la identidad del yo, se constituye debido a la biografía personal y a las relaciones sociales que los agentes establecen. Adicionalmente, Giddens al igual que Goffman y Baró proponen la distinción entre identidad personal e identidad social. Siendo la primera, la que alude a la singularización e individualización de los sujetos y la segunda, la que los clasifica o categoriza dentro de un determinado grupo social. Por otro parte, Gergen (2006) desde el socio-construccionismo apela por la sustitución del concepto de identidad del yo por un yo relacional, que a través de las interacciones y los cambios que subyacen de la realidad exterior posee un sentido.

En síntesis, se asevera que el desarrollo emocional y la configuración del yo, se implanta debido a procesos biológicos, psicológicos y sociales que interceden en la vida del sujeto. Desde la infancia, el bebe establece con sus cuidadores una relación de dependencia que le posibilita en sus primeros años de vida sobrevivir. No obstante, en la medida que el infante crece, éste se independiza de sus figuras parentales para establecer mayor contacto con otros agentes sociales. Todos estos procesos sin duda, permiten que las personas desarrollen mayor autonomía y por ende forjen una concepción acerca de lo que son.

Sabiendo que la identidad se compone en parte de procesos de sociabilización dados en el mundo exterior, se afirma que la presente investigación al trabajar con dicho concepto se remitió a las características de la subjetividad de la sociedad actual. Así pues, se ha encontrado que el contexto contemporáneo fundamenta en los individuos la idea de libre escogencia y mayor autonomía. Además cuenta con unas nuevas tecnologías que han potencializado procesos de individualización del sujeto; esto se evidencia en la disminución de las interacciones cara a cara entre las personas, que han sido suplantadas por modos de relación virtual debido a la innovación de tecnologías. Para ejemplificar, se observa que con la implementación del videojuego en casa, algunas personas por estar inmersas en dicha actividad, se han desvinculado de otros agentes sociales, generando de este modo, un replegamiento de sí mismos.

Es posible, que la individualización que en ocasiones generan los videojuegos sea una forma de eludir una realidad que para el niño resulta molesta, en donde hay una ausencia de las figuras parentales, que debido a las condiciones socio-económicas presentes, demandan de ellos un mayor esfuerzo laboral que los aleja de la interacción y, dedicación permanente con sus hijos. En efecto, la utilización de los videojuegos se transforma en una fuente que suple las carencias percibidas por el sujeto, generando en él la búsqueda constante de satisfacción de tales necesidades. De acuerdo con Costas (2000, p. 749):

El éxito del mundo virtual se asienta en su capacidad de crear un universo donde desaparecen o se atenúan las tres fuentes de nuestro malestar en la cultura: por un lado, el inquietante mundo externo es ilusoriamente controlado por la manipulación de la imagen; por otro, se sustituye el vínculo con otros seres humanos por personajes que no demandan cosa alguna y a quienes podemos hacer desaparecer y vuelta a aparecer según nuestro antojo; y por último, el contacto angustioso con uno mismo se adormece bajo los efectos del poderoso anestésico visual.

Por tanto, se puede dilucidar que existe una relación entre la utilización de los videojuegos y el narcisismo predominante, entendiendo éste último como la forma en que el individuo se enfoca en satisfacer sus necesidades personales excluyendo en lo posible las de los demás. Lo previamente mencionado, se relaciona con la propuesta de Freud acerca del principio del placer y el principio de realidad; en los cuales, el primero, representa para el sujeto en su temprana infancia aquellos deseos que quiere satisfacer de forma inmediata, mientras que en el segundo, estos mismos deseos se posponen o se reprimen según los parámetros impuestos por la realidad exterior, con el fin de conseguir aprobación social. Consiguientemente, los intereses individuales característicos del narcisismo dan cuenta de una predominancia en el principio de placer.

En concordancia con la aseveración previa, se halla el supuesto teórico de que en la sociedad contemporánea se han venido dando diferentes cambios que cuestionan el significado de las relaciones y la identidad del sujeto. Como consecuencia Morin (1998, p. 55) plantea que “en el momento actual vivimos en una época de transición y de toma de conciencia de lo que nos falta” y añade:

Nuestro individualismo está lejos de aportarnos la paz interior. El individualismo posee una cara luminosa clara: son las libertades, las autonomías, la responsabilidad. Pero

también posee una cara sombría, cuya sombra se acrecienta en nosotros: la atomización, la soledad, la angustia. (Morin, 1998, p.55).

Ello quiere decir, que la actualidad presenta dos ambivalencias: la primera, como dice Morin, le brinda al sujeto la posibilidad de ser libre y autónomo frente a las cosas que hace y decide. La otra arista del asunto, radica en que los seres humanos se están atomizando, es decir, que se ensimisman y preocupan sólo por sus intereses personales.

Esto sin duda, mantiene de nuevo la idea de que en la sociedad contemporánea globalizada se da una mayor individualización y ello mantiene la necesidad del sujeto de estructurarse narcisísticamente. De esta manera, se puede analizar que las formas de relacionarse con otros han cambiado y que por ende se cree que es importante que tanto padres como educadores comprendan estas nuevas formas de interacción, viendo las repercusiones favorables y negativas de la utilización de los videojuegos en el hogar y en la escuela. Esto con el fin de tener una mirada más amplia al respecto y no rotular o satanizar el uso de los mismos.

Por otro lado, al dirigir este estudio al contexto socio histórico colombiano se puede observar que el uso de los videos juegos se ha ido incrementado desde la década de los 90s hasta ahora, siendo actualmente un instrumento tecnológico acequible a poblaciones infantiles que prefieren recurrir a este tipo de entretenimiento. Con lo anterior, es pertinente destacar que en la presente investigación se llevó a cabo un estudio fenomenológico, con escolares de 8 a 10 años, pertenecientes a diferentes estratos socioeconómicos. Se ha podido observar que estas poblaciones al tener un contacto cercano con estas tecnologías, pueden enriquecerse imaginativa y simbólicamente a través de este juego. Sin embargo, como los videojuegos no implican necesariamente una interacción con otra persona, ello probablemente haga más propensos a algunos usuarios a aislarse de una realidad que les incomoda y de los individuos que hacen parte de ella.

Para no recaer en prejuicios hacia el videojuego, es importante recalcar los efectos positivos que los videojuegos provocan en algunos niños, pues aparte de permitirles desarrollar ciertas habilidades motrices y cognoscitivas, también posibilitan construir un espacio de significados comunes entre pares y en consecuencia una mayor independencia de los objetos primarios. A la luz de estas repercusiones que podrían tener los videojuegos en la vida de los niños, se hace necesaria la aceptación de estos instrumentos como elementos que hacen parte de la sociedad actual, y por este motivo, los mismos se deberían utilizar con fines que promuevan el

desarrollo integral de estas personas. Revuelta, Sánchez & Esnaola (2006) en su estudio acerca de las narrativas que se hallan en los videojuegos, exponen que en ellos, los niños a través de relatos se sumergen en un mundo virtual, que les permite satisfacer sus deseos y al mismo tiempo, les deja tener la autonomía de toma de decisiones frente a los objetivos y obstáculos que el juego les impone. Es de esta manera, que a través de los videojuegos los pequeños construyen teorías acerca del cómo debería ser el mundo y cómo comportarse dentro de él. De modo similar, se cree que con el juego virtual, los niños pueden depositar aquellas pulsiones destructivas y canalizarlas o sublimarlas para que éstas no se efectúen en el mundo exterior, y simultáneamente las tensiones psíquicas puedan ser liberadas con el propósito de que los individuos se sientan mejor. De lo anterior, se quiere explicitar que este estudio, no está dirigido a corroborar una de estas dos posiciones en particular, más bien, mediante la aplicación en campo se analizará, cuál de estas posturas es aplicable a cada sujeto.

En cuanto a la relevancia disciplinar, la presente investigación al abarcar teorías de corte psicoanalítico, aborda el problema de la construcción de identidad en relación con el videojuego, no sólo desde un punto de vista puramente individual, sino como una problemática cultural que se está dando en la actualidad. Pues, cómo se ha visto a lo largo de esta problematización, el uso de videojuegos se ha hecho cada vez más actual, como forma de entretenimiento entre niños y jóvenes. En efecto, puede que ello influya en la construcción de pensamientos, en las relaciones interpersonales y por ende, en la formación de identidad. Es así, como se apuesta a que el cuerpo de conocimiento psicoanalítico pueda junto con otras áreas de la psicología y disciplinas de las ciencias sociales, contribuir a la construcción de un saber compartido en torno al tema. Asimismo, el hecho de abordar la influencia del videojuego con la identidad desde un punto de vista psicoanalítico compaginado con otras perspectivas, le da un carácter innovador a la presente investigación.

El hecho de indagar, sobre la influencia de los videojuegos en la construcción de identidad, posibilitara ampliar los conocimientos en psicología, dando como resultado a padres y maestros nuevas comprensiones acerca del tema. Ahora bien, a nivel interdisciplinar, este trabajo de grado aparte de sustentarse en otras áreas de conocimiento para tratar el tema de los videojuegos, permite que otras disciplinas pertenecientes a las ciencias sociales y humanas, se interesen sobre una problemática que se ha ido incrementado y fortaleciendo en la sociedad actual, como lo es la identidad y el uso de las nuevas tecnologías. En última instancia, en relación

con la misión de la Pontificia Universidad Javeriana, esta investigación pretende desde una perspectiva psicológica e interdisciplinar, analizar la influencia que tienen los videojuegos en la construcción de identidad de los niños, ya que estos representan un fenómeno que está relacionado con la instrumentalización del ser humano en el actual contexto Colombiano. Por otra parte, en los últimos años se ha generado diversa bibliografía que critica altamente el uso de videojuegos, debido a los contenidos violentos que presentan algunos de estos. Así pues, este estudio pretende abordar el tema desde una mirada más amplia, con el fin de que las personas respeten la libre escogencia de actividades, las cuales no generan daño directo en otros y que además podrían llegar a ser instrumentos lúdicos y educativos al ser utilizados de una manera adecuada.

0.2 Fundamentación bibliográfica

Videojuegos

Historia de los videojuegos

Tras las dos guerras mundiales, surgieron en países como Japón y Estados Unidos, grandes avances tecnológicos, enfocados al beneficio de la guerra y la ciencia. Es así, como en Estados Unidos diversas universidades fomentaron la enseñanza en investigaciones que le permitieron a la nación desarrollarse. De acuerdo con Nieto (2006) los estudios que más se promocionaron, estaban basados en exploraciones en el campo aeroespacial, pues dicho país tenía el propósito de posesionarse como potencia mundial en esta área. Debido a estas temáticas, en 1947 Goldsmith y Ray idearon un artefacto electrónico de juego, el cual tenía como propósito simular el lanzamiento de misiles contra un objetivo espacial. Según Nieto (2006) cinco años después, Alexander Sandy Douglas un matemático de la Universidad de Cambridge presento como tesis de doctorado, un juego grafico en computadora EDSAC que nombro como tres en raya, este consistía, en que el programa tomaba decisiones, según la instrucciones formuladas por el jugador. Posteriormente en 1958, el físico Willy Higgbothan, que tenía conocimientos en estos campos de saber, fue la primera persona en la historia, que invento el videojuego. El juego virtual que ideo se llamó Tennis for Two, cuya función consistía en interceptar una bola se movía de un lado a otro por la pantalla. Willy realizó este juego como curiosidad científica y nunca lo comercializó. En el 1961 Steven Russell, un estudiante del MIT inventó el primer juego en

computadora, el cual adquirió el nombre de Spacewar. Este videojuego, se trataba acerca de dos cohetes en el espacio, los cuales tenían como objetivo vencer varios obstáculos, porque de lo contrario explotaban. De acuerdo con Nieto (2006) el juego ideado por este estudiante universitario obtuvo grandes éxitos en todos los Estados Unidos. Fue entonces, cuando Nolan Bushnell, un estudiante recién matriculado de ingeniería, impresionado por el juego spacewar, ideó en el 1970 una nueva adaptación de este videojuego al televisor.

Adicionalmente incorporó nuevos elementos como platillos volantes y rocas que al ser explotadas eran se convertían en el juego, objetos más veloces y peligrosos. Posteriormente, Busnhell y su socio fundaron 1972 una empresa con el nombre de Atari, el cual tuvo mucho éxito. Sin embargo, se vieron ante dificultades legales, puesto que copiaron el juego de Tennis For Two y lo denominaron PONG, adquiriendo de este, grandes sumas de dinero. Es importante aclara que al comienzo dichos instrumentos de ocios eran usados en lugares públicos, pero debido al fuerte auge que tuvo en la población adolescente, estos mediante varias modificaciones, se convirtieron en consolas posibles de utilizar en casa (este apartado ha sido extraído de la página web Indice Latino, n.d).

Por otro lado, en Japón se idearon otros videojuegos que estaban interesados en temas acerca del espacio. Por tal motivo, la empresa Space Invaders inventó un videojuego que consistía en que los aliens atacaban la tierra, cayendo del cielo. Análogamente, en 1989 en Japón Fusajiro Yamauchi fundó la empresa de Nintendo, dando una nueva innovación a las tecnologías electrónicas del ocio. Incorporó en el videojuego imágenes bien definidas y la primera consola domestica a color, el juego que mayor éxito tuvo fue Super Mario. Dado los buenos resultados abrieron al mercado el GameBoy, el cual fue la primera consola portátil. De tal forma, que permitiera a los consumidores jugar en cualquier lugar y momento. Ya en años 90, surgieron distintos juegos en 3D, que a diferencia de los años anteriores, se introdujeron temas relacionados con el boxeo, juego de rol multijugador online y pelea. Además la videoconsola en esta década cambio, se le dio el nombre de Playstation, caracterizado por la nueva implantación de CD-ROM. A partir del año 2000 hasta ahora, las consolas de los videojuegos han cambiado, actualmente existe el Xbox, Wii, y PS3 en el cual las imágenes son a color y están en tercera dimensión. En el Wii por ejemplo, las personas para jugar necesitan emplear todos sus movimientos corporales, para que la imagen en la pantalla se mueve y funciones. Por lo general, el Wii trae juegos que muestran actividades de entretenimiento como lo es el deporte y el

karaoke, y adicionalmente la persona tiene la posibilidad de crear un personaje con las características físicas que desee (esta información ha sido extraída de la página web El Otro Lado, n.d).

Géneros de los videojuegos

Ahora bien, una vez descrita la historia de los videojuegos y las diversas transformaciones que han tenido las consolas, se cree pertinente establecer los tipos de videojuegos presentes en la actualidad. Los videojuegos poseen una temática particular, la cual el jugador debe comprender para desempeñar un determinado papel dentro la historia que el juego le plantea. Es así, que los videojuegos se categorizan en: 1) aventura, 2) acción, 3) conducción, 4) Deportes, 5) Disparo, 6) lucha, 7) plataformas, 8) puzzle, 9) juego de roles, 10) survival Horror (estos datos han sido extraídos de la página web El Otro Lado, n.d). En cuanto a los juegos de aventura y acción, en estos los usuarios deben luchar contra el enemigo, superar varios obstáculos y obtener objetos valiosos. Los juegos de conducción, por su lado, son aquellos en los que el jugador controla un vehículo, normalmente un coche, con el objetivo de ganar carreras u obtener puntos. En lo que respecta a los videojuegos de tipo deportivo, estos imitan o simulan deportes reales, como el baloncesto, la natación o el fútbol, etc. En los videojuegos de disparo la persona tiene la misión de aniquilar a los enemigos a través de armas corto punzantes y de fuego. En cambio, los juegos de lucha engloban los videojuegos en los que un personaje debe vencer a otro u otros, mediante golpes los cuales pueden ser de artes marciales o propinados con objetos o armas. El juego de plataformas es el género de videojuegos en el que el personaje controlado por el jugador debe saltar, subir o bajar por diferentes "plataformas", elevaciones o depresiones del terreno de amplitud variable. Estas plataformas pueden ser estáticas o estar en movimiento.

El puzzle comprende los juegos de rompecabezas, juegos de habilidad con piezas que el jugador debe encajar, acumular, mover, desplazar, destruir o unir. Por otro lado, en el juego de rol la persona debe adoptar el papel de un personaje que atraviesa diversas situaciones y por tanto tiene poder de decisión sobre el desarrollo del juego. En la categoría de survival horror se halla una clase de aventuras de terror, cuyo comienzo se remite al videojuego *Alone in the Dark*, donde el protagonista debe atravesar peligrosos escenarios con enemigos de índole sobrenatural (*zombies*, fantasmas, mutaciones genéticas, criaturas de pesadillas, personas poseídas o fanáticos, etc.), ansiosos por atacar al personaje del jugador, que pueden ser destruidos con el uso de armas

u objetos contundentes. Finalmente, el videojuego de rol, es aquel en donde el jugador tiene la labor dentro del juego de escoger un personaje que se acomode a sus gustos personales, recrearlo y brindarle una identidad, mediante el uso de un nombre y accesorios específicos, y durante el trascurso del juego tanto superar ciertos obstáculos, como mejorar sus habilidades.

Es relevante tomar en consideración las categorías en las cuales se encuentran encasillados los juegos más vendidos en el presente año. De ahí que con el registro de la información acerca de los videojuegos más populares del 2009 según la utilización de las tres consolas nombradas con antelación, registrada en la plataforma electrónica de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), se pudiera deducir que entre estos figuran los géneros de survival Horror, aventura, acción, conducción, deportes y disparo. Sin embargo, para efectos de la presente investigación el foco se centró en los videojuegos de preferencia de los participantes, entre los que figuran Super Mario Bros, Halo, Plantas contra Zombies, Ben 10, Chaos Faction, San Andreas y Call of Duty.

Los niños como consumidores del videojuego

Es importante tener en cuenta que en las temáticas manejadas en la trama de los videojuegos, se pueden entrever los contenidos sociales de la actualidad, afirmación que se sustenta en la postura de Esnaola (2005) quien encuentra que estos elementos electrónicos, como parte de la vida cotidiana de la población joven, cuentan con un relato y las significaciones que lo acompañan, de manera que logran un impacto en la construcción de la identidad social de este sector. Así pues, ella reconoce los videojuegos como instrumentos estratégicos que transmiten los imaginarios de un mundo adulto, que buscan transmitirse a las próximas generaciones. Para Esnaola (2005) el relato del videojuego tiene un importante componente visual que genera fascinación en el usuario, el cual se caracteriza por una fragmentación y simultaneidad de distintas imágenes, que imprimen un efecto de movimientos rápidos y de shock, los cuales facilitan la estimulación de los procesos psicológicos superiores de la persona.

Esto refleja de acuerdo con la autora los atributos de una sociedad contemporánea donde el sujeto está expuesto ante una lógica de distintos sistemas de significados a veces contradictorios entre sí y también complejos. De este modo, el videojuego se constituye en un objeto transmisor de algunas prácticas culturales propias de una sociedad de consumo, donde la subjetividad se ha construido alrededor de un ideal de competitividad entre las personas,

posesiones materiales y éxito económico, aspectos altamente valorados colectivamente. Como corolario, Esnaola (2005) señala que la propuesta lúdica de los videojuegos se basa en el aprendizaje por ensayo y error, pues el usuario tiene que superar una serie de desafíos, por lo que se le premia si lo consigue o amonesta cuando ocurre lo contrario. Así va el sujeto aprendiendo las formas adecuadas de obtener los objetivos propuestos en el juego, y las variaciones no permitidas, reproduciendo de esta manera los parámetros de progreso legitimados socialmente.

Ahora bien, se considera relevante hacer acotación a los factores que influyen en el consumo por parte de los niños de determinados videojuegos. Breé (1995) establece que la población infantil como consumidora está influida por los agentes socializadores pares, la publicidad y el conocimiento de las marcas, así como la consideración del precio específicamente en niños mayores de 7 años. En este orden de ideas, el autor indica que consumir es una manera que el sujeto tiene de lograr reconocimiento en los círculos sociales de los que hace parte, ya que a través de los objetos que poseen encuentran un lenguaje común de interacción con otros pequeños consumidores, encontrando valores comunes. Adicionalmente, afirma que los niños cumplen un importante papel en las decisiones de compra familiares, aspecto que también se extiende a los medios masivos de comunicación y nuevas tecnologías, por tanto su conocimiento de las marcas más significativas, sobre todo gracias a los avisos publicitarios a los que constantemente se ven expuestos, al igual que su gusto particular por unas u otras, tiene una importante influencia en la elección de los productos (Breé, 1995). Todo lo anterior, debe ser considerado en la medida que se deduce que el consumo de videojuegos también está mediado por factores culturales y preceptos como los económicos y publicitarios, tan relevantes en el mundo actual.

Juego

Se considera que así como los contenidos de los videojuegos están relacionados con los imaginarios socioculturales e históricos, estos instrumentos de realidad virtual se pueden caracterizar como una clase de actividad lúdica que ha adquirido un papel importante en las formas de entretenimiento usadas actualmente. De esta manera, se concibe relevante hacer una caracterización amplia del juego y recalcar los tipos de éste presentes en la sociedad contemporánea. En lo que se refiere a las expresiones lúdicas, se encontró como ilustración las tres formas de clasificación referenciadas por García-Valcárcel (1999), quien tiene en cuenta la

dimensión social del juego, las etapas evolutivas del mismo y las necesidades que satisface, como los tres criterios básicos de categorización. En primera instancia, el juego se puede dividir entre desocupado (cuando el niño no participa); el espectador (donde el pequeño se está preparando mentalmente para tomar parte en el juego o desarrollarlo por si solo); el solitario (en el que el niño halla la posibilidad de liberarse de las reglas que se le imponen a diario y de recuperar el poder, y utiliza la imaginación como una herramienta para explorar el mundo y construir su propia identidad); el paralelo, en el cual un sujeto juega al lado del otro pero no llegan realmente a interactuar; el asociativo (varios niños juegan juntos, interactúan pero si uno se va el juego se mantiene); el cooperativo, donde los niños se asignan roles todos importantes; y por último, el juego socializado con adultos en el que la autora incluye el uso de nuevas tecnologías que requieren la instrucción primaria de una persona mayor.

En lo que se refiere al segundo parámetro se puede distinguir entre el juego práctico que dura hasta los dos años, cuyos recursos principales son los sentidos y las destrezas motrices del bebé; el juego simbólico, que le sigue y permanece hacia el quinto año, en donde se da el empleo de juguetes, otros materiales o incluso palabras que designan algo que no está presente; el juego con reglas que tiene cabida desde los cuatro años, es socializado, su normatividad es creada por los mismos participantes y cuenta con un líder tácito que guía a los demás en los primeros años. Empero, luego del sexto o séptimo año, el niño entra en prácticas de juego con reglamentos más elaborados y estables. Y por último, está el juego constructivo, presente desde los 18 meses y se prolonga hacia la edad adulta, en el cual las personas despliegan sus destrezas sensitivas, motrices y cognoscitivas para construir un determinado objeto. En este aspecto, ocupan un sitio esencial las nuevas tecnologías ya que proveen múltiples posibilidades de realización (García-Valcárcel, 1999).

Finalmente, en cuanto al tercer punto de referencia tiene lugar la división en juegos de investigación (estos requieren de observación, descubrimiento, exploración y comprobación de ideas, que conducen al conocimiento del medio circundante); juegos terapéuticos, que alivian el aburrimiento, el dolor y el estrés, y surgen de forma espontánea; juegos de aprender a vivir que implican el desarrollo de destrezas necesarias para la vida cotidiana, como por ejemplo los juegos imitativos, juegos con objetos caseros, etc. Y en último lugar, los juegos de entretenimiento que tienen como objetivo la diversión (García-Valcárcel, 1999).

Ante estas tres clasificaciones del juego, se entabla que siendo el videojuego el punto de inflexión de la presente investigación, éste oscilaría entre las diferentes categorías dependiendo de la edad del sujeto que interactúa con él, la intención con que lo juega, el videojuego específico usado, el efecto emocional que éste produce y quienes participan en él, así como los recursos que el individuo utiliza para llevarlo a cabo. Consiguientemente, teniendo en cuenta tales variables se podría establecer la influencia que ejerce el videojuego en el desarrollo de los niños.

Por otro lado, en este proyecto investigativo se concibe al juego como un fenómeno multivariado y pluricultural que permite a los sujetos representar experiencias de su vida cotidiana, extrayéndose momentáneamente de la realidad concreta y dar lugar a un espacio y tiempo, donde voluntariamente se pueden asumir distintos personajes y situaciones. De este modo, el juego se constituye en una experiencia cultural e individual que se va experimentando desde los primeros años de vida.

Según Klein (1955) en el análisis de niños se pueden identificar a través del juego sus fantasías, sentimientos, ansiedades y experiencias, permitiendo al pequeño experimentar emociones y fantasías tal y como ellas aparecen durante la actividad sin que se lo juzgue por ello. Así pues, son múltiples las situaciones emocionales que pueden ser expresadas en las actividades del juego, entre éstas Klein (1955) cita las siguientes:

Sentimientos de frustración y de ser rechazado, celos del padre y de la madre o de hermanos y hermanas, agresividad acompañando esos celos, placer por tener un compañero y aliado contra los padres, sentimientos de amor y odio a un bebé recién nacido o uno que está por nacer, así como la ansiedad resultante, sentimientos de culpa y la urgencia de reparación. (p. 28)

Es decir, que el sujeto logra representar y expresar a través de la actividad lúdica aquellos sucesos importantes de su acontecer cotidiano para poder comprenderlos y manifestar las experiencias emocionales que giran alrededor de los mismos. Esto coincide con la afirmación de que: “también hallamos en el juego del niño la repetición de experiencias reales y detalles de la vida de todos los días, frecuentemente entretnejidos con sus fantasías” (Klein, 1955, p. 28).

Como consecuencia, el niño tiene la posibilidad dentro del juego de reexperimentar emociones y fantasías tempranas, comprendiéndolas en relación con sus primeros objetos, pudiendo así revisar estas relaciones y de esta manera disminuir efectivamente sus ansiedades. Dicho en otras palabras, el sujeto reproduce sus relaciones con aquellas figuras representativas en

su vida jugando, y ello le permite resignificarlas de manera que pueda ir independizándose paulatinamente de ellas sin que eso implique un malestar psicológico mayor. Así pues, el niño mediante esta representación de sus relaciones realiza sus propias simbolizaciones que están conectadas a sus emociones y ansiedades particulares generadas por dichas interacciones.

Es relevante considerar que los sentimientos que experimenta el sujeto respecto a los demás pueden ser tanto amorosos como agresivos, estos últimos debidos a la separación que el niño vivencia a medida que crece. De este modo, a través de tales simbolizaciones el pequeño puede transferir no sólo sus intereses, sino fantasías, ansiedades y sentimientos de culpa, asociados a las emociones incómodas frente a las figuras objetales, por medio del juego, lo cual le procura un gran alivio. Como inferencia, se establece que durante el juego, el niño también logra depositar los sentimientos y deseos dirigidos hacia la realidad exterior y con ello logra manifestar aquello que no es aceptado socialmente, extrayéndose de las convenciones usuales y pudiendo ir en contraste de lo que se le ha enseñado para experimentar y expresar sus pensamientos y emociones, que no hallan realización en el mundo real (1929), sin llegar a ser juzgado (Klein, 1955). Adicionalmente, desde la perspectiva kleiniana durante el juego el niño adopta distintos roles en los cuales puede con frecuencia tomar la posición que normalmente tiene el adulto, con los objetivos de revertir los roles comunes y de demostrar lo que siente acerca de cómo sus padres u otras figuras de autoridad se comportan con respecto a él, o la forma en la que él concibe que deben comportarse, sin que ello implique consecuencias negativas.

Consecuentemente, Klein (1929) señala que las fantasías dadas en el juego reflejan las “imágenes” que el pequeño ha construido sobre los objetos, las cuales cuentan con características tanto buenas como malas. Es por esta razón que la psicoanalista indica que estas figuras representan el intersticio entre la idea de una autoridad terriblemente amenazadora que no halla correlato con la realidad y la concepción de los padres protectores presentes en la vida del niño que gratifican sus necesidades, desplegando así la posibilidad de la formación de un superyó más real y menos atemorizante. Así pues, las personificaciones presentes en el juego permiten entrever los procesos de identificación con los objetos primarios (Klein, 1929), pues de acuerdo a como el niño los comprende y los ha interiorizado, es que va exhibir los comportamientos vinculados a ellos por medio de sí mismo.

Por otra parte, esta capacidad de identificación también dada durante el juego tiene lugar precisamente gracias a los mecanismos de introyección y proyección a los que Melanie Klein

(1955) hace referencia y a los cuales se hace acotación en el apartado de identidad. De este modo, en la actividad lúdica ocurre una traducción de la relación con el pecho materno establecida en las etapas tempranas, puesto que este pecho representa el primer vínculo que establece el pequeño con la realidad exterior. Por consiguiente, en concordancia con estas vivencias, el niño dirige determinadas emociones a sus cuidadores, que ya están presentes en las etapas tempranas del desarrollo. Estas reacciones emocionales son aquellas que se experimentan cuando en la interacción con el objeto primario no se satisfacen momentánea y completamente las necesidades del bebé, y por tanto éste le dirige impulsos y fantasías agresivas que le permiten destruir los elementos malos asociados a él. Sin embargo, también existen vivencias valiosas de gratificación que se desean conservar, las cuales pueden permanecer también gracias a esas fantasías destructivas. Así pues, se da un intercambio entre procesos introyectivos y proyectivos, ya que el niño toma componentes del mundo exterior con el que interactúa y les aporta un significado de amor u odio, los proyecta sobre su cuidador principal, es decir los pone dentro de éste, imagina que destruye sus características molestas y vuelve a retomar lo que permanece del objeto primario para incorporarlo en su psiquismo (Klein, 1955).

Empero, con el crecimiento el niño requiere la integración de esos sentimientos amorosos y destructivos para poder soportar los momentos de carencia y separación con el cuidador, con el fin de poder afrontar por sí mismo este tipo de situaciones y poder continuar sin que su salud mental llegue a verse perturbada. Como consecuencia, se considera que el sujeto toma algunas características de las figuras de apego relevantes configurando su propio yo, que se va a manifestar en la forma cómo se desenvuelve en el mundo exterior en estadios ulteriores.

Entonces, resulta que las identificaciones proyectivas se constituyen en factores principales de la tendencia a la personificación en el juego, puesto que son los mecanismos que aportan los componentes de constitución de las imagos sobre los objetos externos (Klein, 1929). Ello asegura que el juego permita tramitar los sentimientos enfocados hacia el mundo exterior y alivie el conflicto intrapsíquico que los mismos causan, generando resultados favorables para el individuo. De ahí que el juego revele la actitud del niño hacia la realidad y las fantasías que ha edificado acerca de ella, así como el nivel de realización de deseos que ha vivenciado a lo largo de su desarrollo. Y por ende, Klein (1929) establece que los procesos de personificación presentes en la actividad lúdica testimonian la cercanía entre las “imagos” y las características de los objetos reales.

Desde los postulados psicoanalíticos acerca del juego se hallan los aportes de Winnicott (1979) quien establece una diferencia significativa entre el sustantivo juego y el verbo jugar. Por un lado, posiciona al jugar en la acción del niño ya que define para él un lugar y un tiempo, donde el sujeto tiene la posibilidad de actuar en un espacio intermedio entre el adentro y el afuera, entre el psiquismo y el mundo externo. Es decir que esta actividad no es imaginaria para el niño pero tampoco es un fenómeno exclusivo de la realidad exterior, ya que en ella la persona es quien domina y define los contenidos, así como el tiempo empleado para ello. En palabras de Winnicott (1979) el jugar “no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico” (p. 64). De esta manera, en el proceso de dominar la acción de jugar el individuo necesita hacer, no sólo pensar o desear. Por otra parte, para asignar un lugar al juego Winnicott (1979) postuló que éste se halla en un espacio potencial establecido entre el bebé y la madre, intersticio que se va configurando en la medida que el niño se ve ante la situación de independizarse de ella de una manera que su funcionamiento mental no resulte afectado. Así pues, se podría deducir que para Winnicott (1979) mediante el juego, el niño puede contrastar su mundo interior y reconstruirlo con referencia a esa realidad exterior, que cuenta con su propia autonomía y a la que él no puede dominar completamente para que lo satisfaga cada vez que lo requiera.

En este orden de ideas, este autor establece la importancia del juego en el desarrollo como un indicio correspondiente a la salud, debido a los efectos positivos que genera en la vida del sujeto, pues facilita el crecimiento como proceso de individualización y menor dependencia de las figuras primarias que fueron tan necesarias durante los primeros años, permitiendo como consecuencia las relaciones de grupo con otros, además de ser útil como una forma de comunicación en la psicoterapia dando cuenta de los procesos de significación del individuo e interpretación de lo que sucede en el contexto en el cual se desenvuelve.

Winnicott (1979) hace referencia a la secuencia de relaciones madre-hijo que funcionan como prerequisites en el proceso de desarrollo que conlleva al niño a jugar. En la primera etapa de dicha secuencia el niño y su cuidador se encuentran fusionados pues el primero requiere de la respuesta de éste para vivir, con lo cual la visión que el primero tiene del objeto es subjetiva. Esta visión se basa en las experiencias que tiene con la madre en las cuales ésta “se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar” (Winnicott, 1979, p. 71), o lo que es lo mismo, cuando ella actúa de manera que muestra su disposición y capacidad de responder a las necesidades del

bebé. Lo que sigue a continuación, es que el objeto es rechazado o repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva, ya que paulatinamente el niño va vivenciando frustraciones a algunos de sus deseos, lo cual es inherente al proceso de crecimiento y socialización en el encuentro con la realidad exterior, que va demandando mayor independencia del individuo. Sin embargo, para que lo anterior sea posible el pequeño requiere de una figura dispuesta a participar, una madre que haya estado en el principio dándole elementos que él necesita para sentirse seguro y satisfecho, pero así mismo permitiendo la diferenciación de sí misma respecto al niño. Si ella logra representar ese papel durante un tiempo sin mayores impedimentos, entonces el niño vive cierta experiencia de omnipotencia, de que controla al objeto externo cuando lo requiere. De este modo, el niño puede comenzar a gozar experiencias en las cuales puede aplicar sus fantasías onnipotentes y traducirlas mediante la acción de dominar objetos reales, como sucede en el caso del juego (Winnicott, 1979).

En esta línea, Winnicott (1979) afirma que la confianza en la madre constituye entonces un campo de juegos intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico relacionada con la experiencia de omnipotencia, y por otro, la posibilidad de resignificar las interacciones con la realidad externa en la cual esa figura primaria se va distanciando. Tomando esto en consideración el autor dice que

El juego es muy estimulante porque lo que siempre importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia del dominio de objetos reales. Se trata de la precariedad de la magia misma, que surge en la intimidad, en una relación que se percibe como digna de confianza. (Winnicott, 1979, p. 72)

Lo previamente mencionado, se dilucida en que el juego contribuye a que el sujeto pueda sobrellevar situaciones de precariedad en las que la realidad externa no está a total disponibilidad, apreciando un poder omnipotente de control sobre ésta de manera indirecta por medio de otros objetos, lo cual en últimas hace del juego una actividad espontánea controlada y ejercida por el sujeto.

Una vez adquirida esta oportunidad, la etapa siguiente consiste en encontrarse solo en presencia de alguien en el que el niño confía, jugando entonces sobre el supuesto del apoyo de la persona a quien ama y que por lo tanto no va a interferir con su juego. Esta etapa permite una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ella, la de la madre y la del niño. Primero es la madre la que juega con el niño pero ella trata de encajar en las actividades de juego, con lo cual

tarde o temprano va introduciendo su propio modo de jugar, así ella va descubriendo qué tanto el niño permite la introducción de estas ideas y de esta manera abre camino para poder jugar juntos en una relación, con lo que ahí, en esa zona de superposición entre el juego del niño y el de la otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimientos (Winnicott, 1979).

Con base en lo anterior, Winnicott (1979) hace acotación a que el juego es una experiencia siempre creadora, se considera que esta aseveración concierne a que en él juego el niño agrega sus propios elementos dándole un simbolismo particular a lo que percibe de su realidad exterior. Ello se compagina con lo siguiente: “el juego... es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. Se desarrolla en el límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva. El juego de los niños lo contiene todo” (p. 75). En conclusión se puede decir que para este autor el juego es un signo de salud mental en el desarrollo del sujeto, ya que le permite transar sus realidades internas y externas para obtener una mayor regulación de sus actividades de manera autónoma, al asegurarle la oportunidad de manipular a su antojo la realidad externa, indirectamente de forma física y a nivel simbólico. Con esto conseguirá una mayor independencia que le ayudará a aceptar los cambios que experimenta a lo largo de su vida.

Si bien desde el psicoanálisis se ha establecido la relación entre el juego y la realidad externa, otros autores bajo una mirada distinta también la han considerado. Este es el caso de Piaget (1961) quien concibe que el juego cuenta con una evolución paulatina, que comienza desde los primeros años de vida. En primera instancia, los juegos de los bebés se manifiestan en forma de ejercicios que ponen en acción a un conjunto variado de conductas sensitivas y motoras, las cuales procuran placer al bebé. Sin embargo, estas realizaciones no permanecen únicamente dentro del plano motor sino que se van acompañando de pensamientos, de modo que el juego va a permitir el desarrollo de simbolismo. Gracias a éste, en sus próximas actividades lúdicas, el niño contará con la representación de un objeto ausente que puede manipular a su antojo por otros medios, y esto se va a ir perfeccionando a medida que crece, de manera que cuando entra en contacto con un tercero durante el juego, puede establecer y cumplir con él un conjunto de reglas que garanticen la permanencia del momento de esparcimiento colectivo (Piaget, 1961).

Para el psicólogo suizo el juego cumple distintas funciones en la vida del sujeto, por un lado, es una actividad en la cual el niño tiene el control, pero asimismo es controlada por la realidad, es decir que lo que sucede en ésta es aquello que el niño reinterpreta en el juego,

asimilándola y acomodándose a ella. Por otra parte, en ocasiones la práctica lúdica contribuye a reproducir simbólicamente acontecimientos penosos con el propósito de digerirlos, o a que el yo consiga una satisfacción consecuente con la comprensión de lo real. Consiguientemente, Piaget (1961) afirma que el juego ayuda a liberarse de los conflictos debido a que o bien el niño puede ignorarlos, o liberar al yo sintiendo que los compensa o los liquida. Por tanto, estos conflictos son confrontados haciendo que “el yo tome revancha, ya sea suprimiendo el problema o haciendo que la solución se vuelva aceptable” (Piaget, 1961, p. 204), en otras palabras el niño domina la situación lúdica y los elementos contenidos en ella, aceptando el conflicto y cambiando su significado para lograr liberarse de él. En síntesis, según la teoría piagetiana el juego permite al niño establecer una relación con el entorno en la cual lo puede ir conociendo, aceptando y construyendo a nivel cognoscitivo.

Ahora bien, otra perspectiva frente a la temática del juego es la sociohistórica, representada por el psicólogo bieloruso Vygotski. Para éste el juego aparece cuando el niño experimenta distintos momentos en que sus necesidades no pueden verse realizadas inmediatamente, lo cual le genera una tensión que se resuelve al acudir a un mundo ilusorio e imaginario, donde todos aquellos deseos irrealizables encuentran cabida. Dicha situación imaginaria presente en el juego, contiene para el autor ruso, en sí ciertas reglas de conducta que no son explícitas, ya que por ejemplo cuando el niño personifica un rol determinado que cotidianamente no ejerce, imagina cómo debe comportarse dicha persona que representa, y seguir las reglas que implicarían interpretar a cabalidad tal papel (Vygotsky, 1989). Como consecuencia, el niño puede subordinar sus deseos no complacidos a estas reglas, renunciando a la acción impulsiva de satisfacción, lo cual le abre camino a vivenciar una nueva forma de placer, producida por el juego. Lo anterior, tendrá relevancia aún en la vida adulta ya que el seguimiento de normas en el juego es el nivel básico de acción real y moralidad del sujeto a lo largo de su vida. En adición, de acuerdo con Vygotski (1989) el juego es un estadio transicional entre el pensamiento de un objeto y el objeto concreto mismo, es decir una actividad que permite al niño diferenciar a lo largo de su desarrollo entre lo que es el objeto y la palabra que designa su significado. Por ende, se puede decir que existe una relación entre juego, lenguaje, significado y acción, puesto que durante el juego el niño imagina que está interactuando con ciertos objetos utilizando y actuando con otros, aún cuando los primeros no se encuentran presentes. Ello es posible gracias a que el pequeño atribuye el significado de las cosas o situaciones imaginadas a

aquellos artefactos disponibles cuando juega. En este orden de ideas, el juego para la perspectiva sociocultural se constituye en una zona donde el pensamiento del niño avanza a formas superiores de conducta que son de gran utilidad durante la vida adulta (Vygotsky, 1989).

Consecuentemente, se dilucida que Vygotski (1989) designa al juego simbólico como un complejo sistema de lenguaje que comunica e indica los significados que el niño posee. Empero, es pertinente recalcar que el lenguaje para Vygostki (1989) es uno de los procesos psicológicos superiores más importantes en el desarrollo humano, y como tal, tiene un origen dentro de una época sociohistórica y cultura específicas (Wertsch, 1988) en las que está inmersa la realidad del sujeto. Tomando en consideración esto, se hará referencia a teorías que dan cuenta del juego como fenómeno cultural, entre éstas la del filósofo holandés Johan Huizinga y del antropólogo José Antonio Gonzales. Para el primero, el juego deviene antes de la cultura y la acompaña en todo momento debido a que es una forma de actividad que se diferencia de la vida corriente y permite al sujeto sustraerse parcial y momentáneamente de ella, por lo que va a cumplir una función social importante de carácter creativo para el ser humano, traducida en creaciones tales como el lenguaje, el mito y las prácticas culturales como el arte, la poesía y la erudición.

Esta posibilidad de elaboraciones propias está vinculada de acuerdo con Huzinga (1968) a la característica de libertad que posee el juego, ya que cuando el individuo realiza la acción lúdica logra escaparse de la realidad concreta a “una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (Huzinga, 1968, p.21), es decir construir un espacio lúdico propio donde él es libre de realizar y sentir aquello que desee, procurándole una satisfacción. No obstante, esta última no sólo se da a nivel individual pues trasciende a lo colectivo, ya que el juego se va a significar como una ocupación para los momentos de ocio. Otro carácter que Huzinga (1968) atribuye al juego es su intencionalidad: para él, esta acción siempre busca un objetivo y por tanto cuenta con un valor expresivo. De este modo, el juego con su elemento expresivo adopta un aspecto social logrando crear conexiones, que llevan a la posibilidad de entretenimiento colectiva por medio del juego. Esto se sustenta desde el punto de vista antropológico en la concepción del juego humano en todas sus formas superiores, es decir aquellas que van más allá del juego infantil y contienen un elemento socializador, como un fenómeno que celebra algo por su carácter divertido, lo cual lo hace pertenecer a la esfera de la fiesta, el culto, o lo sagrado.

Lo anterior, ata al juego a la cultura a su vez limitándolo a determinados espacios y tiempos, pues reproduce así sea indirectamente las prácticas culturales transmitidas por tradición, y

ello asegura su permanencia como una práctica repetitiva, que si bien puede adoptar distintos matices, seguirá estando presente dentro del quehacer cultural. También por ello, para Huzinga (1968) el juego cuenta con un valor estético porque sociohistóricamente se establecen sus formas de manifestación y las reglas que lo circunscriben. Como consecuencia, se puede deducir que desde una postura cultural el juego es asociado a las prácticas sagradas que tienen lugar en un contexto determinado, que perpetúan su cultura, sus imaginarios, creencias y parámetros normativos. En concordancia con lo anterior, Gonzáles (1993 p. 249) clarifica que “La morfología del juego tiene una relación especialmente diacrónica con el origen de los mismos: cada juego posee unos orígenes y un desarrollo hasta llegar al momento presente”. Esto es, que la actividad lúdica adquiere una forma particular dependiendo del contexto sociohistórico en el que nace y se desarrolla. En tanto, declara Gonzáles (1993) que la historia antropológica del juego se gesta dentro de la sociedad y el imaginario que le es propio, pero no sólo atañe a este ámbito, pues el juego cuenta con una naturaleza biológica, social e histórica. Por otra parte, para este antropólogo la acción lúdica participa en dos campos, el de lo ideal y el de lo material, o lo que es lo mismo, que si bien está relacionada con las interiorizaciones del sujeto sobre su tradición cultural también se encuentra enlazada con acciones directamente observables y de manipulación del mundo externo. Con base en estos argumentos se deduce que el juego hace parte de la práctica cultural del ser humano y por tanto adopta unas maneras específicas al circunscribirse a los caracteres del lugar y la época donde se presenta.

En resumidas cuentas, en la presente investigación se concibe el juego como una actividad que le permite al sujeto extraerse de manera parcial del mundo exterior, ya que si bien la acción que lleva a cabo al jugar es perfectamente observable y se da con elementos objetivos, es el sujeto quien define su contenido, forma y le atribuye un simbolismo propio. De este modo, el juego es diferente a las tareas efectuadas cotidianamente y va a adquirir un carácter de esparcimiento generando placer en el sujeto. Por otro lado, es relevante traer a colación que en el espacio lúdico no hay una separación absoluta entre subjetividad y realidad exterior, ya que tanto las emociones, actitudes como pensamientos acontecidos en el juego no pueden extraerse de las vivencias de cada niño. Así pues, el juego sirve al individuo de estrategia para comprender mejor sus vínculos con el mundo externo y lograr un control del mismo a manera indirecta y simbólica, lo cual contribuye a que desarrolle capacidades que lo ayudarán a ser cada vez más independiente y autónomo.

Teniendo presente estas consideraciones del juego, se concluye que en la medida en que éste se significa como un espacio intermedio entre el mundo interno del individuo y su realidad exterior, en el cual se da una comprensión y resignificación de ésta última, va ir permitiendo a la persona adquirir paulatinamente un sentido de sí mismo y de sus propias experiencias vitales, que contribuirán a construir su identidad en referencia a las aproximaciones entabladas con su cultura y contexto sociohistórico específico. En consecuencia, al asumir la postura del videojuego como una forma lúdica presente en la actualidad, se le atribuyen a éste las características propias de dicho proceso acontecido en el ciclo vital de cada ser humano, y por tanto sería válido indagar por su relación con el desarrollo de una continuidad identitaria.

Construcción de Identidad

Identidad como construcción del yo, en el psicoanálisis

La identidad o construcción del yo, en el psicoanálisis tiene sus raíces u orígenes en la infancia más temprana del sujeto. Es de esta manera, como la experiencia, las relaciones y las vivencias dadas en la infancia, permiten predecir la forma en que se va a constituir la personalidad adulta. Es importante aclarar, que con esta aseveración no nos estamos refiriendo a la identidad desde el psicoanálisis a partir de una mirada lineal e inacabada; mas bien se entiende la construcción del yo a través de una relación dialéctica, en la cual el individuo se relaciona dinámicamente con la realidad interior, la experiencia intermedia y por ultima la realidad exterior. Es de este modo, que a continuación se presentarán diferentes autores y posturas que abordan dicho tema.

Para conocer la forma en que el yo se constituye, es indispensable tomar en consideración los dos principios básicos (placer y realidad), propuestos por Freud, que conforman el aparato psíquico, esto teniendo en cuenta, que en ambos confluyen sucesos provenientes tanto del mundo exterior como interior. Para dar cuenta de ello, se establece que en el desarrollo más temprano de la infancia, priman necesidades biológicas, de nutrición y conservación, que ponen a la psiquis del individuo al servicio del placer. En relación a lo anterior, Freud plantea que en el funcionamiento mental interno del bebé, predomina el principio de placer, cuyo objetivo se enfoca, en evitar el displacer y por lo tanto, procura satisfacer las necesidades que el sujeto demanda.

No obstante, a medida que el individuo crece y se descentra de su cuerpo como fuente de satisfacción, entabla con la realidad exterior mayor contacto, que adquiere significado debido a los órganos sensoriales que le permiten al niño conocerla y tener consciencia de ella. De este modo, la vida psíquica del pequeño, ya no va estar en función de satisfacer necesidades inmediatas de tipo biológico, sino que al estar inmerso en una interacción continua con un mundo externo que obstaculiza e impone límites, el niño empieza a regirse por el principio de realidad. En otras palabras, Freud (1911) afirma que el principio de realidad tiene el propósito de una final consecución del placer, exige y logra el aplazamiento de la satisfacción y el renunciamiento a algunas de las posibilidades de alcanzarla, y nos fuerza a aceptar pacientemente el displacer durante el largo rodeo necesario para llegar al placer. Análogamente a estos procesos mentales, subyace el yo como una instancia psíquica del ello, que al estar influenciada por el mundo exterior, aspira a sustituir el principio del placer que reina en el ello, por el principio de realidad (Freud, 1911). Esto con el fin, de canalizar el placer hacia la elección erótica de ciertos objetos externos, que le permiten cumplir con su meta propuesta. De ahí, se plantea que existe en el individuo un yo placer dispuesto a desear y un yo realidad que se asegura de ir en contra de los prejuicios y por consiguiente, aspira obtener aprobación del mundo exterior. En últimas Freud (1911) afirma que el movimiento de un yo placer a un yo realidad, representan la convergencia, entre el paso que emerge de las pulsiones sexuales al autoerotismo, hasta el amor del objeto.

En suma, la identidad o el Yo como Freud lo denomina, tiene sus raíces en la temprana infancia, en donde las pulsiones sexuales pasan de comportarse de forma autoerótica a encontrar la satisfacción en un objeto externo. Por consiguiente, el niño al descentrarse de sí mismo y al interesarse por los elementos dados en la realidad exterior, permite que en su psiquis se conforme la entidad del yo, que media entre el principio de placer y realidad. Estas interacciones posibilitan una mayor adaptación al medio y por supuesto estructura el significado, de lo que, el sujeto es.

En relación a lo anterior, Melanie Klein (1959) en su escrito *Nuestro mundo adulto y sus raíces en la infancia*, expone que para estudiar la personalidad en el humano, es indispensable dar cuenta de la evolución del individuo desde su vida más temprana a la adultez. Pues, según la autora las emociones, fantasías y percepciones dadas en la edad temprana, se manifiestan en la vida adulta y estructuran la personalidad. Del mismo modo, Klein retomando los aportes de Freud, afirma que dicha construcción se da gracias, a la influencia permanente que el sujeto recibe tanto del mundo interno y como externo.

Desde los primeros días de vida, los sentimientos del bebé están asociados a los estímulos internos y externos, siendo el contacto con este último, el que le permite al pequeño obtener de su madre satisfacción o frustración. Es así, que para conocer la manera como se constituye la personalidad en el adulto, es indispensable retomar estas primeras experiencias tempranas de gratificación y frustración. Por consiguiente se vislumbra, que el bebé al nacer establece con su cuidadora la primera relación amorosa, en la cual, el pequeño satisface sus necesidades alimenticias y al tiempo recibe de su madre amor y comprensión. Según Klein (1955), esto se expresa a través del manejo del niño por la madre, y lleva a cierta unicidad inconsciente, basada en el hecho de que el inconsciente de la madre y el del niño están en estrecha interrelación (Klein, 1975. p. 252). En concordancia a este aporte Winnicott (1979) plantea, que la madre al ser lo suficientemente buena, es decir, al adaptarse a las necesidades del pequeño, da la posibilidad a éste, de crearse la ilusión de un pecho gratificante perteneciente a él. Esto mismo, se asocia a la teoría de Bion (1962) acerca de los elementos y funciones alfa cuya explicación radica en que el bebé trasmite a su madre ciertas necesidades y angustias, las cuales son devueltas de tal forma que el niño las puede asimilar y entender, según sus propias capacidades. Adicionalmente, Minuchin (2000) manifiesta que ante las adecuadas repuestas de la madre, el bebé posteriormente, va tener la capacidad de tolerar la frustración y de resolver o enfrentar los problemas que la ausencia de esta figura le produce. Recapitulando las posturas de Bion sobre las funciones alfa y la resolución de los conflictos de Minuchin, se establece que gracias a estos dos óptimos procesos del desarrollo, el niño va tener la habilidad de adquirir pensamientos simbólicos y obtener el conocimiento de la verdad, o sea, va pasar de concebir los objetos parciales como totales. En palabras de Klein, el bebé al comienzo concibe el pecho de su madre como objeto parcializado, que se desliga entre bueno y malo. Sin embargo a medida que el niño crece y se siente gratificado, entiende que su cuidadora representa en últimas un objeto total, es decir que es una figura buena y mala a la vez.

No obstante, se puede dilucidar que debido a ciertos impedimentos que la realidad exterior le impone al pequeño, se genera en él una ansiedad persecutoria, en la cual, el niño siente temor y culpa al fantasear la pérdida del objeto amado, o sea, la madre. De acuerdo con Klein (1975) esta ansiedad adquiere distintas vías, una de ellas, consiste en que la madre al satisfacer al pequeño es capaz de apaciguarlas y calmarlas. De lo contrario, se presenta el caso en que el bebé, no recibe de su cuidador la atención suficiente, generando de esta manera, molestia, frustración,

dolores y por supuesto experiencias, en las que el objeto amado se torna al interior, persecutorio y destructivo. Complementado esta aseveración, Bion (1962) en su texto *Una teoría del pensamiento* afirma que debido a la inadecuada tolerancia a la frustración, el bebé percibe al objeto persecutorio como un agente destructivo que lo ataca desde adentro y por ello, necesita ser evacuado. Esto sin duda, genera en el pequeño un empobrecimiento del pensamiento, puesto que aparte de expulsarse tanto los objetos buenos como malos, el individuo no distingue entre su yo y el objeto externo. Es importante destacar, que la adecuada o inadecuada tolerancia a la frustración está influenciada por el tipo y la calidad de relación que el bebé establece con su madre. De acuerdo con Klein, esto posteriormente se observará en las relaciones y los comportamientos que adopta el sujeto adulto.

A partir de los postulados expuestos, se infiere que la separación con la madre corresponde en el desarrollo a un proceso inevitable y natural en el ser humano, el cual le da la posibilidad de independizarse del objeto o sus figuras primarias, con el fin de construirse como sujeto y adquirir una identidad “propia”. Esta separación, de acuerdo con Freud (1905) corresponde a procesos biológicos, como lo es la aparición de los dientes, el niño se independiza de esa zona primaria y se toma así mismo como objeto capaz de obtener placer. Esto, sin duda demuestra que el pequeño ya no necesita de un objeto externo para valerse, sino que prefiere su propio cuerpo como zona erógena, con el objetivo de independizarse de ese mundo externo que le resulta difícil de dominar. Adicionalmente a esta postura, Winnicott al igual que Klein adjudican que dicha independización se origina en el destete, en el cual el niño debe dejar el pecho y buscar otras fuentes de satisfacción. Para ello, Winnicott recalco la importancia que este proceso del destete y la relación con la madre tiene en el psiquismo del pequeño, ya que posibilita establecer interacciones con objetos transicionales y por ende tener una vida psíquica normal. Respecto al destete, Winnicott (1979) plantea que es necesario que la madre se ponga en la tarea de desilusionar al bebé en forma gradual para que este se independice de ella y tenga contacto con una zona intermedia (objetos y fenómenos transicionales) que posteriormente le posibilite interactuar dinámicamente con el mundo interno y externo. Adicional a ello, Minuchin al retomar los postulados de Bion sobre la frustración y el aparato del pensar, recalca la importancia que tiene dicha separación en los seres humanos, pues según Minuchin (2000) es necesario que el pecho o la madre no estén presentes para que el niño, tenga la capacidad de extrañar y por ende de pensar. Adicional a ello, Erickson desde un enfoque psicoanalítico social concibe este proceso

del desarrollo como la oportunidad que tiene el niño para identificarse con personas o modelos socialmente significativos que le brindan herramientas necesarias para superar ciertas crisis y tomar decisiones más radicales. Esto, según el autor depende de la manera en que se satisfacen simultáneamente las necesidades del estado de maduración del organismo, el estilo de síntesis del yo, y las exigencias de la cultura (Erikson, 1968). Así pues, se deduce que la frustración descrita por Klein, corresponde para Erikson una crisis del ciclo vital que resulta, debido a las diversas dimensiones que componen al individuo, las cuales van más allá de la relación primaria entre madre y bebé.

Ahora bien, teniendo en cuenta que desde el psicoanálisis, la personalidad en la vida adulta tiene sus raíces en la experiencia temprana de la infancia; es importante destacar, que durante todo el desarrollo existen dos mecanismos que constituyen o forman el self. Estos son: la introyección y la proyección. De acuerdo con Klein, estos dos elementos corresponden a las primeras actividades del yo, que subyacen desde el nacimiento. Según Klein la introyección “es la actividad mental del bebé mediante la cual, en su fantasía, toma en sí mismo aquello que percibe en el mundo externo” (Klein, 1936, p. 297). En otras palabras, el niño adquiere de la realidad exterior ciertos sucesos u objetos significativos, con el objetivo introducirlos en sí mismo, para que estos hagan parte su vida interior. De este modo, Klein establece que el primer objeto que el niño introyecta es la madre, esto depende de la buena relación que él tenga con esa figura amorosa y cálida. “De esta relación dependen las identificaciones ulteriores de la vida adulta, haciendo que el yo se reestructure” (Klein, 1955, p. 255). Esta introyección, en la que se toman las características positivas de la madre, estructura el yo y permite que el individuo se ponga en el lugar del otro. Es decir, una buena identificación con la madre, permite una buena identificación con otras figuras cercanas, que posteriormente forjarán en la personalidad adulta sentimientos de cordialidad hacia esas personas que responden a su amor (Klein, 1955). Por otro lado, para Klein (1955) “la proyección que tiene lugar de manera simultánea, implica la existencia en el niño de una capacidad para atribuir a quienes lo rodean sentimientos de diversa clase, entre los que predominan el amor y el odio” (p. 254). Estos dos mecanismos sin duda reflejan la constante interacción que el sujeto mantiene con la realidad interna y externa.

Una vez expuesta estas dos actividades, Klein asevera la existencia de otros factores que inciden en la construcción de la personalidad o del yo, los cuales se manifiestan en la infancia y se prolongan hasta vida adulta. Klein (1959) los denominó como la avidia, la envidia y la

gratificación. El primero, *la avidéz* se refiere a la incapacidad que tiene el infante de satisfacerse y por ende de sentirse amado. Un ejemplo de ello, se vislumbra en aquellos sujetos inconformes, que no son capaces de amar a los demás y por añadidura así mismos. En cambio la envidia nace del sentimiento de frustración, este se da cuando el bebé no es atendido por su madre a tiempo, y en efecto la ausencia de ese pecho, generan en la mente del lactante, fantasías de destrucción hacia el objeto amado que cree no poseer. Este sentimiento, también se dirige hacia aquellas figuras que representan para el bebé una amenaza, puesto que lo apartan del objeto amado, anhelado y odiado. Como ejemplificación Klein expone la situación del Edipo, en la cual el niño siente como una amenaza a su padre y lo envidia, por su incapacidad de no poseer sexualmente a la madre. En cuanto a la vida adulta, el envidioso es aquella persona que no tolera el triunfo de los otros y hace todo lo posible para destruir sus satisfacciones. En oposición a estos dos sentimientos, la gratificación hace alusión al agradecimiento que el pequeño tiene frente a esos cuidadores amorosos, de cuya óptima relación surgirá una personalidad en la vida adulta, capaz de amar y gozar de lo que el mundo exterior le ofrece. En concordancia con lo anterior, Klein determina que estas actividades de la vida mental están influenciadas por las circunstancias sociales.

Ahora bien, retomando nuevamente los planteamientos de Winnicott, se infiere que la “identidad” o el yo, en el sujeto se constituye debido a los procesos evolutivos del desarrollo, que pasan de una dependencia absoluta hacia una independencia. Según Winnicott (1963) durante los primeros años de la infancia, el ser humano vivencia una “dependencia absoluta”, en la cual se establece un estrecho vínculo entre la madre y el infante. En este tipo de dependencia se dan dos elementos importantes, uno de ellos hace especial énfasis a la *preocupación materna primaria*, que trata sobre las ansias maternas de cuidar al bebé semanas después del parto, y por supuesto la fuerte dependencia (absoluta) que el bebé mantiene con sus cuidadores para poder sobrevivir.

No obstante, como la madre debe atender otros asuntos fuera del cuidado de su hijo, se ve con la obligación de ausentarse del hogar por diversos periodos de tiempo y dejarlo bajo la supervisión de otras personas. Esto, hace que el bebé trate en algunos casos sobrellevar el amor y el odio debido al abandono, a través de conductas que él siente que tiene control; con el objetivo de adaptarse e ir estructurando su propio Yo. Seguidamente Winnicott introduce a este proceso una nueva categoría, la cual denomino “la dependencia relativa”, en esta el autor hace referencia a un periodo gradual de adaptación, pues el bebé ante la ausencia de su madre empieza a tener la

capacidad de esperar y del algún modo a percatarse de su dependencia a ella. Asimismo el bebé empieza a tener la facultad, no solo de identificarse con sus progenitores, sino que puede crear complejas identificaciones que implican la existencia de la imaginación. En consecuencia, esto permite que el bebé comprenda que su madre tiene una vida personal separada a él y por ende puede entablar un continuo intercambio entre su realidad externa (no-yo) y su realidad interna (yo), en la que puede almacenar diversas cosas. Por último, se evidencia la tercera categoría “Hacia la independencia”, en la que el niño ya es capaz de identificarse con los problemas que surgen en la sociedad y es capaz de interactuar con otros que no sea agentes de su núcleo familiar. Winnicott (1963) afirma que en este periodo se desarrolla una verdadera independencia, pues el niño llega a una existencia personal satisfactoria mientras participa en los asuntos sociales. Es evidente que en dicho momento, el niño amplía su círculo social y la escuela se convierte en un sustituto del hogar. Esto, sin lugar a dudas se refiere al momento en que el niño está en una etapa de latencia.

En resumen, se establece que debido a la experiencia y al proceso en que el infante pasa de una dependencia absoluta a una independencia, constituyen un eje central en el desarrollo de la personalidad y por ende del yo. Puesto, que el sujeto al tener una buena relación la madre y al separarse de esta misma, adquiere la capacidad de introyectar sus características, con el objetivo de ser una agente independiente. Esto, sin duda posibilita que el sujeto se reconozca a sí mismo y sepa diferenciarse de los objetos externos a él. Igualmente, se rescata que tanto las influencias sociales, como las relaciones primarias cumplen un papel fundamental en la construcción del yo.

A continuación, se plasmarán desde un “psicoanálisis social” teorías que tratan el tema de la identidad y su construcción. Es así, como Erik Erikson ampliando el análisis freudiano propone una nueva concepción acerca del yo y su desarrollo. En esta, Erikson (1964) (citado por Engler, 1996, p. 163) define al yo como una fuerza intensa, vital y positiva: una capacidad organizadora del individuo que conduce a la “fuerza que puede reconciliar discontinuidades y ambigüedades.” Tal aseveración se refiere a que el yo desde esta nueva mirada, se percibe como un elemento dinámico en movimiento, que al emerger del contexto genético, histórico y cultural del individuo, cumple una función unificadora capaz de enfrentar adaptativamente las tensiones emocionales y las crisis en el desarrollo vital, esto con el fin, de recuperarse y formar una identidad. Respecto a lo anterior, es importante evidenciar que Erikson, a diferencia de Klein, Winnicott y Bion, entiende la frustración como una *crisis* indispensable en el desarrollo vital del

infante, que puede ser superada gracias al entendimiento que recibe de su madre y especialmente al reconocimiento que la cultura le otorga. No obstante, Erikson (1968) al igual que estos autores, coincide en que la frustración temprana al resolverse inadecuadamente y al no ser satisfecha por otros, puede significar la raíz de una perturbación con el mundo en general y las personas importantes para el individuo.

Por otro lado, Erickson al igual que Freud establece que el yo tiene un origen en el inconsciente, sin embargo el autor declara que el yo al desarrollarse en un determinado contexto, tiene como propósito conducir gran parte de sus actividades en pro de un reconocimiento en la cultura que le permita satisfacerse. En palabras más concretas, Erikson (1968) afirma que el yo por medio de sus propias capacidades hace todo lo posible por dar pasos efectivos hacia un futuro colectivo tangible, que le permita tener un reconocimiento dentro de una realidad social. Asimismo, apela a una construcción del yo que evoluciona con fuerza, en el trascurso adaptativo de las etapas de ciclo vital, que van desde la infancia hasta la adultez.

Con base en lo anterior, Erikson expone que “un análisis del yo, incluye la identidad del yo de un individuo en relación con los cambios históricos que dominaron su infancia, su crisis en la adolescencia y adaptación madura” (Erikson, 1968. p. 61). A partir de esta teoría, se deduce que la construcción de identidad requiere de un continuo proceso, que trasciende y evoluciona durante el trascurso de las etapas psicosociales de desarrollo que el autor propone. En términos generales para Erikson existen ocho etapas psicosociales, en la cuales, el yo se desarrolla adquiriendo en cada una de ellas una fuerza o virtud. Aunque Erickson, evidencia que la identidad se conforma en el trascurso de estas etapas, el autor se enfoca en estudiar la identidad del yo en la adolescencia, en la cual el sujeto a través de las crisis identificadoras que vivencia, adquiere posteriormente la capacidad de comprender, quién es. Para hacer más explícita dicha afirmación, se cree necesario traer a colación la definición que Erikson le otorga a la identidad personal, a la identidad del yo y a la identificación. En cuanto a la primera, Erikson (1968) postula que toda identidad personal se basa en dos observaciones simultáneas: “la percepción de la mismidad y continuidad de la propia existencia en el tiempo y en el espacio, y la percepción del hecho de que otros reconocen esa mismidad y continuidad” (Erikson, 1968, p. 42). En cambio, la identidad del yo se refiere a la conciencia que se tiene acerca de la existencia de esa mismidad, que en últimas, enmarca el estilo de la propia individualidad. Por último, la identificación es un proceso que posibilita la cimentación de la identidad, siendo esta última el

resultado del reconocimiento que el individuo obtiene de la sociedad y lo que esperan de él. A esto, cabe por añadirle que las identificaciones del sujeto, también emergen de la identidad grupal, es decir, del conocimiento que éste tiene, sobre la historia de la cultura a la que pertenece. En palabras más específicas, se asevera que la construcción de la identidad en el sujeto, está ligada a su identificación, pertenencia y reconocimiento dentro de un grupo social. Respecto a este punto, Fromm postula la inexistencia de una identidad verdadera, pues según el autor, uno de los mayores problemas que el ser humano experimenta desde su infancia, es la supresión de los sentimientos verdaderos, con el fin de obtener reconocimiento y aceptación por los demás. Como ejemplo, Fromm (2007) expone que los niños al incorporarse con mayor intensidad al mundo social y ser educados, experimentan sentimientos que de ningún modo son suyos; pues aprenden a sentir simpatía por la gente, a mostrarse amistosos con todos, sin ejercer ningún tipo de discriminación y crítica, (Fromm, 2007). Esta posición, evidencia que para Fromm el reconocimiento y aprobación social, crea en el hombre una identidad falsificada.

En cambio para Erikson, la identidad corresponde a un proceso supremamente importante dentro del ciclo vital, puesto que el sujeto se conoce a sí mismo y por ende los demás lo reconocen. Es relevante traer acotación, que la formación de la identidad se establece con mayor fuerza en la adolescencia, en donde el sujeto experimenta toda una serie de cambios físicos y psicológicos, que lo conlleva a responder a la pregunta: ¿Quién son yo? Complementado esta última aseveración, Fromm (2007) establece que “la base de la peculiaridad individual se halla en la construcción hereditaria, fisiológica y mental con la que el hombre entra en la vida, así como en la especial constelación de circunstancias y experiencias que luego le toca enfrentar” (Fromm, 2007, p. 72). Estas confrontaciones sin duda, dirige al adolescente hacer una reevaluación acerca de su propio significado, la cual es manejada adecuada e inadecuadamente, según el desarrollo que el yo ha experimentado en las etapas psicosociales anteriores. De esto, Erikson determina que en la adolescencia al manejarse indebidamente la crisis de identidad, surge una identidad negativa, que se caracteriza porque la persona actúa de forma opuesta a los principios y valores enseñados en la cultura. En palabras de Erikson (1968) la identidad negativa, “es una identidad perversamente basada en todas esas identificaciones y roles que, en estadios críticos del desarrollo, les fueron presentados a los sujetos como los más deseables o peligrosos, no obstante, como los más reales” (Erikson, 1968. p. 142). A pesar de ello, Erikson tiene la idea esperanzadora de que gracias a dichas crisis de identidad, las personas al emplear los esfuerzos

suficientes para encontrar un sentido de sí mismos, pueden alcanzar un nivel de autoestima y tener claro en etapas posteriores una integridad de su yo. Empero es pertinente saber que la integración del yo, no debe ser entendida como una entidad única e inamovible que se establece en la vida adulta. Más bien, para Erikson el yo, encuentra su significación, cuando reconoce sabiamente que posee múltiples “yoes” o sí mismos, de acuerdo a la situación y el contexto en el que se encuentre.

De modo similar, Fromm determina que el ser humano posee de diversas identidades, las cuales se acomodan a las exigencias sociales y a las expectativas que los otros tienen de la persona. Es así, como el autor establece que existe en el individuo un yo relacional, constituido esencialmente por un papel que desempeña ante los demás una apariencia ficticia, esto lo hace con el objetivo de obtener un reconocimiento social. Lo anterior, quiere decir que para Fromm (2007) “el individuo no representa otra cosa que la codicia originada por la frustración del yo real, cuyo objetivo es el yo social” (Fromm, 2007. p. 93). En consecuencia, el ser humano al estar interesado por obtener prestigio y popularidad, sustituye su yo original por un pseudoyó que en apariencia se manifiesta como un “yo verdadero”, pero en últimas representa la función que se espera que la persona deba cumplir. De acuerdo a la postura de Fromm, se infiere que el hombre actual vive en un mundo de engaños, en donde cree poseer una única y auténtica identidad; sin darse cuenta que en realidad sus actuaciones, sentimientos y pensamientos son moldeados y recibidos desde el afuera. No obstante, para Fromm (2007) el yo original se hace visible, a través de los sueños, fantasías o ciertos estados alterados de consciencia que posibilitan al individuo experimentar pensamientos y sentimientos que pocas veces vive.

Adicionalmente Fromm argumenta que el ser humano adquiere un pseudoyó, porque al no tener aprobación de los demás, se siente inseguro y débil. Según Fromm (2007) la pérdida de identidad hace aun más imperiosa la necesidad de conformismos; significa que cada uno puede estar seguro de sí mismo sólo en cuanto logra satisfacer las expectativas de los demás (Fromm, 2007 p. 91). El autor afirma que en la sociedad actual, los sujetos prefieren correr el riesgo de no saber y descubrir realmente quienes son, simplemente porque les cuesta y les causa pavor ser ellos mismos ante los demás. La consecuencia de esto según Fromm, tiene un precio muy alto, pues los sujetos abandonan su individualidad y su espontaneidad, empobreciendo de esta manera sus vidas.

En resumen, se observa que la identidad ha sido un tema abordado y estudiado por diversos psicoanalistas. Desde Freud, Klein, Winnicott y Bion, que se interesan por las primeras identificaciones y relaciones que el infante establece con sus cuidadores, las cuales posteriormente influenciarán en los comportamientos y la identidad en la vida adulta; hasta la teoría de las etapas psicosociales de Erikson en la que el yo evoluciona y se transforma a lo largo del ciclo vital. No antes sin mencionar a Fromm, quien a partir de una crítica a la sociedad contemporánea, hace una apuesta a rescatar la individualidad y autenticidad del ser humano.

Identidad del yo: una construcción psicológica y sociocultural

Una vez expuesta la noción de identidad desde el psicoanálisis, se cree pertinente tomar en consideración autores de otras disciplinas y enfoques psicológicos. Esto se hace con el objetivo, de tener una mirada interdisciplinaria que comprenda la identidad del individuo, a partir de la dimensión social que lo compone. Con lo anterior, es conveniente aclarar que en el presente apartado no se tendrá en cuenta la dimensión biológica del individuo, ya que nuestro interés básicamente está enfocado en explorar la identidad humana desde sus aspectos psicológicos, sociales y culturales. Sin embargo, no desconocemos la importancia que dicha dimensión tiene en la construcción de sujeto.

Para hacer una lectura pertinente del presente apartado, es importante saber que las instancias psicológicas y sociales, deben ser comprendidas como dos entidades interdependientes que al relacionarse dialécticamente, permiten la conformación del ser humano y por ende su identidad. Es así, como Baró (2001) al hacer referencia al concepto de sociabilización expone claramente que la existencia del individuo y la sociedad no son dos realidades inacabadas e independientes, más bien, es gracias a esa relación bidireccional en que la persona humana posibilita la existencia de la sociedad, y a su vez se forma o configura en ella. En síntesis se asevera, que para ser una adecuada exploración de la identidad, se debe comprender que individuo y sociedad conforman una unidad indivisible, que da cuenta de la significación del ser humano.

Ahora bien, para dar cuenta de la identidad desde una posición socio-construccionista, Kenneth Gergen (2006) en su libro *El yo saturado* propone una nueva concepción acerca del yo, que al habitar en un mundo posmoderno de cambios e incertidumbres, posibilita su transformación a través de la sustitución de un yo individual por un yo social. Entonces resulta que según el psicólogo estadounidense la identidad propia emerge continuamente, está en

permanente conformación y toma una nueva dirección a medida que se va entrelazando en la amplia red de las relaciones en las cuales el sujeto está inmerso, las cuales están en constante cambio. Con este devenir identitario, Gergen (2006) reconoce que cada vez es más difícil saber quién es uno, o qué es, pero como el mundo va cambiando y la red de relaciones se va extendiendo, la persona para no perderse se identifica a sí misma en comparación a los otros, pues si no se adecua a este ritmo de la sociedad no logra emprender relaciones eficaces con los otros. Como consecuencia, comienza a desarrollarse en el sujeto una conciencia por la construcción del yo y las conductas propias de éste, por lo que se van a adoptar diferentes comportamientos sólo si estos son retroalimentados por la cultura.

Gergen (2006) considera que los cambios que ha sufrido el yo en la postmodernidad son asistemáticos, asimétricos y se presentan en espacios de tiempo irregulares, sin embargo cree que la construcción del yo se puede explicar en tres etapas. La primera de ellas es el “manipulador estratégico” en la cual el individuo está destinado a cumplir roles a beneficio de la sociedad. La siguiente es la “personalidad pastiche” donde el yo adquiere múltiples variedades de expresión. Y finalmente “el yo relacional” en donde el yo se construye a partir de las relaciones. Específicamente “*el manipulador estratégico*” se presenta con la globalización, pues el mundo al estar conectado, abre campo para que exista una interacción entre culturas que va a cambiar la noción de una identidad nacional, pues el ser humano debe hacer todo lo posible para adecuarse a los nuevos modelos provenientes de otros lugares, adquiriendo roles para controlar la impresión que causa en los demás, con el fin de alcanzar sus objetivos y metas. En este orden de ideas, el individuo va a tener una multiplicidad de puntos de vista acerca de que es ser una buena persona, pues ahora eso no depende exclusivamente de la región a la que pertenece sino de la aceptación de otras sociedades. Por lo tanto, los actos del individuo ya no son algo espontáneo ni auténtico, sino una acción que pretende alcanzar un fin determinado y demostrar a los demás que se es una persona eficiente.

La segunda fase “*La personalidad pastiche*”, se refiere al yo que “adquiere de los demás distintas identidades con el fin de adecuarlas a una situación determinada” (Gergen, 2006, p. 196). Esto, el sujeto lo hace con el fin de tener una aprobación y reconocimiento social; es decir, el agente al comportarse como la sociedad dice que debe ser, va a conseguir una aprobación comunitaria y un beneficio propio. Por ejemplo, reconocimiento, prestigio social, poder, popularidad, etc. No obstante, Gergen (2006) piensa que esta identidad ilimitada tiene el

problema de que para los demás el “yo” adquiere significación más por lo que aparenta ser y no por lo que es realmente. Por eso se cree que en la posmodernidad, los sujetos al tener múltiples identidades, que en últimas se construyen con el fin de aparentar, no demuestran el verdadero ser de la persona, en otras palabras ésta entra en el juego de la superficialidad social (Gergen, 2006). Así pues, la apariencia que el “yo” muestra a los demás es una simple fachada, que funciona para complacer los parámetros socialmente legitimados. Entretanto, la tercera fase denominada “*la aparición del yo relacional*”, se refiere a un yo que adquiere realidad y existencia a partir de la relación con los demás. Pues en la medida que ese yo interactúa, intercambia significados y se relaciona con los otros, es consciente de sí mismo y a su vez de ellos (Gergen, 2006). Esto es lo mismo que decir que una persona por sí misma no adquiere un significado propio, necesita de otros sujetos para darse cuenta de lo que es y lo que son los demás.

Consiguientemente, Gergen (2006) establece que la identidad del individuo o “yo” adquiere su significado no como la de un sujeto que se beneficia por sí solo, sino como producto de las relaciones sociales. En este sentido, el “yo” en los procesos de subjetividad contemporánea se origina por las interacciones que éste tiene con su cultura y los agentes pertenecientes a la misma (Gergen, 2006). Mas sin embargo es importante tener en cuenta, que el vocabulario utilizado para denotar este yo, aunque éste se constituya relacionalmente, sigue teniendo un fundamento individualista, pues no es a la relación a la cual se le atribuyen sentimientos, deseos y formas de vidas sino a la persona (Gergen, 2006). Por ende, el individuo dentro de todo este juego de relaciones se va construyendo como persona, desarrollándose gracias a la sociedad en que se halla, aportándole a ésta algo de sí, y esto es precisamente el cumplimiento de ciertos roles que resultan funcionales en la comunidad. En palabras más específicas, K. Gergen (2006) escribe:

El rol de cada cual pasa a ser, entonces, el de participe en un proceso social que eclipsa al ser personal. Las propias posibilidades sólo se materializan gracias a que otros las sustentan o las apoyan; si uno tiene una identidad, sólo se debe a que se lo permiten los rituales sociales en que participa; es capaz de ser esa persona porque esa persona es esencial para los juegos generales de la sociedad. (p. 203).

En esta línea, la sociedad cumple el papel de asignarle a los sujetos roles con el fin de cada uno tenga una función que sirva a los procesos y movimientos sociales actuales, pues muestra de ello

son las divisiones del trabajo en las sociedad, gracias a las cuales cada grupo de individuos de una sociedad se distribuye las tareas, con el fin de que ésta se vuelva más productiva.

Es importante aclarar, que las relaciones del “yo” con los otros, se establecen gracias a la aparición de un lenguaje compartido, que contribuye a que las comunidades puedan intercambiar palabras que tienen significados conocidos dentro de ella, y al mismo tiempo le dan un sentido y finalidad a lo que quieren expresar (Gergen, 2006). Es decir, las personas dentro de una comunidad comparten un mismo lenguaje y mediante éste tienen la posibilidad de relacionarse. De esta forma, si no fuera por las convenciones comunes que las sociedades establecen, los seres humanos no podrían entenderse y mucho menos compartir aspectos en común. Así pues, en la construcción de identidad por medio del ámbito relacional, el lenguaje se instituye como un vínculo de entendimiento para las personas, ya que da la posibilidad de que haya una mayor cercanía y relación con el otro (Gergen, 2006). Brevemente, se podría decir que para la perspectiva construccionista social se concibe al ser humano como un agente que se reconoce así mismo, construye y reconstruye su identidad transformándola continuamente, en la medida que entabla relaciones interpersonales puesto que es debido a este tipo de interacciones que el sujeto puede darle un sentido a su propia existencia.

Ampliando las concepciones que se tienen sobre el tema, Gil (2001) en su escrito *El cuerpo y la identidad del yo múltiple* afirma que la identidad corresponde a un constructo o creencia subjetiva, que varía según las diversas circunstancias y experiencias dadas en la biografía personal. En efecto, esta relativización acerca de la identidad, conlleva a la suposición de que en el ser humano existen múltiples yoes que se desempeñan e interaccionan con el mundo externo según la época, el contexto y situación en el que se encuentren. Asimismo la multiplicación del yo, corresponde a procesos relacionados con los cambios sociales que permiten a la persona desempeñar distintos papeles en su vida cotidiana. Un ejemplo de ello, lo describe Gil (2001) al decir que en la actualidad:

Los *yoes* están multiplicándose cada vez a mayor velocidad, a través de cambios sociales tales como los divorcios, el empleo precario y las nuevas parejas, entre otros, han posibilitado al sujeto adoptar un *yo nuevo* que sustituye y suplanta al viejo *yo desfasado* (Gil, 2001. p. 43).

Es decir, que lo agentes ante estas nuevas experiencias de vida, deben adoptar un rol diferente y por ende construir la personificación de un nuevo yo que represente al individuo. En

relación a lo anterior, Goffman en sus estudios sobre la vida social contemporánea, ha descrito que las personas en la cotidianeidad están expuestas a representar distintos papeles, según el escenario social en el que se encuentren. Es de esta manera, como el autor señala, que la vida social al ser un escenario dramático de interpretación, se compone de dos momentos fundamentales. En el primero "*las regiones delanteras*" los agentes representan bajo un escenario formal papeles que son aceptados socialmente. Un ejemplo de esto, se evidencia cuando los sujetos, al no tener confianza suficiente con las personas que interactúan, tratan a través de sus comportamientos mostrar una máscara de cordialidad que agrada y simpatice. En cambio en la segunda "*regiones traseras*," los sujetos muestran a las personas más cercanas, comportamientos espontáneos que le permiten expresar sus sentimientos y pensamientos con libertad. En palabras de Goffman (Citado por Giddens, 2002, p. 139) en esta región, las personas pueden relajarse y dar rienda suelta a los sentimientos y estilos de comportamiento que mantienen bajo control cuando se encuentra en un escenario más formal. Un ejemplo de "*región trasera*", se evidencia cuando los sujetos aceptan en la interacción, comentarios y comportamientos vulgares, que no son admitidos bajo escenarios más formales.

Con lo anterior, se evidencia que en la sociedad contemporánea las relaciones que el sujeto establece con el mundo y consigo mismo, han sufrido diversas transformaciones. Entre estas, se observa que los individuos al interactuar en distintos contextos (laboral, académico, familiar), deben adoptar un rol que se adecue a la situación en la que se encuentra. Por consiguiente, dicha diversidad de roles conduce directamente a una multiplicidad de yo's, en la cual, los sujetos bajo una misma corporalidad, interpretan distintos papeles que tergiversan la definición concreta de su identidad. Esta relatividad del yo, sin duda conduce al cuestionamiento: ¿tiene el sujeto una identidad definible?

Respecto a la pregunta abordada Gil propone, que la única identidad objetiva que define al hombre es su corporalidad. Para el autor, el cuerpo al ser un elemento material que permanece durante toda la vida, permite a las personas tener noción acerca de si mismas, y por supuesto de los demás. Según Giddens (1994) es relevante, destacar que el cuerpo aparte de ser un objeto físico, en el que habitan fuentes de sensaciones de placer y displacer, es también un sistema de acción, un modo de práctica, en donde su especial implicación en las interacciones de la vida cotidiana, permiten el mantenimiento de un sentido coherente de la identidad del yo. De modo similar, Gil (2001) establece que "la identidad corporal ha de expresarse mediante

demostraciones (actos físicos) e interacciones (actos sociales) reales que atestiguan la evidente continuidad del yo” (Gil, 2001. p. 46). Con esto, queda claro que para Gil la identidad corporal incluye tanto los atributos físicos que nos diferencian de los demás, como las acciones o interacciones que empleamos con el cuerpo. En síntesis, se asevera que la identidad para Gil, responde a un concepto objetivo, que al estar referido en el cuerpo posee de una solidez que posibilita a lo largo del tiempo, el reconocimiento propio de sí y el de los demás. Es así, como el cuerpo al ser instancia física que permite a las personas comunicarse y expresarse en el mundo exterior, da la posibilidad a que el yo múltiple, se manifieste ante los demás bajo una sola voz. En resumen, para clarificar la posición de Gil acerca de la identidad, el autor opta por definir dicho concepto a través del cuerpo como instancia objetiva, que le permite al yo múltiple expresarse en el mundo exterior con cierto grado de coherencia y unicidad.

Aunque Giddens reconozca, al cuerpo como un instancia física y social que posibilita la materialización del yo. Para el autor, la más coherente definición de identidad del yo, se sitúa en la biografía o historia personal del sujeto., en la cual el agente reflexivamente, se construye y percibe a partir de su experiencia de vida. En palabras de Giddens (1994) la cuestión existencial de la identidad del yo está ligada a la naturaleza frágil de la biografía que el individuo subministra acerca de sí. Es así, como la identidad de la persona no se debe encontrar en su comportamiento ni en la reacciones de los demás, sino en la capacidad para llevar adelante una crónica particular. (Giddens, 1994. p. 74). Si se tiene en cuenta dicha concepción de identidad, queda claro que la identidad del yo se cimienta y adquiere significado, debido a la historia que el sujeto construye de si mismo. Para ello, es indispensable que los individuos adquieran e incorporen de la realidad exterior y sus experiencias cotidianas, ciertos elementos que le posibiliten recrear una historia biográfica que den cuenta de su yo a largo del tiempo. En palabras de Taylor (1981) “para tener un sentimiento de quiénes somos, debemos poseer una idea de cómo hemos llegado hacer y de dónde venimos” (citado por Giddens, 1994, p. 74).

En suma, la cita expuesta refleja la noción de Giddens sobre la identidad del yo, la cual al mantenerse en el tiempo, brinda al sujeto la posibilidad de reflexionar y reconstruir su historia personal, con el objetivo de conocerse a si mismo y responder a la pregunta ¿Quién soy yo? Con esto, cabe por aclarar que para Giddens el dilema que gira en torno a la multiplicidad del yo, no representa ningún problema, ya que el sujeto al tener conciencia de su propia historia de vida crea una noción coherente en el tiempo sobre sí mismo. De hecho, para el autor el yo múltiple

representa un elemento válido en la vida de las personas, ya que le posibilita adoptar frente situaciones de conflicto, una coraza que las protege contra los peligros que amenazan la integridad del yo.

Por otra parte, Giddens (2002) en su escrito *Cultura y Sociedad* afirma que desde la sociología el concepto de identidad se aborda de diversas maneras. Giddens (2002) establece que en términos generales, la identidad tiene que ver, con la idea que las personas se hacen sobre quiénes son y sobre lo que tiene sentido para ellas. Giddens al igual que otros autores de sociología y psicología social, distinguen dos tipos de identidades. La primera se denomina *identidad social*, esta alude a las características que le atribuyen al individuo los demás. Pueden considerarse indicadores que señalan quién es tal persona en un sentido fundamental, y al mismo tiempo ubica al sujeto en relación con los demás que comparten sus mismo atributos (Giddens, 2002. p. 60). Adicionalmente, Baró (2001) define que la *identidad social*, surge a través de la sociabilización que el sujeto establece con su grupo social. Es así, como la persona al pertenecer a un determinado contexto adquiere una identidad social, puesto que se le identifica como un agente “de” tal o cual clase de sociedad o grupo. Una ilustración de identidad social, se evidencia cuando a los sujetos se le clasifica por sus profesiones, por su género, por su etnia, religión, raza y condiciones sociales. Respecto a esta última categorización, Goffman (2008) en su libro *Estigma, la Identidad Deteriorada* postula que ciertas personas que poseen de deficiencias mentales y físicas, son estigmatizadas y catalogadas por la sociedad como “anormales”; esto sin duda las pone dentro de una clasificación, que aparte de diferencias o excluirlas de las personas “normales o sanas,” las ubican en uno de los tantos tipos de identidad social.

Mientras que la identidad social indica la similitud de los individuos dentro de un grupo social, la *identidad personal*, según Giddens (2002) se refiere a las características individuales de cada sujeto, es decir, a las particularidades que hacen que el individuo se relacione de una determinada manera con el mundo. Para ampliar el término, Goffman (2008) postula:

La identidad personal, corresponde al supuesto de que el individuo puede diferenciarse de todos los demás, y que alrededor de este medio de diferenciación se adhieren y entrelazan, como en los copos de azúcar, los hechos sociales de una única historia continua, que se convertirá luego en la melosa sustancia a la cual puede adherirse otros hechos biográficos. Lo que

resulta difícil apreciar es que la identidad personal puede desempeñar, un rol estructurado, rutinario estandarizado en la organización social, precisamente a casusa de su unicidad. (Goffman, 2008. p. 79).

La postura de Goffman acerca de la identidad personal, revela claramente que la individualidad de las personas, se encuentra básicamente en la biografía de su historia vital y los hechos sociales que interceden en ella. Esta concepción, concuerda con el planteamiento de Giddens acerca de la identidad del yo, la cual se forma y permanece en el tiempo, debido a la construcción biográfica que el sujeto emplea de forma consiente durante toda su vida.

Por otro lado, Baró (2001) en su escrito *La Sociabilización* afirma que la *identidad personal* emerge de un producto de sociabilización, el cual hace que las personas adquieran ciertas particularidades. Baró propone que la identidad personal posee de cuatro características fundamentales: 1) está referida a un mundo, 2) se afirma en la relación personal, 3) es relativamente estable, 4) es producto tanto de la sociedad como de la acción del propio individuo.

En cuanto a la primera, la identidad del yo personal, se encuentra ubicada dentro de un contexto o marco social. Es decir, la identidad de la persona emerge de un contexto social con el cual se relaciona continuamente. Respecto a la segunda característica, Baró (2001) establece que la identidad propia de la persona se afirma frente a la identidad de los demás, y “su yo se define frente a los demás y con ellos” (Baró, 2001. p. 121). En la tercera el yo o identidad personal, es relativamente estable, pues la persona a lo largo de su vida mantiene una continuidad de sí misma. Por último, en la cuarta la identidad personal es, al mismo tiempo producto de la sociedad y producto de la propia acción del individuo. A esta consecuencia se llega como resultado a comprender a la persona humana como un ser de historia: la identidad personal se forma en la confluencia de una serie de fuerzas sociales que operan sobre el individuo y frente a las cuales el individuo actúa y se hace así mismo (Baró, 2001. p. 123).

Ahora bien, en base a los aportes subministrados se establece que la identidad como constructo es un continuo proceso que se desarrolla a lo largo del ciclo vital humano. Sus orígenes parten de la primera infancia y de las relaciones que el bebe entabla con sus cuidadores, siendo estos los que a través de las diferentes pautas de educación proporcionaran al niño elementos que al ser interiorizados por él, le permitirán constituirse y formarse como sujeto. Esto sin duda, concuerda con los aportes de varios psicoanalistas que al estudiar al ser humano en las

etapas tempranas de su vida, aseveran que el yo se construye a partir de ciertos procesos psíquicos que al confluir con las experiencias de amor y hostilidad que el mundo exterior (cuidadores) le proporciona, estructura y determina su personalidad tanto en la infancia como en la vida adulta. Aunque los psicoanalistas, tengan en cuenta la relación entre el mundo interno y externo para la construcción del yo, es importante aseverar que dicha cimentación si bien puede que tenga sus raíces en la infancia, pero está sujeta a lo largo del ciclo vital humano a diversos cambios, que se generan gracias a la interacción acentuada que el sujeto a partir de los procesos de sociabilización entabla con su mundo externo. Es por ello, que se afirma que la identidad del yo como constructo general no es desde la presente perspectiva una instancia fija determinada por las primeras experiencias de la temprana infancia, sino que está sujeta a diversos cambios que dependen tanto de la etapa del ciclo vital humano en la que se encuentra el individuo, como la biografía que el sujeto construye de sí mismo, a partir de la permanente interacción que éste entabla con un específico contexto sociohistórico. Sin desconocer la importancia que tienen las primeras vivencias de la infancia en la construcción del yo, este estudio se posiciona para definir la identidad del yo a través de la postura de Giddens en la cual se conceptualiza a la misma, mediante la biografía que el individuo construye de sí mismo. En palabras del autor, la cuestión existencial de la identidad del yo está ligada a la naturaleza frágil de la biografía que el individuo suministra acerca de sí. Es así, como la identidad de la persona no se debe encontrar en su comportamiento ni en la reacciones de los demás, sino en la capacidad para llevar adelante una crónica particular. (Giddens, 1994, p. 74). De lo anterior, se destaca que la identidad aunque esté expuesta a cambios que emergen de la sociabilización y de las exigencias que el entorno demanda, esta se mantiene y adquiere continuidad mediante la historia de vida del individuo.

No obstante, en oposición algunos planteamientos de Giddens se considera que la identidad de yo también se estructura mediante las enseñanzas y parámetros que la cultura dictamina, permitiéndole a la persona a seguir ciertas pautas de comportamiento que la definen y hace posible que los demás la reconozcan. Esto se relaciona, con lo planteado por Freud acerca del principio de realidad, proceso que desde nuestro punto de vista permite al individuo construir una identidad de su yo, por medio de las imposiciones y exigencia que la sociedad le demanda. A ello, se liga la noción Fromm acerca del pseudoyó, en donde los sujetos para ser reconocidos y aceptados por otros agentes sociales, deben adoptar una identidad que satisfaga dichas necesidades. Para explicitar lo anterior, cabe por aclarar que siendo el principio de realidad el

aplazamiento de la satisfacción en pro de un beneficio o bienestar del sujeto en sociedad, se debe adoptar de acuerdo a un determinado contexto una identidad que se acomoda a la exigencias que el escenario social exige. En efecto, esto funda en la identidad del yo un conflicto entre el placer propio sujeto y las demandas que exige la realidad, a tal punto de crear en él una crisis en los diferentes periodos de la vida, que según Erickson posibilitan adherirle a la identidad un mayor sentido y significando.

Una vez aclarada la posición que se tiene respecto a la identidad del yo, es pertinente destacar que el presente estudio toma en consideración como definición de dicho constructo, la identidad personal y social. Retomando los postulados de Baró, Giddens y Goffman, se asevera que la primera hace referencia a los atributos personales del sujeto que emergen de su historia personal, en cambio la segunda al emerger de los procesos de sociabilización permite que la persona se sitúe dentro de un grupo que comportante sus mismas características. El presente trabajo se posiciona para definir la identidad desde estas dos concepciones teóricas, teniendo en cuenta la construcción de las mismas en niños en edades entre los 8 a 10 años.

Edad de 8 a 10 años

En la edad de 8 a 10 años ocurren distintos procesos a nivel físico, psicológico y social relevantes para la vida del sujeto, los cuales han sido delimitados a una etapa del desarrollo en particular que recibe el nombre de niñez intermedia, años escolares, niños de escuela primaria o en el caso de la teoría psicoanalítica etapa de latencia (Freedman, 1996). Papalia (2005) por su lado realiza una recopilación acerca de los distintos cambios y características que ocurren en dicho grupo etario. A saber, los pequeños de estas edades crecen de manera más lenta en comparación con otros momentos más tempranos de sus vidas y duplican su peso corporal promedio a eso de los 11 años, aunque ello depende más bien de las particularidades de cada niño. De este modo en este periodo es importante la buena nutrición ya que lo contrario podría ser perjudicial para el desarrollo y generar problemas. Aquí, ya hacia el final de la niñez intermedia empieza a aparecer una mayor preocupación por la imagen corporal, que va a ocupar un lugar más relevante, especialmente en lo que se refiere a las niñas. Entretanto, las habilidades motoras siguen mejorando, destacándose la actividad motora gruesa principalmente en la interacción con los pares, puesto que durante el recreo en los primeros grados escolares cerca de un 10 por ciento del juego libre corresponde al juego rudo o juego vigoroso que involucra luchas,

patadas, revolcones, sujeciones y en ocasiones persecuciones, a menudo acompañados de risas y gritos especialmente en los niños, aunque en las niñas también se manifiesta (Papalia, 2005).

A nivel de desarrollo psicoafectivo Freud (1905) caracterizó a esta etapa del desarrollo como un periodo de latencia en el cual la libido o energía sexual se desvía de la autosatisfacción de las zonas erógenas a fines de adaptación social y cultural. Por esta razón, en este momento de la vida “se edifican los precursores anímicos que se presentarán como inhibiciones en el camino de la pulsión sexual y delimitarán su curso a la manera de unos diques (el asco, el sentimiento de vergüenza, los reclamos ideales en lo estético y en lo moral)” (Freud, 1905, pág.161), es decir nociones aprendidas culturalmente que llegan a regular la conducta del sujeto para que se adapte a las normas socialmente legitimadas.

De acuerdo con el padre del psicoanálisis, aunque el proceso civilizador del niño se debe en parte a la educación, este es resultado primordialmente de un condicionamiento orgánico y fijado hereditariamente. Por tanto, las construcciones relevantes para el desarrollo cultural normal del individuo se ejecutan a expensas de las pulsiones sexuales infantiles, que son desviadas del uso sexual y aplicadas a otros fines, proceso que recibe el nombre de sublimación. Por tanto, es relevante tener en cuenta cómo se da este proceso de llegada a la latencia, por el cual el individuo atraviesa por una serie de fases de la organización sexual sobre las cuales se realizará una breve descripción. En su libro “Tres ensayos sobre teoría sexual” Freud (1905) hizo referencia al proceso que experimenta un sujeto a lo largo de su infancia cuyo punto culminante es la vida sexual normal del adulto, en la cual el fin primordial es la reproducción y donde el placer encuentra primado en la estimulación de la zona erógena genital en el contacto con un objeto externo (Freud, 1917).

A partir de esto, Freud hizo referencia a las formas previas de esta organización, que llamó pregenitales, en las que dichos órganos sexuales no han alcanzado aún su papel hegemónico. La primera de ellas es la oral o canibática, donde la nutrición cobra especial relevancia ya que por medio de ella el bebé satisface sus necesidades, generando que la estimulación de la zona bucal le produzca placer. Además, es una forma de relacionarse con el objeto primario que se va incorporando de manera tal que cuando éste no esté presente el niño pueda sobrellevar dicha separación, sin tener la necesidad del consentimiento del mundo exterior (Freud, 1917). La segunda etapa referida por Freud es la organización sádico anal, en la cual el niño experimenta una sensación de placer al realizar la eliminación de la orina y de los

excrementos, sin embargo, permitir esta función de expulsión hace que para él el entorno adquiriera un carácter hostil a su búsqueda de placer, debido a que considera sus excrementos como una parte de su propio cuerpo de la que se está separando contra su voluntad. Aquí, dicha diferenciación sobre lo que le pertenece y debe dar de forma obligada al exterior, conlleva a una distinción entre el sujeto propio y el objeto ajeno (Freud, 1905).

Por otra parte, la teoría freudiana concibe que antes del cuarto año de vida suele despertar en el niño un mayor interés por las sensaciones producidas en la zona erógena genital, dando lugar a la etapa fálico edípica. En ella, los órganos genitales adquieren tal importancia que cuando se pueden observar las diferencias anatómicas con personas del sexo opuesto, estas disimilitudes despiertan un sentimiento de pérdida, que encuentra correlato con separaciones ya vivenciadas por el pequeño (Freud, 1917). Además, como resultado del proceso de socialización el niño conoce de manera paulatina normas sociales y culturales que restringen la autosatisfacción, con lo que va comprendiendo que los placeres obtenidos en esta etapa deben ser controlados. Asimismo, en esta organización genital infantil se presenta un fenómeno denominado por Freud (1924) como el complejo de Edipo, que corresponde a los sentimientos agresivos que el niño experimenta hacia ambos padres cuando cree que el uno puede quitarle el amor del otro. Esta razón conlleva a un sentimiento de culpa pues, por un lado, el sujeto se ve confrontado con la realidad de unas figuras protectoras, y por otro, a medida que se acerca a la experiencia cultural conoce la importancia de las figuras parentales en su vida y de la interacción que entablan entre ellos. Esta contradicción de sentimientos genera un conflicto con los intereses narcisistas del individuo, conduciendo a que sucumba el complejo de Edipo y disminuya la necesidad de autosatisfacción por su imposibilidad de realización, de modo que los intereses del niño serán orientados hacia otras áreas, con lo que se da paso al periodo de latencia (Freud, 1924).

En este orden de ideas, el niño alrededor de los 6 años entra en una época de calma sexual, característica esencial de este período, durante el cual según Lopez (2007) el ello se aplaca, el yo se refuerza y el superyó, heredero del complejo de Edipo, actúa con mayor severidad, dando lugar a la posibilidad de aplazar el placer y dar espera a las propias necesidades. Con esta nueva organización psíquica, el pequeño logra internalizar las normas inculcadas por los padres y el medio social, para así controlar su comportamiento según las indicaciones de las figuras de autoridad y recibir aprobación social evitando tanto conflictos como disgustos.

Además, las ansiedades, las relaciones objetales y los contenidos de la psique del niño sufren una serie de cambios. Una parte de él o ella ha cambiado y ha adquirido la capacidad de observación, interpretación y registro de los sucesos del mundo externo, así como el reconocimiento de sus propios procesos, con lo cual logra controlar las actitudes que adopta ante los otros niños. Durante esta edad las conductas están determinadas por las acciones del yo. El niño se ve liberado de sus angustias al tener más reducidos sus instintos sexuales y por ende en vez de tener que controlarlos, el yo se encuentra en libertad de expandirse y desarrollarse, usando la energía y la inteligencia en otras direcciones e intereses que no sólo son sexuales. En otras palabras, la excitación sexual no desaparece sino que permanece escondida, sin manifestaciones demasiado visibles, razón por la cual la libido es utilizada para la estructuración del yo, la expansión intelectual y el aumento de los conocimientos (Lopez, 2007), lo cual lleva a que el niño recurra al juego, al grupo social y al aprendizaje para descargar la tensión que le genera esta energía.

Por consiguiente, el niño muestra iniciativa propia en la búsqueda del conocimiento, aumenta su capacidad de codificar y organizar la información con la ayuda de la maduración del sistema nervioso central, y aprende a formular hipótesis, resolver problemas al igual que planear el conocimiento. Esto se articula a la descripción que lleva a cabo Papalia (2005) sobre el desarrollo cognoscitivo del niño en edad escolar, en el que ocurre un progreso estable en las habilidades para procesar y retener información. Ello se compagina con el hecho de que el pequeño ahora entiende más acerca de cómo trabaja la memoria, permitiéndose usar estrategias o planes deliberados para ayudarse a recordar, proceso que es conocido como metamemoria. Además, conforme aumenta su conocimiento, toma mayor conciencia sobre los tipos de información a los que es importante prestar atención y recordar.

En lo que se refiere a los desarrollos mnémicos se pueden identificar tres procesos generales, la memoria sensorial, la memoria de trabajo y la memoria a largo plazo. La primera es aquella que cumple la función de receptáculo temporal para la información sensorial que ingresa del entorno. La memoria de trabajo, cuya capacidad aumenta rápidamente en la niñez intermedia, por su parte, se encarga de la información que está siendo codificada o recuperada mientras la persona realiza una actividad, la cual almacena a corto plazo, contribuyendo a que la misma pueda entender, recordar o pensar, puesto que gracias a ella puede elaborar representaciones mentales. Por último, la memoria a largo plazo es procesada de tal manera que contribuya también a la memoria de trabajo cuando el individuo se encuentra efectuando una tarea.

Asimismo, en este periodo infantil tanto el tiempo de reacción como la velocidad del procesamiento para tareas como la suma mental y el recuerdo de información espacial mejoran, y las sinapsis o conexiones nerviosas innecesarias son eliminadas más eficazmente en el cerebro. En cuanto a la atención selectiva, los niños en edad escolar se concentran más tiempo que los menores y se enfocan en la información que necesitan y desean retener, mientras desechan información irrelevante (Papalia, 2005).

Ahora bien, durante la niñez intermedia ocurre una descentralización del individuo que da lugar a una ampliación en la red de las relaciones interpersonales, a la par que procesos de pensamiento acomodados a tales formas nuevas de interacción. Lo anterior, se manifiesta por ejemplo a través del juego, el cual en esta etapa es de conjunto y cooperación, pues el individuo aprende tanto a compartir objetos y actividades, como a subordinar las metas y necesidades propias a las grupales. Adicionalmente, se entrevé que el niño aprende acerca del castigo y a evitarlo, para así no experimentar perturbaciones físicas y emotivas. De este modo, se va a interesar principalmente en la compañía de su misma edad y sexo hasta que llega a la pubertad (Lopez, 2007). Las relaciones con pares, sin embargo, tienen una base objetal narcisista, ya que el niño se une con un compañero que represente su propia imagen, es decir que lo escoge bajo un principio de igualdad, que lo permite mantener parte de su narcisismo. Asimismo, estas amistades son posibles debido a que ya se han adquirido las conductas de los progenitores, gracias a un proceso de identificación con ellos, quienes aportan un sistema de ideales y pautas de relación a los que el niño se atiene y utiliza con otras personas. Esta identificación básicamente tiene como función aspirar a conformar al propio yo análogamente al otro, al de los cuidadores con quienes se entablan los primeros vínculos, tomándolo como modelo, el cual será reproducido en otras relaciones interpersonales con personas que no son objeto de sus instintos sexuales (Freud, 1981). Entonces, se podría señalar que el niño primero requiere un vínculo seguro con sus figuras parentales para poder enfrentarse a las angustias que implican la experiencia de salir del hogar para entablar interacciones con otros agentes sociales.

Desde la perspectiva de Lopez (2007) el contexto social en el que está inmerso el individuo influye significativamente en el decurso del desarrollo del niño entre los 6 a los 11 años, pues éste demanda del sujeto la adaptación a la cultura de sus nuevos compañeros, al sistema escolar, y a los crecientes requerimientos de dominar nuevas habilidades, como son el

mayor control de impulsos, la tolerancia a la frustración de sus deseos y adoptar nuevos papeles sociales.

No obstante, aunque el niño realiza grandes progresos a nivel cognoscitivo, de acuerdo con Klein los niños en el periodo de latencia tienen una vida imaginativa limitada que responde a la fuerte tendencia a la represión característica de esta edad, así como un yo no completamente desarrollado. Al mismo tiempo, estos niños muestran una actitud general de reserva y desconfianza, que se encuentra asociada a su intensa preocupación por la lucha con la autosatisfacción, lo cual los hace adversos a todo aquello relacionado con averiguaciones sexuales o que afecte los impulsos que tratan de controlar con tanta dificultad. Por tanto, sus juegos se adaptan más a la realidad y se ocupan de sus mociones reactivas a través de la representación de roles y de formas racionalizadas como cocinar, limpiar, etc., este aspecto del juego es sumamente relevante debido a que hace manifiesto un excesivo énfasis obsesivo sobre la realidad. Aquí el yo del pequeño trata de fortalecerse colocando todas sus energías al servicio de las tendencias represoras y manteniéndose unido al mundo real, de esta manera el modo de preguntar a un niño se descubre en conexión con sus juegos y asociaciones, cuando ya existe un grado de mayor confianza con el niño.

Teniendo en cuenta estas características Klein (1964) indica que para tratar con niños en periodo de latencia es esencial establecer contacto con sus fantasías inconscientes, y que ello es posible al interpretar el contenido simbólico del material que ellos despliegan, relacionado a su ansiedad y sentimiento de culpa. Pero puesto que existe la presencia de una represión de la imaginación, se tiene que buscar acceso al inconsciente a través de representaciones que aparentemente están desprovistas de fantasía alguna, por ejemplo por medio de ese juego tan cargado de realidad acotado por Klein. Ella comparte con Freud que en este periodo del desarrollo psicosexual es donde las actividades sexuales del niño son menos pronunciadas, debido a que la disolución del complejo de Edipo se acompaña de una disminución en las tendencias instintivas, y hay una poderosa lucha en contra de la masturbación. No obstante, difiere con el padre del psicoanálisis en que para éste el sentimiento de culpa del niño contra las tendencias del ello ha aumentado, y que para ella, más bien, ese excesivo sentimiento de culpa está dirigido hacia las tendencias destructivas que existen en las fantasías que acompañan a la masturbación (Klein, 1964). En otras palabras, la culpa surge de los sentimientos agresivos que el niño dirige al objeto primario desde los primeros años de vida, cuando éste no responde

adecuadamente a sus necesidades o es percibido como tal, con la fantasía de destruirlo por el malestar que le genera, y que más adelante en el desarrollo intentarán ser reparados cuando se contrastan con experiencias de gratificación que también se logran a través de esta figura afectiva primordial. Consecutivamente, Klein (1964) asevera que dichas fantasías son tanto la base de todas las actividades de juego del niño, como un componente de sus posteriores sublimaciones. Además, la autora destaca que la función cumplida por el sentimiento de culpa en la edad de la latencia, es la de permitir que el niño continúe masturbándose en menor grado que en otros momentos de su desarrollo, y que abandone sus actividades sexuales con otros niños debido a que éstas representan “una realización demasiado real de sus deseos incestuosos” (Klein, 1964 pág. 134). Asimismo, ella concibe que la declinación del conflicto edípico se produce normalmente cuando los deseos sexuales del niño decrecen, aunque no se pierden completamente, y que una cantidad moderada de masturbación no obsesiva es un hecho normal de todas las etapas de la vida.

Por otro lado, Winnicott (1958) aporta luces de cómo aproximarse a esta población. Él señala que para realizar el análisis del periodo de latencia, es necesario tener en cuenta que luego de la superación del complejo de Edipo se desarrollan grandes defensas organizadas y sostenidas, lo cual se conjuga con las observaciones de Klein. Este autor considera que se debe aprovechar en el análisis la comprensión intelectual de estos niños, quienes llegan a ser aliados poderosos a pesar de que a veces sus procesos intelectuales intervienen como defensas dificultando el análisis. Adicionalmente, cree que es relevante interpretar lo más pronto posible el inconsciente del niño para poder orientarlo en el tratamiento analítico y así cuando se genere el primer alivio el sujeto, se convenza de que puede obtener algo de éste (Winnicott, 1958). Por añadidura, se toma en consideración el hecho que el niño experimenta la asociación libre como una amenaza particular a la organización de su yo, porque al fin y al cabo a esta edad ha logrado un grado de cordura y abandonado el proceso primario. Así pues, lo anterior implica la necesidad de trabajar conjuntamente con el niño en diferentes actividades para de esta forma recoger el material para la interpretación, ello con el objetivo de fortalecer las estructuras débiles y modificar aquellas que interfieren con el desarrollo normal (Winnicott, 1958).

En concordancia, Winnicott (1958) nombra cuatro características de la latencia: por un lado, el niño está solo debido a la separación de sus padres, consecuencia del ingreso al ámbito escolar; necesitado de la compañía de otros similares a él, y su simbolismo sexual se mantiene a

través de las sublimaciones hacia fines culturales. Por otro, está preparado para introyectar la norma pero no para incorporarla pues la sigue pero aún no la logra replantear, ni puede fusionarse con una relación íntima que involucre el instinto, ya que sus interacciones están dirigidas a los iguales. Un tercer aspecto tenido en cuenta por este psicoanalista es que el niño en etapa de latencia exhibe fenómenos externos sin quedar directamente involucrado, debido a que se atañe demasiado a los sucesos de la realidad exterior. Por último, en esta fase la cordura es esencial para canalizar la energía sexual hacia la producción de conocimientos y adaptación al contexto social y cultural.

En definitiva, a partir de esta revisión se pueden entrever las generalidades de la identidad que los niños desarrollan en la etapa de niñez intermedia, entre las cuales figuran la creciente preocupación por la apariencia personal, la necesidad de sobresalir frente a los pares pero así mismo de lograr su aprobación, la interiorización y acatamiento de normas como forma de evitar el conflicto, y el autocontrol del comportamiento que le permite ampliar sus relaciones interpersonales y poder mantenerlas, logrando la postergación de sus intereses personales para adecuarse y conseguir conjuntamente el objetivo que se propone cada grupo al que pertenece el individuo. Si bien en esta etapa de latencia el niño presta especial atención a su realidad exterior y dirige su comportamiento general de acuerdo con los preceptos y acciones socialmente legitimados, requiere de una individualización frente a ésta, como ya lo logró en parte con sus cuidadores. Para ello, requiere de la internalización de ciertas normas así como de modelos identitarios que le servirán de referentes para desarrollarse de forma independiente, adaptándose a las demandas que le imponga la realidad con apoyo de sus propias habilidades. No obstante, aunque en este apartado se haya realizado una visión generalizada de las características de los niños entre los 8 a 10 años, no se puede dejar de lado el hecho de que cada sujeto cuenta con una identidad personal y social particular, que le dan un atributo de mismidad a su existencia y su biografía.

0.3 Objetivos

0.3.1 Objetivo general

Analizar la influencia que tiene el videojuego de preferencia de niños entre 8 a 10 años de edad en la construcción de su identidad personal y social.

0.3.2 Objetivos específicos

- Explorar las características de la identidad personal de cada participante.
- Explorar las características de la identidad social de cada participante.
- Conocer la incidencia que tiene el videojuego en la vida cotidiana de los niños.
- Describir las predilecciones que el niño establece con los personajes de su videojuego de preferencia.

0.4 Categorías

0.4.1 Identidad: constructo que designa los rasgos que caracterizan a una entidad. La identidad se forma en el sujeto a partir de la relación que se establece entre su mundo interno y externo. En otras palabras, Esnaola (2005) afirma que la identidad hace referencia a la interrelación entre la subjetividad, los vínculos intersubjetivos y la cultura. Al mismo tiempo, en dicha interacción entra un espacio intermedio que se ubica entre el sujeto y la cultura, permitiéndole a éste, de dicha manera, construir una noción de sí mismo. La cual, aunque permanece en el tiempo puede cambiar en el encuentro con otros sujetos y objetos de la sociedad. Es pertinente considerar, que la identidad se va configurando a lo largo del ciclo vital humano, pero adquiere determinadas características dependiendo del periodo por el que esté atravesando el individuo, proceso que se da desde la infancia más temprana hasta la adultez.

0.4.1.1 Identidad personal: construcción biográfica del individuo como sujeto diferenciado de los demás, que posee ciertos atributos propios que emergen del contexto y las relaciones sociales, pero se desarrollan de acuerdo con la historia del niño y los significados que éste le atribuye a sus experiencias de vida. En palabras más concretas Giddens (2002) afirma, que la identidad personal se refiere a las características individuales de cada sujeto, es decir, a las particularidades que hacen que el individuo se relacione de una determinada manera con el mundo. Como derivado de esta identidad subyace el yo, que como instancia que emerge en las primeras relaciones tempranas y confluye con las experiencias culturales, se concibe como una

entidad que adquiere diferentes formas según el contexto y la etapa del ciclo vital en el que la persona se encuentra, pero permanece en el tiempo debido a la biografía del sujeto, la cual le da un sentido de sí mismo.

0.4.1.2 Identidad social: es un constructo que se forma a partir de los procesos de sociabilización, es decir, con base en las relaciones que el sujeto establece con su contexto. Parafraseando a Giddens (2002), la identidad social alude a las características que los demás le atribuyen al individuo, de modo que se constituye en un indicador que señala quién es tal persona en un sentido fundamental, y al mismo tiempo ubica al sujeto en relación con los demás que comparten sus mismos atributos. Ésta se dilucida en los niños de 8 a 10 años a través de las interacciones sociales con los pares y figuras de autoridad presentes en un contexto específico, que definen las pautas de comportamiento y pensamiento de este grupo.

0.4.2 Videojuego: instrumento electrónico interactivo que se constituye como una forma de juego actual, el cual sumerge a sus usuarios en un mundo virtual, en el que el sujeto debe recurrir a un determinado personaje y apropiarse tanto de sus características personales como de sus capacidades. Esto con el fin de poder desarrollarse hábilmente dentro de esta realidad y obtener los beneficios que le ofrece el juego acorde a su capacidad de afrontar los retos que la trama le impone. Así pues, el sujeto jugador debe identificarse con los personajes, tener conocimiento de las habilidades de los mismos y de la interacción que estos efectúa con otros, lo cual le permitirá desempeñarse eficazmente a lo largo del juego.

0.4.2.1 Juego: es una actividad que le permite al sujeto sustraerse momentánea y parcialmente de diversos componentes que hacen parte de la vida cotidiana, como medio de diversión y también de resignificación de dichas experiencias, como estrategia para comprender mejor sus vínculos con el mundo externo y lograr un control del mismo a manera indirecta y simbólica. Por consiguiente, el juego brinda al niño la posibilidad de desarrollar habilidades tanto emocionales como cognitivas, que le permitirán ir adquiriendo una autonomía a lo largo de su desarrollo vital. Por tanto, se afirma que el juego al ser un potencializador de facultades, es como dice Winnicott (1979) un signo de salud mental.

0.4.2.2 Personificación: hace acotación a la forma en que el niño escoge un personaje para adoptar su rol e interpretarlo, mediante el juego. Esto da cuenta de la percepción que tiene el sujeto acerca de los objetos externos y personas que lo rodean, las cuales son escogidas por el niño ya que representan figuras de identificación.

0.4.2.2.1 Identificación: surge en las relaciones tempranas entre el bebé y sus cuidadores, en donde el pequeño acoge ciertas características de sus figuras primarias que determinarán en estadios ulteriores ciertas actitudes, creencias y comportamientos del sujeto. Parafraseando a Klein (1955), en este mecanismo identificatorio se da un intercambio entre procesos introyectivos y proyectivos. Es decir que por un lado, el niño toma componentes del mundo exterior con el que interactúa y les aporta un significado de amor u odio, y por otro, los proyecta sobre su cuidador principal, en otras palabras los pone dentro de éste, imagina que destruye sus características molestas y vuelve a retomar lo que permanece del objeto primario para incorporarlo en su psiquismo.

1. Método

1.1 Diseño.

Teniendo en cuenta que la presente investigación pretende describir y comprender la forma en que los videojuegos influyen en la construcción de identidad social y personal en niños de 8 a 10 años, se abordó dicha problemática desde una metodología investigativa de carácter cualitativo. Según, Hernández, Fernández y Baptista (2006) el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos, sin medición numérica para descubrir y afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, y evalúa el desarrollo de los sucesos, con el fin de entender el significado de las acciones de los sujetos de estudio. Así pues, esta investigación pretendió comprender las significaciones que los niños construyen entorno al instrumento interactivo con el que juegan.

Prestando atención a que uno de los propósitos de esta investigación se enfocó en desarrollar una serie de comprensiones que den cuenta de la construcción de identidad en los niños, asumiendo a dicha población como la unidad de análisis de este trabajo, el diseño investigativo apropiado es el Fenomenológico, el cual se enfoca en las experiencias individuales subjetivas de los participantes. Bogden y Biken (2003) citado por Hernández y Baptista (2006), afirman que a través de este diseño se reconocen las percepciones de las personas y el significado de un fenómeno o experiencia, tal como está configurada esta investigación.

1.2 Participantes

El grupo de personas que participaron en esta investigación estuvo conformado por 12 niños/as entre 8 a 10 años de edad, seis de género femenino y seis de masculino, donde cinco de los participantes son pertenecientes al estrato 2, otros cinco al estrato 3 y los últimos dos participantes al estrato 6, todos residentes de la ciudad de Bogotá. Los participantes no presentan ninguna discapacidad cognitiva, y tienen conocimiento acerca del uso de los videojuegos, de modo que están en un contacto continuo con los mismos. La muestra escogida fue de tipo no probabilístico, ya que dichos participantes fueron seleccionados intencionalmente.

1.3 Instrumento

De acuerdo a las categorías planteadas por este estudio, se aplicó en primera instancia, una entrevista semiestructurada a cada uno de los participantes con la intención de conocer aquellos aspectos que hacen parte de su identidad personal, a partir de la manera como ellos se

conciben a sí mismos. Entretanto, teniendo en cuenta que la identidad social se refiere a la forma como una persona al pertenecer a un grupo, comunidad o cultura, es definida por las características que estos le atribuyen, se realizaron otras tres entrevistas semiestructuradas. Dos de ellas, las cuales contenían la misma serie de preguntas, estuvieron dirigidas tanto a alguno de los padres, como amigos de los niños (as), mientras que la segunda se realizó con los mismos participantes, esto con el fin de cruzar información para hallar las coincidencias entre lo que conciben los demás acerca del sujeto y su propia percepción de sí mismo. Este tipo de entrevista según Silva (1981) sirve como una guía de asuntos o preguntas, en donde el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados. De esto, es importante saber que la entrevista es definida como una reunión para intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) (Hernández et al., 2006), cuyo objetivo consiste en lograr, a través de la formulación de preguntas y sus correspondientes respuestas, una comunicación y construcción conjunta de significados respecto a cada categoría de investigación.

Es de este modo, que tomando en consideración la información obtenida de la entrevista semiestructurada aplicada a sus allegados, así como las respuestas y comprensiones dadas por el sujeto, se dilucidaron tanto la identidad personal como social del participante.

Por otro lado, debido a que se utilizó como instrumento de investigación el videojuego de preferencia con el que más está familiarizado el niño, se llevó a cabo la aplicación de frases incompletas que dan cuenta, de las categorías de juego, personificación e identificación. Es importante dilucidar, que este instrumento compuesto por frases incompletas y que fue aplicado a los participantes, tomó como modelo la prueba proyectiva FIS (Frases incompletas de Sacks) para niños, la cual busca medir las emociones del individuo en cuanto a su familia, sexo, relaciones interpersonales, así como el autoconcepto. Todos los instrumentos fueron sometidos a valoración de expertos y adecuados en consecuencia. Así pues, con la finalidad de conocer cómo el videojuego de preferencia utilizado por el participante incide en su construcción de identidad, se destinaron algunas de las frases incompletas a conocer las identificaciones que presentan los niños con los personajes de los videojuegos y las relaciones que establecen entre estos y su realidad personal y social.

1.4 Procedimiento

Elegida la población, se realizó una reunión con los padres de cada uno de los niños (as), para solicitar su consentimiento informado acerca de la participación de sus hijos, y explicarles a modo general el objetivo de la investigación, al igual que responder cualquier duda que tuvieran al respecto. Una vez hecho esto, se procedió de la siguiente manera:

Primero: Para entablar una buena relación con el niño y conocer a fondo sus preferencias y características personales, se llevó a cabo una entrevista que permitiera dar cuenta de la identidad personal del sujeto, la cual tuvo una duración de 30 minutos máximo por cada participante.

Segundo: Se aplicó la entrevista semiestructurada a padres y amigos cercanos del niño, con el fin de conocer la forma en que las personas significativas de su entorno definen su identidad social.

Tercero: Se investigó con los participantes los videojuegos de preferencia de cada uno y posteriormente se les pidió que completaran el test de frases incompletas que permitió explorar las identificaciones, personificaciones, emociones, similitudes y/o diferencias que tal videojuego tiene en la vida del sujeto y su contexto social. Lo anterior, se efectuó con el objetivo de conocer la incidencia del videojuego en la vida del niño (a) de 8 a 10 años.

Cuarto: Tomando en consideración la información obtenida respecto a los videojuegos y la identidad social y personal de los participantes, a través de los instrumentos aplicados, se realizó la recolección y sistematización de la misma, utilizando matrices de análisis a la luz de las categorías planteadas en esta investigación. Luego se registraron las tendencias encontradas, ejemplificando a través de viñetas.

Quinto: se construyó la discusión comparando la información recolectada a través del instrumento aplicado y la fundamentación bibliográfica.

Sexto: se realizará la retroalimentación a los padres y participantes sobre los resultados de la investigación.

2. Resultados

2.1 Contextualización

A continuación se describirá a modo general la forma como se desarrollaron las entrevistas con los participantes, a la luz del entorno donde se aplicó el instrumento y la relación que se estableció entre las entrevistadoras y los niños (as).

Las entrevistas realizadas se efectuaron en distintos espacios que fueran familiares para los sujetos. En primera instancia, el instrumento se aplicó a tres niños y dos niñas pertenecientes a un colegio de primaria ubicado en el barrio Patio Bonito de la ciudad de Bogotá, a lo largo de varios encuentros, así como a sus padres y pares. Las entrevistadoras fueron acogidas tanto por los participantes como las directivas del colegio, quienes se mostraron colaboradores durante todo el proceso de aplicación. Es así, como los participantes respondieron a todas las preguntas de forma amable, entusiasta e interesados frente al tema investigativo. Sin embargo, uno de los sujetos se mostró nervioso y cohibido en el momento en que se le realizó una serie de preguntas referidas a su vida personal. Pero, a la hora de abordar la temática del videojuego se expresó con mayor facilidad.

En segunda instancia, el instrumento fue aplicado a un grupo de tres niñas y un niño, que están vinculados a la Liga de patinaje de Bogotá. Teniendo en cuenta que los participantes entrenaban en diferentes locaciones, estos fueron entrevistados en distintos sectores de la ciudad junto con sus padres e iguales. En ciertas oportunidades se dificultó el proceso debido a la lluvia, los horarios de entrenamiento y al cansancio de algunos de ellos luego de haber hecho deporte. Empero, se mostraron dispuestos en la mayoría de las ocasiones, tratando de contestar las entrevistas rápidamente debido al cansancio y al afán de algunos de sus padres por desplazarse hacia otros lugares.

En última instancia, se conversó con una niña y dos niños conocidos por las entrevistadoras, pertenecientes a un estrato socioeconómico medio-alto, a los cuales se les aplicó el instrumento en sus hogares. Aquí, las autoras del estudio tuvieron un buen recibimiento por parte de los niños y sus padres. No obstante, a pesar de que los niños mostraron interés por el tema de los videojuegos, uno de ellos al tener visita de sus amigos en el momento de la aplicación, se distrajo con facilidad porque quería compartir con ellos. En consecuencia, el menor

completó rápidamente el instrumento sin reflexionar a profundidad, a diferencia de lo que había sucedido en encuentros previos donde se había mostrado receptivo y más colaborador.

Por último, se entrevistó que los padres durante todo el proceso de aplicación se mostraron colaboradores y dispuestos, en contestar las preguntas y facilitarle a las entrevistadoras espacios propicios para desempeñar dicha labor. Asimismo, accedieron a firmar el consentimiento informado y se mostraron interesados por la investigación. Al finalizar, con el proceso de aplicación manifestaron su deseo en conocer los resultados obtenidos. Por otra parte, los pares participaron activamente en la entrevista que se les suministró.

2.2 Categorización

Teniendo en cuenta que la presente investigación pretende analizar la influencia que tiene el videojuego de preferencia de 12 niños, entre los 9 a 10 años, en la construcción de su identidad personal y social, es importante hacer acotación a las características observadas en la muestra de los participantes entrevistados. Por tanto, entre tales características se estableció que los niños(as) que atraviesan dichas edades, presentan una preocupación por la apariencia personal. Es importante aclarar que esta categoría emergió de los datos arrojados en las entrevistas, los cuales se asocian con ciertos postulados que dan cuenta del interés por el aspecto físico en la etapa de latencia. Especialmente, esta preocupación ocurre en las niñas, las cuales se evidencian en las siguientes afirmaciones: *“me he estirado arto”, “tengo buen aseo personal”, “me gusta la moda y vestirme bien”, “me gusta cuidar de mi cuerpo”, “me gusta a diferencia de los demás vestirme de muchos colores”, “estoy gordo.”*

Por otra parte, en estas edades se entrevistó un interés significativo por interactuar con pares, lo cual constituye una base fundamental en las actividades que realizan a diario. Esto se muestra con las siguientes anotaciones: *“El colegio es muy chévere, me gusta estar con mis amigos, juego mucho con ellos... jugamos peleas, a las cogidas, escondidas”, “Voy hablar sobre el colegio... en los descansos juego con mis amigos”, “Me gusta divertirme, jugar cogidas, en el colegio con mis amigas me gusta estar riéndome o contar chistes.”* Asimismo, sus intereses y necesidades se enfocan tanto en actividades que requieren un desarrollo en habilidades motoras y cognitivas, como en procesos de intelectualización. Entre las actividades que requieren esfuerzo físico, figuran: saltar lazo, patinar, montar bicicleta, practicar fútbol, karate, taekwondo, voleibol, natación. Sin embargo, para los participantes los procesos psicológicos relacionados con la

adquisición de conocimiento toma gran relevancia, la cual se ve reflejada en las siguientes afirmaciones: *“Soy inteligente, yo me destaco más por mi inteligencia que por mi mal comportamiento”* *“ser un niño estudioso, llegar a ser profesional”*. De acuerdo con lo anterior, en este período del ciclo vital, se presenta una preocupación frente al desarrollo puberal, los niños (as) están en una etapa en la posiblemente empiecen sentir algunos cambios corporales. De este modo, dicha preocupación se canaliza y manifiesta en el exterior a través del juego o actividades socialmente aceptadas como las nombradas anteriormente, es decir, mediante un mecanismo de sublimación.

En cuanto al juego, se dilucidó que tanto en niños como en niñas predomina un juego que requiere de destrezas motrices, tales como los deportivos, que son los que ellos refieren jugar, pero aquellos que implican imaginación no son relevantes para este sector de la población, lo cual se refleja en que sólo dos de los participantes utilizan su imaginación para crear un nuevo juego que no esté reglado, ni tiene que estar relacionado directamente con una actividad real: *“cuando juego con mi prima imaginamos que somos animales, que somos ninjas, que estamos en una selva, o jugamos a los espías”, “juego a la pola y a la maniática”*. Aunque lo anterior se observó en pocos participantes, es importante mostrar cómo para algunos, el juego imaginativo, al carecer de reglas, permite en el sujeto un pensamiento no tan concreto.

Por otra parte, se observó que en el proceso de sociabilización la norma transmitida por los adultos adquiere relevancia en la vida de los doce niños participantes, en cuanto a que les permite adoptar un comportamiento adecuado fuera de su hogar, facilitándoles de este modo, relacionarse con otros, incluyendo niños (as) y adultos, de una manera socialmente aceptada. Para ejemplificar, los participantes comentaron: *“Ser educada y responsable”, “hacer las cosas bien y ser responsable”, “no ser mentiroso, no robar, no buscar problemas, no ser agresivo, ser responsable en las tareas, realizar los oficios de la casa y ser organizado”, “soy una persona puntual, me acuesto temprano y me porto bien”, “me han enseñado en mi casa a tener buenos modales, como saludar a la gente”, “respetar a los demás”*. En suma, esto evidenció una enseñanza de normas y valores, referida principalmente a los deberes escolares y a la convivencia.

En concordancia con lo previamente mencionado, se halló que existen procesos identificatorios con los padres, los cuales, el sujeto toma como referentes para actuar frente a otras personas o diversos contextos. Es así, como muchos participantes relacionan, asemejan y

adoptan ciertas características personales de sus padres. A continuación se presenta: *“con mi mamá nos ponemos de mal genio por cosas simples”, “con mi papá comparto el gusto por la comida y con mi mamá me parezco en la ternura”, “con mi mamá no nos gusta que nos hagan chanzas, con mi papá me parezco en que a ambos nos gusta los videojuegos”, “a mi papá y a mí nos gusta ver televisión y mi mamá y yo somos igual de malgeniadas”* De acuerdo con los comentarios expuestos, es importante dilucidar qué las identificaciones que los niños(as) presentan respecto a sus padres, se diferencian según el género de cada progenitor. Para explicitar, se observó que los participantes acogen de la figura materna aspectos personales vinculados con las emociones, pensamientos y valores. En cambio, con el padre se entrevió que la identificación en este caso está referida a las actividades o intereses en común. Igualmente, se elucidó que en su mayoría, los participantes se identifican predominantemente con las figuras del mismo sexo. No obstante, los niños al interactuar continuamente dentro y fuera del colegio con sus pares, se identifican con ellos en los siguientes aspectos: *“con mis amigos nos gustan los mismos programas de televisión y tenemos los mismos gustos”, “con mis amigos nos parecemos en lo saludables”, “jugamos los mismos juegos, nos gustan las películas”, “con mis amigas nos parecemos en los chistosas y juguetonas”*

Aún cuando los niños(as) adquieren de sus progenitores ciertas características personales y sociales, se vislumbró que al entrar en un período prepuberal del desarrollo, empiezan a interesarse por obtener una independencia parcial frente a estas figuras. De este modo, se apropian de nuevos roles sociales, que además de diferenciarlos de sus padres, también les permiten definirse a sí mismos. Este mismo proceso de diferenciación acontece con los pares, por tanto se expone: *“me gustaría ser más trabajadora, mejorar mi genio y no ser tan grosera”, “me gustaría ser más activo que mi papá”, “a diferencia de los otros niños tengo más superdotada la inteligencia”, “me gusta hacer actividades distintas a la de mis padres”, “me diferencio con los otros en el gusto por el vestir”.*

Con base en lo descrito con antelación, se evidenció que los participantes al presentar en estas edades un interés por independizarse parcialmente de sus figuras parentales, y enfocar sus necesidades en la interacción con sus iguales, a través de juegos concretos regulados por normas que requieren de habilidades motrices y mayor competitividad, así como al darle importancia significativa a procesos de racionalización e intelectualización, exhiben las típicas características del niño o niña que atraviesa por la etapa de latencia.

2.2.1 *Identidad Personal*

Tomando en consideración que la identidad personal hace referencia a la construcción biográfica del individuo como sujeto diferenciado de los demás, se encontró que los participantes se definen a sí mismos a partir de la relación que establecen con otros; esto se ilustró a través de las diferentes cualidades con las que se describen, como: ser amable, compañerista, solidario, buen amigo, es decir, características positivas que siempre hacen referencia al trato con el otro. Esto se dilucida con los siguientes comentarios: *“soy amable, compañera, solidaria, me gusta compartir y apoyar a alguien cuando está necesitado”, “soy conversadora”, “soy colaboradora, amable y gentil”, “soy chistoso, cariñoso, amable y amigable”*.

Lo anterior, muestra la relevancia que adquiere para estos niños y niñas la aprobación por parte de los demás, ya que se observa que las interacciones efectuadas por los participantes con sus pares y padres, están acompañadas de una intención de agradar para ganar aprobación social. Esto se infirió del hecho, de que la mayoría le otorga gran importancia a las críticas y a lo que otros piensen sobre ellos. Para ejemplificar, se expone: *“no me gusta que me hagan chanzas, no me gusta que me cojan de payaso”*; y por otro lado haciendo alusión a la aprobación, otros niños dicen: *“Que a veces soy cansón y a los demás niños no les gusta que los moleste”, “pues que me cae bien todo el mundo, no es que odie a nadie y trato de ser amable con otros”*.

No obstante, aunque existe para el niño una preocupación por la opinión que tienen los demás de él, también se evidenció un intento de estos sujetos por independizarse parcialmente de las figuras parentales, como se ve a continuación: *“creo que en esta edad, la mamá lo quiere más a uno, porque uno deja de ser niño para pasar a ser adolescente”, “ahora ya puedo pedir las cosas en los restaurantes, soy más independiente”*.

Ello está relacionado, con que la independencia de los padres implica una mayor vinculación con los amigos, y esto se logra en parte a través del juego. Así pues, los niños (as) tienen la necesidad de interactuar continuamente con sus semejantes, mediante juegos de carácter competitivo y físico, tales como el fútbol y el patinaje. Ahora bien, se encuentra que los sujetos intentan sobresalir respecto a sus iguales, especialmente en estos ámbitos, aunque también ocurre en el área académica: *“... no he perdido ningún año, no he tenido notas bajitas, he izado bandera varias veces, que no me ha pasado nada en el colegio, amable, colaboradora, gentil, optimista, competidora, sobre todo en patinaje”, “sé dibujar bien, sé jugar bien fútbol, es más, estuve el fin*

de semana pasado en un campeonato y ganamos la copa y tengo una capacidad de inteligencia más que los demás”.

En lo concerniente al trato frente a los otros, es importante considerar la conciencia con la que cuentan los participantes acerca de las implicaciones que tiene su comportamiento en el entorno y en otros. Es así, como se pudo observar que muchos de los niños y niñas cuentan con la capacidad de anticipar qué tipo de conductas pueden repercutir positiva o negativamente en los demás. Esto se encuentra relacionado a su vez, con la necesidad de aprobación que requieren estos niños de parte de los otros. Por ejemplo, las niñas realizan acciones de solidaridad, compañerismo y amabilidad, pues conciben que con las mismas, prestan ayuda a otras personas y con ello obtienen la aprobación de los demás, lo cual acentúa y mantiene la presencia de dichos comportamientos. En yuxtaposición, si bien los varones consideran importante ser amigables, compañeristas y honestos para obtener reconocimiento (*“no me gusta hacer trampa”, “tengo que mejorar en mis mentiras porque ya la gente no me cree”*), también le otorgan importancia a aquellas conductas relacionadas con controlar la agresión física y verbal hacia otros. Esto se evidencia con el siguiente comentario: *“soy una persona que me porto bien... cuando no peleo me felicitan”, “debo no ser grosero”*.

Entretanto, aunque ya se mencionó que existe una preocupación en los pequeños frente a su apariencia personal, desde cada uno se construye un sí mismo corporal, que se refiere a la forma en que las personas se describen con base en sus características físicas. Esto, es uno de los elementos que constituyen la edificación de la identidad personal. Por ende, varios de los menores expresan lo siguiente: *“en mi caso particular me considero que soy bonita”, “soy un niño de 10 años chiquito y gordito”, “soy un niño grande, de piernas largas”, “soy alta”, “soy alto y gordo”, “soy de piel morena, chiquita y pelo negro natural”*.

Ahora bien, tomando en consideración que la identidad personal se asocia con los cambios que las personas experimentan a lo largo de su vida, en los latentes se elucidan transformaciones. Es así, como en la presente investigación se abordaron los cambios a nivel de características y comportamientos acontecidos en los tres últimos años, que estuvieran relacionados con situaciones familiares, escolares y sociales que ellos vivencian de manera significativa: *“pues desde que mi mamá se enfermó me preocupo más, estoy más pendiente de ella, le alcanzo algunas cosas, hago algunos oficios de la casa que nunca he hecho y aprendí a hacer cosas nuevas”, “antes era muy malgeniada y ahora no tanto, ahora soy mejor persona y*

aprendo cada día más”, “he cambiado en que ya no soy tan brava como antes, ahora soy juiciosa y ordenada”, “soy más activo, más rápido y mejor estudiante”, “mi papá a veces nos pega mucho, y ahora he crecido, he empezado a portarme mal, peleo mucho, soy grosero con los profesores y antes no era así”.

En suma, se pudo entrever que identidad personal en niños entre 8 a 10 años, se compone diversos elementos que la definen. Entre ellos, se observó en los niños del estudio que los sujetos se definen a sí mismos, según su cuerpo, la sociabilización con otros, interiorización de normas, la actividades que desempeñan y por supuesto a partir de las identificaciones con sus padres y amigos.

2.2.2 *Identidad Social*

Teniendo en cuenta, que la identidad social se refiere a aquellos procesos de socialización, en los cuales el sujeto se reconoce y adquiere un sentido de pertenencia dentro de un grupo social, gracias a que los padres y pares le atribuyen ciertas características, esto se puede entrever en las siguientes frases: *“es una niña muy juiciosa... es distraída, es una niña tímida... es colaboradora, sincera, tierna, compasiva y tolerante”, “es muy traviesa, de mal genio, juiciosa, amorosa”, “es una niña inteligente, muy activa, recursiva. Es inteligente, talentosa, tiene muy buen gusto para vestir, para el arte, lo ve con muy buen ojo”, “como muy inteligente, rápido mentalmente y muy hábil para entender situaciones”, “es un niño bastante despierto. Bastante activo, demasiado activo, inteligente, pero desordenado”, “un niño alegre, chévere... Es chévere, es chistoso, cómico... Que es muy hiperactivo”, “ella es bonita, cariñosa, muy chistosa...es una niña juiciosa y es sincera...Ella es más expresiva, gentil, comparte cosas”.* A modo general, se infiere que las atribuciones otorgadas se basan en: valores, habilidades motrices, capacidades cognitivas, emociones expresadas y comportamientos que el participante manifiesta.

Adicionalmente, dentro de las percepciones que otros tienen del sujeto, se esclarece que éste también es definido a partir de sus acciones y atributos físicos. Es así, como los pares aparte de definir al entrevistado por sus cualidades y defectos personales, lo describen por sus acciones y atributos físicos, para explicitar lo dicho un niño comentó: *“Es alta, tiene pecas y se baña”, “Pelo largo y le gusta las cosas de niña”.*

Por otra parte, se pudo elucidar que tanto padres como pares, conceden al participante atribuciones personales, que en últimas representan las suyas. Es decir, que las cualidades y defectos que padres y amigos describen del participante, son en últimas una proyección de sus propias características personales. No obstante, existe una diferencia entre las proyecciones emitidas por los padres y los amigos hacia el sujeto. Respecto a los primeros, se observa que las proyecciones de los padres hacia sus hijos, están encaminadas a elementos que corresponden al orden de lo psicológico. Definen a sus hijos, a través de cualidades y defectos compartidos, que se asocian con el carácter, las emociones, habilidades y comportamientos. Para explicitar lo dicho, se expone: *“Ambas somos vanidosas y malgeniadas”*, otra mamá refiriéndose a su hija afirma: *“como defecto que deje de ser tímida y distraída... y adiciona... Ambas somos tímidas y físicamente nos parecemos, cuando yo tenía su edad era igual a ella”*. En otro caso, se pudo entrever con la mamá de un participante: *“es un niño muy malgeniado, de carácter rustico e impulsivo, a él no se le puede decir nada porque se pone de mal genio, es bastante rebelde. Para las tareas es muy perezoso...”* y sigue diciendo... *“se parece a mí en el mal genio y en los ojos. Al papá también se parece en el genio ambos se mandan un carácter terrible”*. En cuanto a los pares, estos por lo general proyectan hacia los participantes características propias, a partir de las actividades e intereses que desempeñan en la interacción social. Para ejemplificar se plasman los siguientes comentarios: *“que ambos vemos televisión, compartimos nuestros juguetes en común y montamos bicicleta”*, *“nos parecemos en que ambas nos gusta la moda, nos gusta comer galguerías, chicles y todas esas cosas”*, *“que ambos nos gusta la música, nos parecemos mucho en que a ambos nos gustan mucho los videojuegos”*, *“en los videojuegos, en las manualidades y creo que ya”*.

En adición, existe en los participantes una tendencia a pertenecer a grupos, entre estos se destacan aquellos que están enfocados en actividades deportivas, ejercidas tanto en el colegio como fuera del mismo. En su mayoría, los deportes más practicados por los niños y niñas son: fútbol, patinaje y en ciertos casos, optan por realizar deportes de combate como el taekwondo. Lo anterior se observa en las siguientes anotaciones: *“pertenece al equipo de fútbol del colegio”*, *“pertenece al club metropolitano de patinaje de Bogotá... además, se dedica a patinar, correr, y hacer natación”*, *“pertenece al grupo de taekwondo”*. Aunque las niñas en su mayoría realicen actividades deportivas, también algunas les interesa poner en práctica habilidades encaminadas en el arte, entre estas, se dilucidan la música, danza, teatro, pintura, etc. Para ilustrar: *“a ella le*

encanta pintar, escribir e imitar a todo el mundo. Todo lo que sea arte, cantar, pintar, bailar le gusta”, “que le gusta la música y afición por el deporte”, “le gusta el dibujo, le gusta pintar”, “en el colegio pertenece al grupo de teatro para determinadas obras escolares y bailes en el colegio”. Esto mismo, sucede en el caso de un participante que aun cuando practica deporte, le gusta la música y tocar un instrumento, un amigo de él dice: *“A él le gusta la música básicamente”.*

Por otro lado, con las entrevistas se observa que algunas niñas a diferencia de los niños, dedican parte de su tiempo a grupos con actividades que requieren de un compromiso o ayuda social hacia personas en condiciones de vulnerabilidad. Por ejemplo, la mamá de una participante expone: *“le gusta ir a los ancianatos”;* esto también se muestra con el comentario de una niña: *“pertenezco al grupo de una fundación para niños que han sido abandonados, abusados, que los papás no le dedican tiempo, en uno soy la representante de mi curso, tengo que ir a asambleas.”*

Es relevante saber que la identidad social en los participantes en etapa de latencia se establece con base en las relaciones que crean tanto con sus pares como figuras de autoridad. Para estos niños (as) las relaciones que construyen con sus pares se constituye un eje fundamental: *“Me gustaría relacionarme con más personas de mi curso y del colegio, porque quiero conocer más personas para divertirme u otras cosas, como poder hacer actividades y realizar trabajos”.* Otra participante, al preguntarle por las características que un amigo suyo debe tener, contesta: *“que sepa guardar secretos, que sea una persona juguetona, chistosa, atenta y que me ponga cuidado”*, respecto a este mismo ítem de la entrevista, otra niña comenta: *“Primero tiene que ser divertido, segundo tiene que manejar el mal genio, tercero que tenga un pasatiempo. Sobre todo que haga algo divertido.”* Refiriéndose a las cualidades que tiene un buen amigo, un niño dice: *“Con personas que me apoyen, que no me deje solo en los descansos”, “me gusta un amigo que sea buen patinador y buena persona”.* Con esto se establece, cómo los participantes centran su atención en actividades que implican una relación continua con otros sujetos semejantes a su misma edad, que al convertirse en la cotidianidad en compañeros de juego representan para el niño (a) un medio que permite tanto desarrollar su identidad social, como sentirse pertenecientes y reconocidos en un determinado grupo: *“pertenezco al grupo el club metropolitano de patinaje”, “pertenezco al equipo de fútbol femenino del colegio”, “pertenezco al grupo de las chistosas, con mis amigas en el colegio nos inventamos la banda de las piernas de Da Vinci”, “pertenece al grupo cristiano de obras sociales del colegio”.*

Asimismo, se afirma que los espacios compartidos entre los pares no sólo se instauran en actividades deportivas y artísticas, sino que también existen otros medios en que los niños se comunican e intercambian intereses con sus amigos. Para ejemplificar, un niño presenta otra forma en que comparte con un par: *“que nos gustan los dinosaurios y que queremos descubrir fósiles de dinosaurio y que nos gustan los dragones y que imaginamos lo mismo cuando queremos algo, discutimos lo que ambos queremos jugar, mitad y mitad, y nos gusta Michael Jackson, nos gusta tirarnos eructos”*. En cambio otro participante interactúa con el amigo mediante: *“montar bicicleta, hacer deporte, chatear en facebook”*.

Otro factor fundamental que incide en la identidad social de los sujetos y al mismo tiempo estructura la identidad personal, es la familia. En esta, el niño además de identificarse con sus figuras de autoridad, encuentra en la familia la pertenencia a un grupo constituido por creencias, normas y valores que el participante tiene que acatar. Tal caso, lo muestra un participante al decir que en su casa debe: *“comer con la boca cerrada, sentarme bien en la mesa, comer despacio que nadie le va a quitar. Ser aseado, cumplir las tareas y con las obligaciones que tenemos”*. Por su parte, dos niñas dicen: *“en mi casa me enseñaron que me vaya bien en el colegio, buen aseo personal, que soy organizada y juiciosa”, “lavarme bien las manos, acostarme temprano tipo 8 de la noche”*. Respecto a los valores en el grupo familiar una niña cuenta: *“el aseo, la amabilidad, la gentileza, la colaboración, y ser respetuosa en cualquier lugar, en el colegio, en la casa, donde sea, y tener cuidado con las cosas que toco porque a veces puedo romper las cosas, y mis modales”, “ser educada y responsable”*. En lo que concierne a las creencias, se observa que algunos participantes practican costumbres religiosas enseñadas y aprendidas por sus padres. Igualmente, frecuentan instituciones en la se predica la religión a la que la familia pertenece. Para ejemplificar lo dicho, el amigo de un participante haciendo alusión a los valores y las creencias que éste tiene, cuenta: *“es amoroso, respetuoso, puntual, espiritual... O sea que el respeta mucho lo de Dios, y en las oraciones es muy respetuoso”*. Adicionalmente, la mamá de este mismo participante dice: *“con los niños de su edad son totalmente diferentes; de pronto porque yo les dedico mucho tiempo, les hablo, oro mucho. Él es juicioso, es muy responsable porque el potencial que tiene para hacer sus cosas, tender su cama, lavar la losa”*. En lo concerniente a los lugares en que se practica la religión una mamá refiriéndose a su hija afirma: *“ella asiste a la escuela dominical de la iglesia a la que asistimos los fines de semana”*.

Igualmente, la estructura familiar se asocia con la identidad social. Pues, el niño se asume dentro de un grupo, desempeña un determinado rol e interactúa con cada miembro de forma distinta. Una niña refiere: *“quiero hablar sobre mi familia, yo vivo con mi papá, mamá y hermano. Tengo dos hermanas, el mayor no vive con nosotros es policía, vive en un pueblo fuera de la ciudad. Tiene una hija de 5 años que se llama Paula. La esposa de mi hermano mayor, vive con la hermana de ella y esta tiene dos hijos”*. Otro participante relata la forma en que su familia está conformada: *“tengo dos hermanas mayores una me lleva 6 años y la otra 3... con la mayor me la llevo bien, pero con la menor no tanto, es que ella es como toda perezosa, es muy machista”*. Otro niño dice: *“Somos en total cuatro personas en la casa, nos divertimos mucho, mi mamá me ayuda a hacer todas las tareas, juego con mi hermana y vengo a patinar a la liga con mi papa. A veces los tres vienen a acompañarme”*.

En suma, se esclareció que la identidad social en niños en etapa de latencia se acompaña de distintos elementos, según las atribuciones o percepciones que personas cercanas al sujeto tienen del mismo, entre ellos se destacan las atribuciones físicas y personales. En efecto, se estableció que parte de dichas caracterizaciones, se asocian con las proyecciones de los padres y amigos hacia el participante, que en últimas permiten que el sujeto se vincule a un grupo social (colegio, la familia, iglesia, etc.) y por ende pertenezca al mismo.

2.2.3 Videojuego

Ahora bien, teniendo en cuenta que el videojuego hace parte de una de las tantas actividades que los niños entre los 8 a 10 años realizan, se pudo dilucidar en este estudio varias categorías asociadas con los diferentes tipos de videojuegos, las concepciones que los niños crean en torno al mundo y las identificaciones de dichos personajes con figuras cercanas a su vida.

Es así, como en las entrevistas realizadas a los participantes, se vislumbró que los videojuegos más utilizados por el género femenino son los de acción, aventura y plataforma, pues las niñas tienden a usar juegos en los que los usuarios deben luchar contra el enemigo, superar varios obstáculos y obtener objetos valiosos. También, controlar al personaje haciéndolo saltar, subir o bajar por diferentes "plataformas", elevaciones o depresiones como es el caso de Mario Bros. En cambio, para los niños los videojuegos predilectos son aquellos de disparo, aventura, acción y lucha, debido a que optan por escoger juegos que requieren por parte del personaje cumplir la misión de aniquilar a los enemigos a través de armas corto punzantes y de fuego, o aquellos en los que el objetivo es vencer a otros mediante golpes. Lo anterior se expone en las

siguientes acotaciones: *“El juego que más juego es Halo... en este sentido toca saber cuidar el muñeco con el que se está jugando, saber a quién dispararle”, “me gusta ben 10 porque se combaten a los malos”, “Mario Bros me recuerda irme de viaje, subir montañas e ir a Mundo Aventura”*. Sin embargo, se ve que pocos participantes de ambos sexos recurren a los géneros de puzzle, conducción y deportivo cuando juegan con estos instrumentos electrónicos.

Antes de dar a conocer los comentarios de los participantes que verifican dicha afirmación, es importante saber que el primero se refiere a juegos de rompecabezas, de habilidad con piezas, donde el jugador debe encajar, acumular, mover, desplazar, destruir o unir figuras, como sucede en Plantas contra zombies: *“a la casa llegan los zombies y se comen las plantas... un carro sale y organiza las plantas para que maten a ese zombie, a uno le salen plantas así muy rápido y se forma una pelea muy fuerte”*. En lo que concierne al segundo, el jugador controla un vehículo con la intención de ganar carreras u obtener puntos, tal como Need for speed; lo cual, se puede inteligir en lo siguiente: *“uno debe hacer dos cosas a la vez, disparar a los ladrones y manejar el carro”*. Y el tercero que simula un deporte, como el Fútbol: *“a mí me gusta jugar fútbol en el computador”*.

En cuanto a la intencionalidad del videojuego, es decir, a los motivos que persigue el niño o niña al utilizar este instrumento electrónico, en todos los participantes el móvil principal es el entretenimiento, ya que encuentran en él la posibilidad de divertirse: *“me gusta los videojuegos porque puedo divertirme”, “me gusta jugar videojuegos porque son chéveres, divertidos y tiene dibujos muy chéveres y uno quizás aprende”*. No obstante, existe una diferencia entre géneros, en cuanto a que las niñas también buscan investigar, observar o explorar el ambiente del juego, es decir, que optan por juegos de investigación como se entrevé en la siguiente frase: *“tiene como niveles, donde uno puede observar, mirar cosas y mirar lo que se puede lograr ahí”*. Mientras los niños sólo utilizan el videojuego como una forma de entretenimiento o de adquirir habilidades para aprender a vivir, por ejemplo: *“el videojuego me ayuda a utilizar más rápido los dedos”, “uno puede aprender como son los trabajos”*.

Paralelamente, a través de los instrumentos aplicados se halló que los videojuegos están asociados a múltiples situaciones emocionales, tales como: alegría, rabia, ansiedades, frustraciones, sentimientos de amor, culpa, odio, venganza y omnipotencia, entre otros: *“cuando juego siento que debo rescatar a la princesa”, “al finalizar el juego me siento alegre cuando gano y con rabia cuando pierdo”, “al finalizar el juego me siento contenta por atrapar a los*

ladrones”, “ cuando juego siento que me divierto” , “cuando juego siento felicidad”, “cuando juego siento diversión” , “cuando juego siento que estoy allá peleando”, “cuando juego siento emoción y acción”, “cuando juego siento que debo ser responsable, en el sentido que debo cuidar al muñeco y saber a quién dispararle”, “me gustaría tener los poderes del personaje Julio, porque podría matar a todos los que me molestan o herirlos”.

Con esto se puede destacar que la omnipotencia se manifiesta en la posibilidad de atrapar a los malos y creer que a través del uso de poderes se puede rescatar a otro. Así mismo, el odio y la venganza en el videojuego están enfocados hacia el personaje opositor o enemigo que intenta, mediante obstáculos, hacer que el participante pierda, generando de este modo, en el sujeto acciones dentro del juego que buscan derrotar al otro. Igualmente, la frustración y la rabia se manifiestan al momento en que el individuo pierde el juego o cuando les restan algún tipo de puntuación. Por el contrario, la alegría está más relacionada con el éxito del personaje cuando gana el juego o pasa a otro nivel. En cuanto al amor, éste se evidencia cuando el participante siente la necesidad de elegir un personaje según sus características y cualidades personales, y adicionalmente cuida de éste y a otros personajes asociados al mismo. Por último, la ansiedad se expresa en el momento en que el niño juega y debe superar obstáculos para mantenerse y avanzar en el juego, y no perder.

Ahora bien, se advirtió que los participantes escogen personajes de acuerdo a determinadas características que les permiten desempeñar un rol activo dentro del videojuego. Entre éstas se encuentran, para las niñas que sean personajes divertidos, chistosos, fáciles de manejar, aventureros, ágiles y felices. Entre tanto, a los niños les gusta personificar, a aquel que tiene poderes que contribuyen a ganar el juego y cuenta con características heroicas y comportamientos agresivos, que le permiten defenderse del oponente. En este orden de ideas, rechazan personajes que cumplan papeles pasivos dentro del juego. Lo anterior se dilucidó con estos comentarios: *“me gusta jugar con el personaje de Mario, porque... es veloz, muy aventurero y aunque pierda o gane, él se siente feliz”, “no me gusta el personaje del dragón malo, porque él cada vez que sale se pone de mal genio y casi nunca es veloz”, “es como un muñeco creado por computador y como es... tiene un casco, una armadura, lleva un arma principal que es un chiquitica, que es un revolver y lleva tres granadas”, “no me gusta el personaje el camión porque es muy difícil de manejar”, “me gusta jugar con el personaje el carro de policía porque la alarma hace parar a los ladrones”.*

También, a la hora de escoger el personaje con el cual se desempeñarán, los participantes tienen en cuenta sus características físicas, poderes y habilidades, las cuales les permiten cumplir los objetivos del juego, como se puede ilustrar en estas afirmaciones: *“Me gusta jugar con el personaje porque creo que es el que más tiene habilidades en ese juego porque hay monstruos que tienen más poquito nivel que el que yo escojo”, “ porque no se le acaban las vidas”, “ es veloz, muy aventurero”, “ me sé sus claves, corre rápido y es divertido”, “ tiene muchos poderes”, “me gusta jugar con el personaje Bestia porque es un tigre que tiene garras”.*

En contraposición, los participantes no escogen los personajes que les parecen menos habilidosos o que ocupan un lugar pasivo dentro del juego como dicen aquí: *“No me gusta el personaje el monstruo rojo, porque que tiene menos habilidad en ese juego”, “no me gusta el personaje de una momia, porque sale muy picha, no hace nada”, “no me gusta el personaje el gordito viejito porque corre muy despacio y se maneja solo”;* o no les agradan tales personajes, pues los hacen perder el juego: *“no me gusta el personaje dinosaurio porque cuando uno rescata a la princesa él los mata o dispara fuego”, “no me gusta el personaje Kupa porque a veces a uno lo hace perder”, “no me gusta el personaje los zombies de plantas contra zombies, porque si llegan a la casa los zombies se comen las plantas, un carro mata ese zombie pero si vuelve a pasar donde estaba el carro como ya no está, vuelve a comenzar el juego”.*

Por otra parte, se observó que los participantes seleccionan personajes que les recuerdan o evocan características personales significativas atribuidas a sí mismos y a otras personas cercanas a ellos. Entonces, a modo general, se encontró en las entrevistas que las niñas prefieren seleccionar personajes: divertidos, de buen carácter, amables, que desean alcanzar las metas que se proponen, responsables, cariñosos, chistosos, compañeristas, veloces, felices, curiosos, divertidos y aventureros. Para ejemplificar se expone: *“Me gustaría tener los poderes del personaje, el carro de policía, porque es el que va más rápido”, “... es veloz, muy aventurero”, “... tiene muchos poderes”, “me gusta el personaje de Mario porque aunque pierda o gane, él se siente feliz”, “me parezco al personaje de la princesa en que ambas somos buenas y luchamos por lo que queremos, somos cariñosas y amables”, “me parezco al personaje Mario Bros en lo divertida y curiosa”.*

En los niños por su lado, se dilucida que identifican en su personaje escogido características de ellos mismos relacionadas con la masculinidad, en cuanto a que le atribuyen fuerza física y una capacidad para pelear con sus semejantes. Entretanto, se halló una

coincidencia entre ambos géneros cuando niños y niñas muestran mayor afinidad por personajes que ellos consideran ágiles, aunque dicha agilidad tiene que ver principalmente con las habilidades que ellos ven en sí mismos a la hora de practicar deportes. Los niños en cambio, prefieren escoger personajes que aparte de poseer las características previamente mencionadas, sean inteligentes al igual que ellos. Además, se evidenció que en ocasiones, a esos personajes se les transmiten sentimientos de hostilidad y venganza durante el juego, que el niño está experimentando con referencia al mundo externo o una persona que conoce. No obstante, es relevante destacar que no todos los niños se identificaron con los personajes del juego, en uno de los casos no hubo una identificación debido a que el participante manifiesta que en su vida no se encuentra interesado en temas como la guerra, que tendrían que ver con el papel que cumple su personaje predilecto dentro de la trama del videojuego.

Si bien los jugadores establecen un correlato entre las cualidades que perciben en sí mismos con las de su personaje favorito, también se pudo inteligir una atribución de características y posibilidades a éste último que ellos encuentran deseables. Hay otras relacionadas directamente con los poderes que tienen, los cuales más bien son del orden de la fantasía, y por ende no los ven en sí mismos ni en sus vidas. En este orden de ideas, a los participantes les gustaría poder ser héroes, supervivientes, o utilizar los poderes del personaje para herir a personas con las que se encuentran disgustados, poder conocer nuevos mundos, tener múltiples aventuras, superar cualquier dificultad además de ser arriesgados y contar con habilidades físicas como poder volar, así como tener mayor velocidad y fuerza. Ello se ve ilustrado en las afirmaciones mostradas a continuación: *“me gustaría ser Mario Bros porque... le pasan muchas aventuras”, “me gustaría ser el personaje porque hace el bien”, “me gustaría ser el personaje de Mario, porque se siente bien, no importa las dificultades que le vengan, que el mundo sigue”, “me gustaría tener los poderes del personaje Mario, por la velocidad, la fuerza y como a veces puede volar, nadar de para atrás y convertirse en gigante”, “me gustaría ser el personaje Mario porque es aventurero, le gusta buscar lugares donde hayan problemas”, “me gustaría tener los poderes del personaje Mario porque es aventurero, rápido, alegre, es orgulloso, le gusta saltar y corre rápido”, “me gustaría tener los poderes del personaje Luigi porque tira bolas de fuego a la gente mala”*.

A saber, se encontró que los participantes reconocen diferencias relacionadas con aquellos aspectos negativos que no les gustaría tener en sí mismos, como por ejemplo la agresión que

exhibe el personaje como se observa aquí: *“no me gustaría ser el personaje Julio, porque es muy violento”, “no me gustaría ser el personaje, porque no me interesa la guerra”, “no me gustaría ser el personaje Mario porque se pone bravo cuando pierde y no le gusta caminar”, “no me gusta el personaje porque es diabólico”, “no me gustaría ser el personaje dinosaurio, porque quiero cambiar mi rabia”*; o que sea poco habilidoso y ello implique perder en el juego: *“no me gustaría ser la princesa porque es muy aburrida... porque casi no tiene poderes”, “no me gustaría ser el personaje el camión porque ese es el más lento de todos en las carreras”, “no me gusta el personaje de Peach porque es muy niña”*. Asimismo, los jugadores realizaron una diferenciación entre ellos y los personajes del videojuego al hacer una comparación desde aquellos elementos que se pueden corroborar de manera concreta como lo son aspectos físicos, de género y posesión de instrumentos que utiliza dicho personaje. De este modo los participantes aseveran: *“no me parezco al personaje de Halo en que no utilizo armas”, “no me parezco al personaje Julio, por lo ficticio”, “no me parezco al personaje Mario Bros porque en que él es hombre y yo soy mujer”, “no me parezco al personaje porque no soy militar”, “no me parezco al personaje de Mario, porque no tengo el bigote que él tiene”, “no me gustaría ser el personaje de Mario, porque se puede volver gigante”, “no me parezco al personaje de pegles que son solo animales y cosas porque no son humanos, son verdes y morados”, “no me parezco al personaje gordo viejito porque es viejito y yo soy niño”*. Con base en esto es relevante resaltar, que son las niñas quienes establecen mayores disimilitudes respecto al género, mientras que los niños hablan de la instrumentación. Empero, ambos coinciden en las distinciones a nivel corporal.

En lo que corresponde a las personas que hacen parte del contexto de los participantes, que son suscitadas a través del personaje preferido de sus videojuegos, figura el padre primordialmente para las niñas, a quien se le atribuyen rasgos físicos similares, al igual que una imagen omnipotente y de salvador. En el caso de los niños, cuando hacen referencia al padre lo equiparan a un padre rudo, aunque para ellos hay una mayor identificación entre el personaje seleccionado y sus amigos que muestran una imagen de masculinidad y conocimiento de habilidades útiles para ganar el juego.

Por último, los participantes encuentran ciertas relaciones entre los videojuegos y su realidad exterior en lo que se refiere a las actividades que llevan a cabo en su vida cotidiana como señala acá una niña: *“el juego de Mario Bros se parece a mi vida en las rutinas que hago”* y luego este niño: *“el juego de fútbol se parece a mi vida porque a mí me gusta jugar futbol arto, y*

en el colegio jugaba fútbol y antes de junio jugaba arto fútbol”; a lo emocionante que conciben sus vidas y entorno: *“el juego de Halo se parece a mi vida en que es emocionante como mi vida”, “el juego de Mario Bros me recuerda a las aventuras que yo he tenido y a veces a mi amigos porque en las aventuras así me divierto con mis amigos”,* o sucesos que les molestan y acontecen dentro del mismo: *“el videojuego se parece a mi vida en la pelea que vivo todos los días aquí en el colegio”, “el juego de... policías y ladrones se parece a mi vida en una situación en que los ladrones, le robaron el carro a mi tío y yo casi con una zancadilla atrapo a uno de ellos”.*

Adicionalmente, se encuentra una visión más generalizada de la coincidencia entre los videojuegos con la realidad de los participantes, ya que para ellos ambos implican dificultades y objetivos por lograr, conflictos, conocer lugares y en ocasiones buscan diversión. Lo previamente mencionado se esclarece en las siguientes acotaciones: *“mi videojuego favorito se parece a la vida real porque la vida real cada día es más emocionante y tiene dificultades y objetivos por cumplir”, “mi videojuego favorito se parece a la vida real porque hay muchos conflictos”, “se parece a la vida real porque peleo mucho al igual que el muñeco”, “mi videojuego favorito se parece a la vida real porque se parecen a partes de la ciudad por donde voy y también a los paseos a los que he asistido”.*

No obstante, el parecido que hallan entre los juegos y lo que ocurre en su realidad externa trasciende su contexto inmediato, pues consideran que estos tocan temas relacionados con problemáticas sociales como el conflicto armado, situaciones de peligro y la delincuencia. Esto se puede extraer de las frases presentadas a continuación: *“el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque es como un videojuego de un soldado que está combatiendo con campos guerrilleros y que ellos vencen o los otros los vencen, no hay nunca los dos vencedores”, “muestra cosas que pasan en el mundo porque hay personas que pelean, que roban carros, motos y camiones”, “me ha pasado algo similar en la vida, como fue la situación de los ladrones”, “el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque a veces hay personas en peligro, policías que salvan a la gente y bomberos que apagan incendios”.*

De lo anterior, se concluye que los contenidos emitidos por el videojuego transmiten ciertos significados que los niños asocian con su contexto y vida personal. De acuerdo a lo que videojuego proporciona, los niños identifican y proyectan ciertos elementos como la violencia, el robo, las catástrofes, etc. que acontecen en el mundo e incluso con personas cercanas a ellos.

3. Discusión

Actualmente, los avances tecnológicos han abierto múltiples campos de abordaje de la realidad, de modo que, se utilizan en los distintos contextos a los que pertenece un sujeto, ya sea en el hogar viendo televisión, en la calle comunicándose a través de un celular o trabajando en videoconferencia con alguien que se encuentra en otro país. En este orden de ideas, las nuevas tecnologías han proporcionado a nivel global facilidades en la comunicación y un establecimiento de relaciones que se encuentran en el mundo virtual. Sin embargo, estas creaciones del ser humano contemporáneo han abarcado tantas aristas del acontecer diario de las personas, que han contribuido también en los momentos de ocio y entretenimiento. Así, los videojuegos como un instrumento de diversión y dispersión no son una excepción de esto, pues han brindado a niños, jóvenes y adultos, nuevas formas de ocupar su tiempo libre, con el objetivo de entretenerse en una realidad alterna.

En este sentido, en la presente investigación al abordar el videojuego como un medio de esparcimiento y atendiendo a las consideraciones de Huzinga (1968) acerca del juego como una práctica que acompaña de manera permanente a la cultura, al constituirse como una forma de actividad que se diferencia de la vida corriente, y por tanto, adquiere la significación de una ocupación para los momentos de ocio, se podría calificar al videojuego de actividad lúdica. No obstante, para determinar si efectivamente este instrumento electrónico adquiere el carácter de juego, hay que tener en cuenta que el jugar se constituye como un espacio intermedio entre el mundo interno del individuo y su realidad exterior, lugar en el cual se realiza una comprensión y resignificación de dicha realidad externa, donde la persona va adquiriendo un sentido de sí mismo y de sus propias experiencias vitales, lo cual contribuirá en la construcción de la propia identidad. Consiguientemente, si el videojuego adquiere dicha capacidad lúdica, entonces cabría preguntarse: ¿contribuiría, en parte, a la construcción de identidad en los sujetos? Por ese motivo, es necesario plasmar cómo se ha edificado esta identidad tanto a nivel personal y social en el caso de los niños entrevistados para este estudio, de acuerdo a lo que caracteriza su subjetividad, recurriendo al videojuego como una forma de entretenimiento.

Latencia e identidad personal

Así pues, se encontró que aún cuando los niños se entretienen con los videojuegos y gustan de ellos, también utilizan otras formas de juego que les permiten interactuar con otros. En

palabras más explícitas, se encuentra que el videojuego no es su única forma de diversión. Esto, se encuentra conectado con aquello que señala Papalia (2005) acerca de la preponderancia de la actividad motora gruesa en los juegos de los niños entre 8 a 10 años de edad, que se manifiesta, en el caso de los participantes de la presente investigación, en los juegos de tipo deportivo. Esto muestra, lo que afirma Klein (1964) sobre la preferencia que tienen los niños latentes hacia juegos de carácter más concreto, por encima de aquellos que implican imaginación, puesto que se les dificulta seguir un juego no reglado y que no esté relacionado con una actividad real.

Con base en lo anterior, se dilucidó que los latentes tendían a acentuar su interacción con los amigos mediante el juego, como una forma de independencia hacia sus figuras parentales. Para que esto sea posible, es indispensable que exista una identificación con los padres que mediante la interiorización de normas y valores den guías a los niños sobre un sistema de ideales y pautas de relación (López, 2007), los cuales ellos puedan adaptar al interactuar con otras personas y comportarse, como consecuencia, “adecuadamente” en sociedad. Así, los participantes utilizan en sus procesos de sociabilización la norma transmitida por sus padres, la cual reconocen a través de los valores que conciben relevantes a la hora de tratar a otros.

Esta identificación previamente mencionada, de acuerdo con Freud (1981) permite al sujeto conformar su propio yo paralelamente al de sus cuidadores, ya que requiere en las primeras etapas de su vida de un vínculo seguro con las figuras parentales, que le permitirán posteriormente enfrentarse a las angustias que implican la experiencia de salir del hogar para entablar interacciones con otros sujetos semejantes. Retomando la postura de Freud, se establece que esta independencia hacia los padres permite en el sujeto vincularse significativamente con el mundo exterior y por tanto posibilita que el niño se desapegue de los objetos eróticos y encuentre en el afuera, es decir, en la relación con los pares un vínculo de carácter tierno. Asociado a ello, Freud (1911) afirma que el movimiento de un yo placer a un yo realidad, representan la convergencia, entre el paso que emerge de las pulsiones sexuales al autoerotismo, hasta el amor del objeto.

Igualmente los niños entrevistados para independizarse y relacionarse con personas ajenas al núcleo familiar, interiorizan las normas y valores que sus padres le implantan, lo cual, esto en cierto modo determinará el comportamiento que el niño adopta frente a los otros. En el presente caso, gracias a las relaciones con los objetos primarios, y a la interiorización de normas que ello implica, los niños que hicieron parte del estudio tienen la posibilidad de relacionarse con su

mundo externo, según lo que aprendieron en estas primeras relaciones, como se entrevé al comparar sus relatos, con los de sus padres, en lo que se refiere a las características que los definen.

Análogamente, surge en este proceso de independencia e interiorización de normas, un afán por parte de los niños en latencia de obtener a través de sus actitudes, aprobación tanto de sus figuras primarias y de los pares, como una forma de sentirse reconocidos en un determinado contexto. Aunque para Fromm (2007) el ser humano adopta un pseudoyo que le permite obtener aprobación de los demás y por tanto mayor seguridad en sí mismo, el cual difumina su identidad y genera en el sujeto una necesidad de conformismo, se puede esclarecer por el contrario, que los niños latentes si bien buscan reconocimiento como una forma de estructurar su identidad y posicionarse como sujetos particulares dentro de un contexto social, esto es necesario en la adquisición de habilidades para adaptarse al medio en el que están inmersos. Esto se argumenta, cuando los participantes exponen que las enseñanzas más relevantes recibidas de los adultos, tienen que ver con la responsabilidad y cualidades altamente valoradas para el establecimiento de una adecuada convivencia, en los diversos espacios por los que estos circulan.

Así pues, en los niños entrevistados, se entrevió que estos se comportan obedeciendo según las normas implantadas por los padres y por el contexto social al que pertenecen. En el caso de los participantes, esto se observó con los siguientes comentarios: *“Ser educada y responsable”, “hacer las cosas bien y ser responsable”, “no ser mentiroso, no robar, no buscar problemas, no ser agresivo, ser responsable en las tareas, realizar los oficios de la casa y ser organizado”*. Esto hace alusión, al hecho de que el niño pequeño en sus primeros años esté regido por la búsqueda de satisfacciones de necesidades primarias que le produzcan placer, las cuales, luego con procesos como el destete y la independencia de las figuras parentales, se aplazan por la imposición del mundo externo. Relacionado con ello, Freud expone que a estos procesos mentales, subyace el yo como una instancia psíquica del ello, que al estar influenciada por el mundo exterior, aspira a sustituir el principio del placer que reina en el ello, por el principio de realidad.

Por otra parte, la normatividad también se manifiesta cuando los niños entre los 8 a 10 años optan por escoger juegos reglados, que les permiten interactuar con otros sujetos de estas edades, bajo unas mismas normas. Esto, nuevamente muestra que la independencia de los niños está asociada con la identificación de las figuras parentales, las cuales se introyectan y guían el

comportamiento del niño cuando estos desempeñan distintas actividades. Esto hace alusión a lo descrito por Winnicott (1963) en su texto *Hacia la independencia del individuo*, donde en este periodo se desarrolla una verdadera independencia, en la que el niño llega a una existencia personal satisfactoria mientras participa en los asuntos sociales. Es así, como el niño amplía su círculo social y la escuela se convierte en un sustituto del hogar. Para ejemplificar, en los participantes se confirma lo descrito, pues ellos, enfocan sus necesidades e intereses en actividades sociales que implican un mayor vínculo con sus pares y el mundo exterior. Para ilustrar, los participantes exponen: “*en el colegio juego cogidas con mis compañeros*”, “*en el descanso juego con mis amigos*”. Igualmente, se infiere que la independencia frente a los padres y la interiorización de normas como modelos de relación con otros, conllevan al sujeto a buscar en la sociedad asumir nuevos roles que le permitan desempeñarse en los múltiples espacios por los que se moviliza. Entre esta adopción de roles, figuran aquellos relacionados con el género, donde se establece una diferenciación en las cualidades personales deseables para estos individuos, que tienen que ver con una disposición predominante por parte de las niñas en ayudar a los otros, y en los niños en obedecer a las normas que limitan la expresión del comportamiento agresivo. Para ilustrar se observa en las niñas: “*le gusta ir a los ancianatos*”, y también *pertenezco al grupo de una fundación para niños que han sido abandonados, abusados, que los papás no le dedican tiempo, en uno soy la representante de mi curso, tengo que ir a asambleas.*” En cambio los niños por lo general comentan: “*pertenece al grupo de taekwondo*”, “*debo dejar de pelear y que me vaya bien en el estudio*”.

Sin embargo, es importante mostrar que la separación con las figuras primarias producen sentimientos hostiles hacia los mismos, debido a que esta experiencia es vivida a manera de frustración y eso genera cierta agresividad frente al objeto, pues se vive como un abandono de parte de él. Como consecuencia, en los latentes se manifiestan ansiedades que son canalizadas, a través de actividades socialmente aceptadas, como lo es el juego. Esto último, según Winnicott al ser un fenómeno transicional se sitúa, entre el vínculo con la madre y la aproximación hacia actividades culturales, el cual, le posibilitará al sujeto a través de la sublimación, como dice Klein (1955) tener la posibilidad durante el juego de reexperimentar emociones y fantasías tempranas asociadas a la relación con los padres. Empero, se deduce que los juegos de motricidad gruesa, practicados de manera primordial por los niños de la población evaluada, permiten la canalización de los sentimientos agresivos dirigidos hacia los objetos, pues a través de juegos

deportivos como el fútbol, el patinaje y el taekwondo, ellos juegan con base en reglamentos elaborados y utilizan su cuerpo como una forma legitimada socialmente de liberar las tensiones que acompañan los sentimientos agresivos. De ello se infirió que los latentes, en vez de efectuar prácticas que requieren de procesos psíquicos que se acercan al mundo de la fantasía, optan por desempeñar actividades físicas semejantes a los contenidos concretos de la realidad.

Por otra parte, la fuerte necesidad del latente por adherirse a los elementos concretos de la realidad, conlleva a que mediante los procesos de racionalización e intelectualización, dirija su energía libidinal a procesos de adquisición de conocimiento sobre el mundo que lo rodea (López, 2007). Esto se evidencia, en los niños latentes que al situarse en un contexto escolar se interesan por sobresalir en lo académico y explorar elementos pertenecientes al mundo externo. Esto mismo sucede en la población estudiada que al situarse entre los 9 a 10 años, también le interesa actividades que subyacen del ámbito escolar, donde el sujeto quiere sobresalir ante sus pares y profesores: *“no he perdido ningún año, no he tenido notas bajas, he izado bandera varias veces, que no me ha pasado nada en el colegio, amable, colaboradora, gentil, optimista, competidora, sobre todo en patinaje”, “sé dibujar bien, sé jugar bien fútbol, es más, estuve el fin de semana pasado en un campeonato y ganamos la copa y tengo una capacidad de inteligencia más que los demás”*.

Ahora bien, hasta el momento se ha visto que la latencia como una etapa del desarrollo psicosexual del ser humano se relaciona con la edificación de la identidad personal de los niños con edades entre los 8 a 10 años. En la cual, convergen procesos de interacción entre los contenidos del mundo interno del sujeto, entre los que figuran las representaciones de los objetos primarios y las normas que estos implantan, y la realidad exterior, donde se hace tangible una mayor independencia de los padres y una aproximación hacia personas de su misma edad. En efecto, esta apertura que el niño realiza hacia el mundo cultural implica la búsqueda de nuevos roles sociales, la utilización del juego y otras actividades deportivas, como formas de adaptación al mundo externo que se inscriben en la sociedad y la cultura, y lo hacen sentir perteneciente a la misma.

Con ello, se observó que el encuentro entre el mundo interno con el externo, convergen dinámicamente, cimentando en el sujeto la construcción continua de su identidad personal e identidad social. Cabe por aclarar, que dichas entidades se relacionan dialécticamente y constantemente se resinifican a lo largo del ciclo vital.

Identidad Social

Teniendo en cuenta, que la identidad social según Giddens, alude a las características que le atribuyen al individuo los demás; se observó en los niños entrevistados que parte de la concepción que las personas construyen entorno a lo que ellos son, se fundamenta en mecanismos proyectivos donde el adulto o par colocan características propias en el individuo para hacer una descripción del mismo. Sabiendo que la edificación de la identidad personal, emerge en cierto modo de la identificación e introyección que el sujeto hace de sus figuras primarias, es relevante destacar en el caso de la identidad social, que la proyección emitida por los demás le permite al sujeto ser definido por otros y por ende reconocerse a sí mismo a través de estas reafirmaciones. Así pues, para Klein (1994) la proyección implica la existencia en el niño de una capacidad para atribuir a quienes lo rodean sentimientos de diversa clase, entre los que predominan el amor y el odio. Es así, que al remitirnos a la cimentación de la identidad social, se entrevistó que los niños latentes funcionan y actúan en el contexto, según las atribuciones que otros hacen de ellos. Sin embargo, es importante analizar que dichas atribuciones personales que el objeto externo proyecta hacia el sujeto, son en última instancia, características personales que son más visibles si se ponen como propias en otro. Enfatizando lo dicho, se observa que el niño introyecta de sus progenitores normas, valores y características personales, los cuales, adopta para actuar frente a los demás. Para ejemplificar, los padres cuando hablan de sus hijos comentan: *“es una niña muy juiciosa... es distraída, es una niña tímida... es colaboradora, sincera, tierna, compasiva y tolerante”, “es muy traviesa, de mal genio, juiciosa, amorosa”, “es una niña inteligente, muy activa, recursiva. Es inteligente, talentosa, tiene muy buen gusto para vestir, para el arte, lo ve con muy buen ojo”,*

Esto sin duda da cabida, a la construcción de una identidad personal y social que permanente se interrelacionan entre sí y constituyen el significado del sujeto. Es pertinente especificar que las personas allegadas al individuo, como los padres y amigos, no son una excepción de ello, pues como camino contrario, utilizan mecanismos de proyección que le permiten hacer una descripción del participante, desde sus propias cualidades y defectos. Esto se observa en la población estudiada a la luz de los siguientes comentarios emitidos por los padres, entonces una madre dice: *“como defecto deje de ser tímida y distraída...”* Y adiciona... *Ambas somos tímidas y físicamente nos parecemos, cuando yo tenía su edad era igual a ella*”. Otro caso se puede entrever con la mamá de un participante: *“Es un niño muy malgeniado, de carácter*

rustico e impulsivo, a él no se le puede decir nada porque se pone de mal genio, es bastante rebelde. Para las tareas es muy perezoso...”, y sigue diciendo “... *se parece a mí en el mal genio y en los ojos. Al papá también se parece en el genio ambos se mandan un carácter terrible*”. Lo previamente mencionado, ilustra aquello que menciona Winnicott acerca del reflejo del rostro de la madre, donde el bebé al verse de forma especular en el rostro de su mamá, se mira a sí mismo, siendo en consecuencia aquello que el bebé está viendo, lo que él significa para ella. Como corolario, se establece del instrumento aplicado, que las figuras primarias les atribuyen a sus hijos su propio reflejo, lo cual demuestra los lazos narcisistas que se configuran dentro de las familias involucradas en este estudio. Relacionado con lo anterior, se evidenció a través de las entrevistas sobre identidad social a pares, que las relaciones establecidas entre los niños de estas edades tienen a su vez, una base narcisista, ya que se tiende a escoger al amigo desde un principio de igualdad que se manifiesta en la descripción que hacen los amigos del participante, desde los beneficios e intereses que le ofrece el mismo. En el caso de los participantes, lo anterior se muestra: “*Que ambos vemos televisión, compartimos nuestros juguetes en común y montamos bicicleta*”.

Por tanto, se deduce que el vínculo narcisista de los padres hacia sus hijos se relaciona con lo descrito por Winnicott acerca del proceso que se circunscribe de una dependencia absoluta hacia una independencia. A modo general, Winnicott muestra cómo la madre en un primer momento, concentra sus energías y necesidades en función del cuidado por el bebé, pero a medida que éste crece y se vuelve más autónomo, se independiza de su madre como un objeto externo a ella, y por tanto, se inscribe en la interacción continua con el mundo cultural. Asimismo, como el niño se independiza parcialmente de su madre, a ésta también le corresponde realizar un proceso de desapego, donde acepte que su hijo se ha convertido en un objeto autónomo e independiente capaz de interactuar con otras personas pertenecientes a diversos contextos. En lo que concierne a los niños entre los 8 a 10 años, se infiere que el vínculo narcisista entre madre e hijo emerge en parte, por la preocupación que tiene la madre frente a la independencia total y desarrollo sexual de su hijo. Como consecuencia de esto, una forma en que la madre conserva ese vínculo narcisista con su hijo (a), es otorgándole mediante la proyección características suyas. Esto, se evidencia en los progenitores de los participantes, quienes describen a sus hijos según los defectos y cualidades personales que ellos poseen, y con base en preceptos de normatividad, ya que esto le asegura a la madre una mayor tranquilidad a la hora de

que su hijo se desenvuelva en el mundo de la manera más adaptativa posible. Aunque con los pares se observe una sociabilización basada en un vínculo narcisista, éste adopta un camino distinto. Los intereses no están enfocados por mantener resguardado al objeto, sino que se fundamentan en necesidades que le aporten al sujeto algún tipo de beneficio social dentro del círculo de amigos.

Todo esto conlleva, a que el niño al interactuar con diversas personas adopte en los contextos que frecuenta un comportamiento distinto. Es decir, que al situarse bajo diversos escenarios sociales, como el colegio, el hogar y otros lugares a los que suele hacer parte, tiene la labor de representar varios papeles o roles en cada uno de los mismos. Con esto, nos remitidos a lo descrito por Gil, quien expone que en un sujeto existen múltiples yo's, los cuales, se manifiestan y adecuan según la situación o el contexto en el que se encuentran. Análogamente, Goffman plantea la presencia de dos regiones: "*las regiones delanteras*" y "*las regiones traseras*", donde en la primera se observa en los participantes, que estos frente a figuras de autoridad y personas que no conocen, muestran un comportamiento amable y cordial, en el que se manifiestan los valores y normas enseñados en casa con el objetivo de dar una buena impresión. En cambio, en las regiones traseras, los niños con personas allegadas, entre estos su familia nuclear y amigos, adoptan un comportamiento espontáneo que les permite expresarse libremente en la interacción con ellos, a través del lenguaje y el juego. Por tanto, se infiere que los niños en etapa de latencia, tienden a sociabilizar con mayor facilidad con aquellas personas que pertenezcan a las regiones traseras. Puesto que le permiten expresarse libremente y canalizar sus angustias a través del juego, ya sea con los pares o adultos cercanos.

Ahora bien, la interacción o sociabilización que los niños en etapa de latencia establecen con sus amigos y padres, constituyen un eje central en la formación de la identidad social. Teniendo en cuenta lo planteado por Gergen acerca del yo relacional, es decir de un yo que adquiere realidad y existencia a partir de la relación con los demás. En la medida que ese yo interactúa, intercambia significados y se relaciona con los otros, es consciente de sí mismo y a su vez de ellos (Gergen, 2006). En otras palabras, una persona por sí misma no adquiere un significado propio, necesita de otros sujetos para darse cuenta de lo que es y lo que son los demás. De ahí que los participantes se entiendan a sí mismos con base en las cualidades que los otros rescatan de ellos, especialmente cuando se trata de los padres, de manera que su comportamiento se halla fuertemente marcado por lo que la familia percibe en él. De este modo,

al identificarse con las características de los miembros de su familia, se instituye un sentido de pertinencia frente a este grupo, que es el primer acercamiento que tiene el pequeño a los ámbitos de la cultura. Asimismo, el hecho de que la perspectiva de los pares tome alta relevancia en la latencia, conlleva a que el grupo de amigos y el de la escuela se signifiquen como transmisores de valores, que dan cabida al niño y le dejan hacer parte de esos conjuntos. Por otro lado, con las entrevistas se pudo evidenciar que otro de los grupos a los que pertenecen los niños y niñas están referidos a aquellos relacionados con el juego de estos sujetos, que es principalmente deportivo, donde todos comparten un mismo interés. Esto mismo, se dilucida en otros participantes quienes al recibir en su casa una formación religiosa, se adhieren a grupos creyentes que tienen como objetivo predicar la Fe y proporcionar a la población obras benéficas.

Ahora bien, es pertinente comprender que el cuerpo como instancia física y psíquica atraviesa las distintas esferas del desarrollo de un sujeto en etapa de latencia, así como su identidad personal y social. En este orden de ideas, la preocupación por la apariencia personal surge en la latencia, debido a los cambios que acontecen en un momento de desarrollo prepuberal, donde las niñas empiezan a diferenciarse cada vez más de los varones e identificándose con comportamientos asociados a su propio género. Consecuentemente en la identidad personal, el sí mismo corporal se hace importante, puesto que le permite al sujeto diferenciarse de los otros y reconocerse a sí mismo como sujeto particular. Adicionalmente, la corporalidad desde la identidad social permite al niño tener noción acerca de sí mismo y de los demás, y más allá de las sensaciones que produce, permite el actuar frente a otros, fortaleciendo como corolario vínculos en los grupos a los que pertenece, a través del contacto físico, ya sea mediante caricias, juego rudo o contacto en los deportes.

Así pues, es importante mostrar cómo el cuerpo al ser fuente tanto de placer y displacer, y al mismo tiempo constituir un sistema de acción, se relaciona con la capacidad que tiene el videojuego para vincular al sujeto en la trama y en la realidad del mismo, a través del movimiento.

El videojuego

De esto, es indispensable comprender que las temáticas del videojuego guardan relación con el momento socio histórico en el que es inventado. En consecuencia, así como el primer videojuego surgió a raíz de la segunda guerra mundial, como una especie de simulador de lanzamiento de misiles, actividad que a nivel militar cobra especial relevancia ante la amenaza de

un ataque en plena guerra fría, los videojuegos han ido evolucionando simultáneamente con los acontecimientos de cada época. Anteriormente, los videojuegos estaban centrados en problemáticas asociadas con la guerra, sin embargo, en la actualidad se ha visto una ampliación hacia otros contenidos relacionados con el deporte, con las películas más taquilleras del cine y la adopción de personajes que representan roles sociales variados, como el pandillero, el soldado, el héroe, la princesa, la estrella de rock, entre otros temas.

Como resultado, algunos videojuegos al basarse en problemáticas de la realidad social, permiten a los niños de la presente investigación encontrar una correlación entre el videojuego y las problemáticas socio políticas del país, que ellos conocen como: la delincuencia, guerrilla y situaciones de emergencia, como los incendios. Con los niños entrevistados se pudo observar que en los videojuegos ellos encuentran este tipo de problemáticas sociales; tal es el caso de una niña que dice: *“El juego de... policías y ladrones se parece a mi vida en... una situación en que los ladrones, le robaron el carro a mi tío y yo casi con una zancadilla atrapo a uno de ellos”, “el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque...a veces hay personas en peligro, policías que salvan a la gente y bomberos que apagan incendios”*.

No obstante, con la alta demanda de videojuegos, la competencia entre compañías productoras crece, y con ello, la necesidad de mejorar la calidad de los mismos para atraer cada vez más a los usuarios. Con esto, se ha visto que la imagen en estos tiempos cobra gran importancia para el ser humano, tanto así, que la mejor forma de adherir a las personas es a través de instrumentos que capten su atención mediante la imagen, ya que el consumo de productos se encuentra fuertemente relacionado con la estimulación visual publicitaria, tan adherida a los medios masivos de comunicación que propagan la información y promulgan la adquisición de dichas tecnologías (Bree, 1993), entre otros productos y servicios. En efecto, esto ha propiciado que los desarrollos a nivel de animación conlleven a que los videojuegos cuenten cada vez más con gráficas elaboradas, que intentan hacer una copia fiel de la realidad para captar la atención de un cliente potencial.

Dicha relación que el videojuego permite establecer con la realidad externa del individuo, se logra gracias a mecanismos identificatorios, no sólo a nivel de las temáticas que los videojuegos manejan, sino de los personajes que hacen parte del mismo. De esta forma, los niños y niñas establecen relaciones entre la manera que se conciben a sí mismos y lo que fantasean alrededor de lo que caracteriza al personaje que prefieren interpretar. Esto se comprueba, cuando

los niños entrevistados asocian el personaje del juego consigo mismos: *“Me gustaría tener los poderes del personaje... el carro de policía porque... es el que va más rápido”*, *“Me parezco al personaje... la princesa en...que ambas somos buenas y luchamos por lo que queremos. También me parezco al dinosaurio porque a veces soy brava”*.

Así pues, establecen coincidencias entre su identidad personal y lo que define al personaje, pues el pequeño realiza una serie de proyecciones que conllevan a transferir a dicho personaje las propias emociones, experiencias, cualidades y significados, que le permiten al sujeto comprender la realidad alterna que le impone el videojuego y creer que es parte de ella. Si esto no sucediera, desde el punto de vista de las autoras de este estudio el sujeto no daría cabida al videojuego en su psiquis y por tanto, no podría permanecer en ese mundo virtual, pues no lo entendería y ello lo llevaría a extraerse del mismo, ya que sentiría que no pertenece a éste por lo que él es.

En consecuencia, el videojuego es cargado también de los ideales del yo de estos niños, debido a que ganar, atañe la necesidad de desempeñarse de manera sobresaliente frente a los retos que impone el videojuego y así poder ganarlo. De modo que los niños, optan por un personaje que complementa aquellas características que les gustaría tener en ellos mismos pero que no son posibles, ya sea por su carácter fantástico o por la imposibilidad de manifestarlos en el mundo exterior, porque transgredirían la normatividad social como sucede con la agresión que pueden exhibir los personajes, pero que simultáneamente captan su atención; para explicitar los dicho se expone: *“Me gustaría ser el personaje... flaquito negrito porque... es fuerte y tiene tatuajes”*

Esto, está conectado con el género y la escogencia que realiza el sujeto de un videojuego determinado, como predilecto. Así, las niñas prefieren Mario Bros, que al ser un videojuego de aventura, acción y plataforma, cuyo objetivo final es rescatar a la princesa u otro personaje, muestra la correlación que hay con lo deseable que es para ellas la disposición a ayudar a otros, sin importar los obstáculos que pueda haber en medio, la importancia de la sublimación que cumple la actividad física en sus vidas, y la elección de un personaje que puede lograr estos dos aspectos. Entretanto los niños, en los que priman los videojuegos de disparo, se entrevistó la importancia que adquiere jugar con un personaje agresivo y estratégico que pueda cumplir con el reto del videojuego. Por tanto, es como si el videojuego le permitiera descargar al niño esa agresión que intenta contener en sí mismo, pues de manera consciente y en concordancia con el

principio de realidad, acepta que no puede hacerlo, como se puede ver en la relevancia que ellos le otorgan a la necesidad de acatar las reglas. Por consiguiente, se encontró que lo anterior guarda relación con lo que dice Gil acerca de los diversos roles que puede adquirir un sujeto ante nuevas experiencias de vida, que requieren de la adopción de nuevos roles y en consecuencia, la construcción de la personificación de un nuevo yo que represente al individuo. En este sentido, el personaje que el niño escoge en el videojuego se constituye en ese nuevo yo que lo representa y se adecua a las demandas del contexto virtual interactivo, permitiéndole interpretar esos nuevos roles que desea poder desempeñar en su vida.

Entre esta adopción de roles, figuran aquellos relacionados con el género, donde se establece una diferenciación en las cualidades personales deseables para estos individuos, que tienen que ver con una disposición predominante por parte de las niñas en ayudar a los otros, y en los niños en obedecer a las normas que limitan la expresión del comportamiento agresivo.

Con base en lo anterior, se puede establecer la importancia que adquieren los sentimientos y fantasías de omnipotencia que tienen los menores, los cuales se trasmudan a actividades que parecen tener el carácter de juego. Aunque algunas de dichas actividades no parezcan en sí una práctica lúdica, son más de entretenimiento, es decir, de intento de extraerse de aquello que Huzinga llama la vida corriente y la realidad concreta. De este modo, estos niños entrevistados al encontrarse como se mencionó con anterioridad, en una etapa de “independencia” descrita por Winnicott, ya han pasado por la secuencia que va desde la fusión del bebé con el objeto primario cuando necesita de éste obligatoriamente para vivir, y en donde el bebé experimenta una situación de omnipotencia de control frente al objeto externo, pues es éste quien le procura la satisfacción cuando vivencia una carencia, hasta las frustraciones posteriores que le demandan mayor independencia de las figuras parentales. Por consiguiente, el pequeño se da cuenta que realmente él no tiene el control sobre el otro, pero si lo puede ejercer de manera simbólica en el juego.

Es así, que la interpretación de nuevos roles en los videojuegos, se constituye en la posibilidad simbólica de ejercer la omnipotencia deseada sobre el objeto, el cual adquiere forma en el personaje del videojuego. Por ejemplo, en las niñas se refleja esto a través de las identificaciones que establecen entre sus padres y Mario Bros, a quien se le atribuye una imagen de omnipotente y salvador. Por añadidura, es como si la niña al manipular a Mario Bros a su gusto en el videojuego pudiera controlar a su propio padre. Sin embargo, en el niño, en quien las

identificaciones se realizan es entre el personaje del videojuego y alguno de sus pares, lo que se evidencia es el control del otro semejante, que da cuenta de la relevancia que tiene para el niño latente la interacción con sus iguales.

El Juego y el videojuego

Consecuentemente, debido a que esta posibilidad de control omnipotente está presente en el juego de los niños, se da paso al cuestionamiento acerca de si el videojuego es realmente algo lúdico. Para ello, hay que tener en cuenta las diversas características que tiene el juego. De acuerdo con Huzinga, éste último tiene el atributo de ser una experiencia cultural e individual, tal y como se ve en los videojuegos de preferencia de los niños que colaboraron en este estudio. Esto, debido a la relación que hay entre las temáticas de estos instrumentos electrónicos y aquellas valoradas en la actualidad, y a los elementos de sí mismo, que el jugador proyecta sobre el videojuego. Entre estos elementos figuran las fantasías, sentimientos, ansiedades y experiencias que el menor, como dice Klein, en concordancia con las respuestas de los niños que participaron en este estudio, va vivenciando durante la práctica lúdica, como lo son los sentimientos de hostilidad frente a la separación de las figuras parentales propia de la latencia, los de omnipotencia por el control del objeto, etc., sin que se lo juzgue por ello. De este modo, el sujeto representa en el juego su acontecer cotidiano para poder comprenderlo y manifestar los afectos relacionados con el mismo. Es así, que a través del videojuego, el latente descarga dichas emociones y como resultado, logra manifestar aquello que no es aceptado socialmente, sin el miedo a ser censurado por otros.

También, se hizo notorio que el videojuego, al igual que el juego permite al niño adoptar distintos roles, en los cuales puede adoptar la forma en la que a él le gustaría comportarse sin que ello implique consecuencias negativas. Asimismo, gracias a las asociaciones que realizaron los niños y niñas participantes con personas significativas en sus vidas, se pudo inteligir que las fantasías que se hacen visibles en el videojuego, reflejan los imagos que los participantes han construido sobre los objetos y también las identificaciones con los objetos primarios y semejantes, que parten de mecanismos de proyección. En los niños entrevistados esta se dilucida en: *“El personaje... el camión me recuera a mi papá... el todo el tiempo habla de su camión”*, *“el juego de Marro Bross me recuerda a...abuelo porque...le gustaba hacer lo mismo que Mario saltar y divertirse”*.

Por consiguiente, las identificaciones proyectivas se constituyen en factores principales de la tendencia a la personificación en el videojuego, puesto que son los mecanismos que también permiten la constitución de los ímagos sobre los objetos externos (Klein, 1955).

Adicionalmente, partiendo de los postulados de Winnicott sobre el juego y el jugar, se dedujo que el videojuego, se posiciona como el jugar, en un lugar y un tiempo, es decir, que el sujeto consumidor de estos medios de entretenimiento cuenta con un espacio intermedio entre el adentro y el afuera, donde actúa y pone los contenidos que desea, a pesar de que haya unas gráficas predeterminadas y un conjunto de reglas. No obstante, se halló que a diferencia de lo que ocurre con el juego, si por un lado el niño puede contrastar su mundo interno y la realidad exterior al reflexionar sobre el videojuego, por otro no reconstruye esa realidad interna frente a lo que pone en el mismo. En este orden de ideas, el videojuego no cumpliría con el atributo de la actividad lúdica, de ser una experiencia, como dice Winnicott, siempre creadora, ya que el niño no le otorga un simbolismo particular a lo que percibe de su realidad exterior según lo que sucede en el videojuego.

Adicionalmente, se infiere que aunque el videojuego cumple con la característica del juego colectivo, en las ocasiones en las que da cabida a jugar en compañía de otros, de mantenerse gracias al cumplimiento de reglas por parte de los jugadores, son pocos los videojuegos que permiten la vinculación de carácter cooperativo, en la que todos los roles de los diversos participantes son importantes. Y en el caso específico de la presente investigación, se dilucidó que los videojuegos más utilizados, al ser manipulados de manera colectiva, sólo permiten una participación de los latentes de tipo asociativo, es decir, donde los pequeños interactúan pero a pesar de que uno se vaya, el videojuego continúa. De este modo, tomando en consideración los aportes de Vygotski, se entrevé que la situación de juego al contener personajes que funcionan de acuerdo a ciertas reglas y normas, hacen que el niño imagine y entienda como debe comportarse el personaje de acuerdo al rol que representa y seguir las reglas que implicarían interpretar a cabalidad tal papel, para pasar el mundo o nivel del juego.

En síntesis, como se corroboró previamente, el videojuego en la muestra de doce niños en etapa de latencia, no cumple con los parámetros de un juego, y por lo tanto, su incidencia en la construcción de identidad social y personal de los mismos, es ínfima por varias razones. En primera medida, no es la única actividad que realizan los niños, segundo las relaciones interpersonales, tanto con los pares como las figuras parentales, son mucho más importantes,

pues con éstas encuentran la mejor forma de vincularse con la realidad externa y a su vez la más deseada, ya que como seres sociales que son, requieren para su desarrollo, un mayor contacto y sociabilización con otros agentes. En otras palabras, la relación con otros permite al niño desarrollar una noción de sí mismo frente a lo que significan los demás, pues esto se constituye en un reflejo de lo que él mismo es y lo diferencia del resto, no sólo ante sus ojos sino en contraste con la mirada del otro. Es de este modo, que la relación permite un encuentro con aquel, y a la par un reencuentro con nuevas formas de estar en el mundo.

En resumidas cuentas, la incidencia que tiene el videojuego en la construcción de identidad social y personal, sólo está presente a través de la posibilidad de descarga de las tensiones relacionadas con las fantasías de control del objeto padre en las niñas, por medio de Mario Bros, y en los niños como una manera de expresar en el videojuego la agresión, sin ser juzgados como ocurriría, si esta hostilidad se manifestara de manera objetiva. Hasta aquí, se podría interpretar esta posibilidad que da el videojuego como un mecanismo de sublimación, empero se encontró que en cuatro de los varones latentes entrevistados, la agresividad si se hace tangible en los espacios escolares donde estos pequeños utilizan la violencia como una forma de resolución de conflictos.

Aún cuando el videojuego suscita en el niño procesos identificatorios asociados con la proyección de figuras significativas en su vida, y la posibilidad de descargar angustias y emociones de distinta índole, se encontró en los tests de frases incompletas que en los niños no se da un proceso de pensamiento al utilizar el videojuego, que permita elaborar los contenidos transmitidos ahí. Esto, debido a que no emerge un mecanismo de introyección, que le permita al sujeto adquirir pensamientos simbólicos acerca de lo que está viendo en la trama del videojuego. Es así, que si bien el participante puede contar con una postura crítica frente a un determinado tema, como puede ser la guerra, éste no proviene específicamente de la interacción con el videojuego, puesto hay elementos en el contexto que le han enseñado las consecuencias que esto podría acarrear tanto al sujeto como a aquellos que lo rodean.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ADESE. Los más vendidos. Extraído el 29 de octubre de 2009 desde <http://www.adese.es/web/top.asp/>
- Baró, I. (2001). Los procesos de sociabilización. En: *Acción e Ideología*. (p.p 113-126). Salvador: UCA Editores.
- Bauman, S. (2005). *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bion W. (1962). Una teoría del pensamiento. En: *Volviendo a Pensar*. Buenos Aires: Lumen-Hormé, 1996. pp: 151-164.
- Breé, J. (1993) Los niños, el consumo y el marketing. Barcelona: Paidós.
- Costas, A. (2000). Perseguido por Eco, Narciso llega al 2000. *Psicoanálisis APdeBA*, 2, (3), 743-753. Recuperado el 27 de octubre de 2009 de www.apdeba.org/publicaciones/2000/03/.../032000costas.pdf
- DANE (2008). Encuesta de consumo cultural. Colombia, cabeceras municipales. Población de 5 a 10 años. Recuperado el 5 de octubre de 2009, de: http://www.dane.gov.co/daneweb_V09/index.php?option=com_content&view=article&id=107&Itemid=78
- Erikson, E. (1968). *Identidad, juventud y crisis*. Buenos Aires: Paidós
- Esnaola, G. (2005). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Tesis doctoral, Universidad de Valencia.
- Engler, B. (1996). *Teorías de la personalidad*. México D.F: McGraw-Hill.
- Freud, S. (1905). Tres ensayos de teoría sexual y otras obras. En: *Obras Completas* (Vol. 7, pp. 31-67). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud (1911). Formulación sobre los dos principios del acontecer psíquico. En: *Obras Completas* (Vol. 12, pp. 55-57). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud (1920). Más allá del principio del placer. En: *Obras Completas* (Vol. 18, p.p 7-62). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1923). La organización genital infantil. . En: *Obras Completas* (Vol. 19, pp. 145-149). Buenos Aires: Amorrortu.

- Freud, S. (1924). La disolución del complejo de Edipo. En: *Obras Completas* (Vol. 19, pp. 181-187). Buenos Aires: Amorrortu.
- Fromm, E. (2007). *La vida autentica*. Barcelona: Paidós.
- Freedman, S. (1996). Role of Selfobject Experiences in Affective Development During Latency. *Psychoanalytic Psychology*, 73 (1), 101-127.
- García-Valcárcel, A. (1999). El juego y las nuevas tecnologías. En: *Revista de medios y educación*, Pág 13. Recuperado el día 13 de noviembre de 2009, de la base de datos Dialnet.
- Géneros de los videojuegos. (n.d). Extraído el 28 de octubre de 2009 desde http://www.elotrolado.net/wiki/G%C3%A9neros_de_los_videojuegos
- Gergen (2006). Del yo a la relación personal. En: *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo* (p.p 181-218). Barcelona: Paidós.
- Giddens, A. (2002). *Manual de Sociología*. Madrid: Alianza
- Giddens, A. (1994). *Modernidad e Identidad del yo, el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Ediciones Península.
- Gil, E. (2001). El cuerpo, la identidad del yo múltiple. En: *Nacidos para cambiar, cómo construimos nuestras biografías* (p.p 29-51). Madrid: Taurus.
- Goffman, E. (2008). *Estigma, la identidad deteriorada*. Madrid: Amorrortu.
- González, J. (1993). Para una teoría antropológica del juego. En: *Tractatus Ludorum* (249-256). Barcelona: Anthropos.
- Gutiérrez, Merillas & Jorrín (2004). Los videojuegos desde la perspectiva de género: roles y estereotipos. Recopilado el 20 de noviembre de 2009, de www.tecnoneet.org/docs/2004/1-72004.pdf
- Hernández, R., Fernández C., Baptista, P. (2006). *Metodología de la investigación, cuarta edición*. México: Mc Graw Hill.
- Historia de los videojuegos. (n.d). Extraído el 29 de octubre de 2009 desde <http://indicelatino.com/juegos/historia>
- Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Klein, M. (1929). La personificación en el juego de los niños. En: *La obra de Melanie Klein* (pp. 68-78). Barcelona: Paidós.

- Klein, M. (1936). El destete. En: *Obras completas, tomo I: Amor, culpa y reparación* (296-309). Barcelona: Paidós.
- Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. En: *La obra de Melanie Klein* (pp. 25-43). Barcelona: Paidós.
- Klein, M. (1955). Sobre la identificación. En: *Obras Completas* (Tomo III, pp. 129-146). Barcelona: Paidós.
- Klein, M. (1959). Nuestro mundo adulto y sus raíces en la infancia. En: *Obras Completas* (Tomo III). Barcelona: Paidós.
- Klein, M. (1964). El análisis del niño en el periodo de latencia. En: *El psicoanálisis de niños* (pág. 86-94). Buenos Aires: Ediciones Horme. S.A.E
- López, L. (2007). Caracterización del desarrollo psicoafectivo en niños y niñas entre 6 y 12 años de edad de estrato socioeconómico bajo de la ciudad de Barranquilla. *Psicología desde el Caribe, Universidad del Norte, 19*.
- Morin, E. (1998). *Amor, poesía, sabiduría*. Bogotá: Magisterio. p.p. 21-37, 53-74.
- Minuchin, L. (2000). Psicoanálisis y cultura: pensamiento y adolescencia. *Revista Latinoamericana de Psicoanálisis – FEPAL, 4, (1)*. pp. 547-561.
- Nieto, D. (2006). Análisis del contexto histórico y tecnológico del origen de los videojuegos. *Revista Icono, 14, (8)*. Recuperado el 18 de noviembre de 2009, de www.icono14.net/revista/num8/articulos/05.pdf
- Organización Generaciones Interactivas (2008). Videojuegos: la ventana al ocio digital. Recuperado el 5 de octubre de 2009 de: <http://www.generacionesinteractivas.org/descargas/6videojuegos.pdf>
- Papalia, D (2005). *Desarrollo humano, 9ª edición*. México: McGraw-Hill
- Piaget, J. (1961). El juego. En: *Formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño* (pp. 124- 292). México: Fondo de cultura económica.
- Reuelta, Sánchez & Esnaola (2006). *Investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de los videojuegos*. Recuperado el 26 de septiembre de www.uv.es/jopeicha/MaterialesTE/Esnaola4.pdf
- Silva, F. (1981). La entrevista. En: *Evaluación conductual: metodología y aplicaciones* (pp. 199-232). Madrid: Pirámide.

- Soloaga, P. (2006). Efectos del uso de videojuegos en niños y adolescentes en España y E.E.U.U: el consumo consciente como posible factor reductos de efectos nocivos. *Icono*, 14, (7).
Recopilado el 20 de noviembre de 2009, de la base de datos Dialnet.
- Vygotski, L.S. (1989). El papel del juego en el desarrollo del niño. En: *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (141-155). Barcelona: Editorial crítica.
- Vygotski, L.S. (1989). Prehistoria del lenguaje escrito. En: *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores* (159-176). Barcelona: Editorial crítica.
- Wertsch, J (1988). El método de Vygotsky. En: *Vygotski y la formación social de la mente* (p.p 35-74). Barcelona: Ediciones Paidós.
- Winnicott, D. (1958). Análisis del niño en la latencia. En: *Los procesos de maduración y del ambiente facilitador. Estudios para una teoría del desarrollo emocional* (p.p 149-160). Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D. (1963). De la dependencia a la independencia en el desarrollo del individuo. En: *Los procesos de maduración y del ambiente facilitador.* (pp. 108-120). Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott, D.W. (1979). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa Editorial.

ANEXOS

ANEXO A

Entrevista semiestructurada sobre identidad personal

1. ¿Cuéntanos algo importante sobre ti y tú vida?
2. ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?
3. ¿Cómo te describes?
4. ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?
5. ¿Qué cualidades tienes?
4. ¿En qué te gustaría mejorar?
5. ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?
6. ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?
7. ¿En qué te diferencian de tus amigos?
8. De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?
9. ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?
10. ¿Tu forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?
11. ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

ANEXO B

Entrevista semiestructurada sobre identidad social a padres y pares

- 1¿Cómo describe usted al participante?
- 2¿Qué cualidades tiene el participante?
- 3¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?
- 4¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?
- 5¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?
- 6¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?
- 7¿Le tienes algún apodo al participante?
- 8¿El participante pertenece algún equipo o grupo?
9. ¿A qué actividades se dedica el participante?
- 10¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

ANEXO C

Entrevista semiestructurada sobre identidad social al participante

- ¿Pertenece algún grupo?
- ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?
- ¿Con que personas te gusta relacionarte?
- ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?
- ¿Qué dicen tus padres de ti?

ANEXO D

Test de frases incompletas sobre videojuego

1. Me gusta jugar videojuegos porque...
2. Considero que aprendo con el videojuego porque...
3. Prefiero jugar videojuegos con...
4. Me llama la atención el videojuego porque...

ANEXO E

Test de frases incompletas sobre personificación y juego

1. Antes de jugar con el videojuego me siento....
2. cuando juego pienso.... y siento...
3. me gusta jugar el videojuego con....
4. Me gusta jugar con el personaje... porque...
5. No me gusta el personaje... porque...
6. El juego de me recuerda a... porque...
7. el juego de ... se parece a mi vida en ...
8. Decido jugar el videojuego cuando...
9. Al finalizar el juego me siento...
10. Después de usar el videojuego quiero hacer...
11. En mis tiempo libres pienso en...
12. Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... y me siento...
11. mi videojuego favorito se parece a la vida real porque
12. el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque...

ANEXO F

Test de frases incompletas sobre identificación

1. Me gustaría tener los poderes del personaje... porque...
2. Me parezco al personaje... en...
3. No me parezco al personaje... porque...
4. No me gustaría ser el personaje... porque
5. Me gustaría ser el personaje... porque.
6. el personaje... me recuera a mi amigo y pariente...

ANEXO G: Instrumentos P1

Edad: 10 años

Sexo: Masculino

Juego de Preferencia: Halo 3

Consola: PS2

Frecuencia: 3 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista identidad personal

E (entrevistadora) P (participante)

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? De tu vida.

P1: Soy un niño saludable, tengo 10 años, soy un poco cansón.

E: ¿Cansón en qué sentido?

P1: Que me gusta cada rato andar jugando, sobre todo si no hay nada que hacer me pongo a hacer muchas cosas, estudio arto, soy compañerista, amistoso, solidario. Me porto bien en mi casa.

E: ¿Y para ti qué es portarte bien en tu casa?

P1: es hacer el aseo, ayudar a mis hermanas con eso, haciendo las tareas y cumpliendo mis deberes.

E: ¿tus hermanas son mayores o menores que tú?

P1: mayores, una me lleva 6 años y la otra 3.

E: ¿cómo te llevas con ellas?

P1: con la mayor bien, pero con la menor no tanto, es que ella es como toda perezosa, es muy machista.

E: ¿qué quieres decir con machista?

P1: pues que siempre busca ganarle a uno.

E: ¿y con tus papás?

P1: mi papá ya no vive con nosotros, y mi mamá trabaja, es puntual, cuando llega a la casa nos apoya en nuestras decisiones que tomamos, eso sí, si son buenas, ella nos da mucho cariño, es muy buena.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P1: que soy inteligente, que yo me destaco más por mi inteligencia que por mi mal comportamiento.

E: ¿Cómo te describes?

P1: amistoso, alto, gordo, original, compañerista, solidario, inteligente.

E: ¿y para ti qué es original?

P1: que todas mis ideas son diferentes a las de los demás, no me gusta repetir ideas que otros hayan dicho.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P1: sé dibujar bien, sé jugar bien fútbol, es más estuve el fin de semana pasado en un campeonato y ganamos la copa y tengo una capacidad de inteligencia más que los demás.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P1: soy cariñoso, comprensivo, sé manejar la situación según la crisis, tengo también manejo de grupo, ayudo a las personas cuando las veo sufriendo.

E: ¿cómo por ejemplo cuando?

P1: pues que día un amigo estaba llorando porque le dolía el estómago porque no había comido nada y yo le di mis onces, entonces se calmó.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P1: en mi comportamiento.

E: ¿y cómo sería ese comportamiento?

P1: dejar de ser tan hiperactivo porque si estoy haciendo una cosa enseguida tengo que hacer otra.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P1: me parezco en lo saludable, ósea si me enfermo pero soy duro para que me enferme, tiene que ser algo muy extravagante para que me pase algo. También creo que en esta edad, la mamá lo quiere más a uno, que uno deja de ser niño para pasar a ser adolescente, también la inteligencia.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P1: tengo un poco más superdotada la inteligencia, juego bien y no me gusta hacer trampa.

E: ¿a qué juegas bien?

P1: fútbol y voleibol.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P1: los valores.

E: ¿cuáles son esos valores?

P1: comer con la boca cerrada, sentarme bien en la mesa, comer despacio que nadie le va a quitar. Ser aseado, cumplir las tareas y con las obligaciones que tenemos.

E: ¿y cuáles son esas obligaciones?

P1: ser un niño estudioso, llegar a ser profesional y ayudar en los deberes de mi casa.

E: ¿Tú forma de ser en qué se parece a la de tus padres?

P1: a mi mamá que no me gusta que me hagan chanzas, no me gusta que me cojan de payaso. Y de mi papá ser perezoso y jugar videojuegos.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P1: en la de mi papá que no me gusta el engaño y en la de mi mamá que no soy tan bravo como ella.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P1: no, no ha cambiado, lo único que ha cambiado es mi edad porque de resto todo sigue intacto.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada a familiares y pares

Familia (mamá):

E: ¿cómo describes a tu hijo?

M: Es un niño juicioso que con la edad que tiene es inquieto, es un niño responsable respetuoso, muy cariñoso, muy inteligente, a veces cuando no le gustan las cosas las demuestra en el momentico, es responsable, es uno de los niños que le dejan una tarea y si tiene que pedir el material lo pide y hace las cosas, es responsable.

E: ¿Qué cualidades tiene él?

M: Es un niño que tiene mucha carisma, es un niño juicioso, es un niño con muchos valores y es un niño que lo consiente mucho a uno, a mí me consiente y me dice: mamita cómo le ha ido, cómo has estado, es muy consentidor, le gusta ayudar, es muy colaborador.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

M: Seguir mejorando su disciplina aunque ha cambiado porque antes me dio dolores de cabeza, y tiene que seguir en esa tarea de seguir siendo más responsable, porque a veces es muy permisivo, hace como si eso que tiene que hacer no está ahí, y dice no lo hago y cuando se da cuenta, no lo ha hecho.

E: ¿Cuáles son los gustos que tiene tu hijo?

M: Le gusta el cine, jugar futbol, casi de toda la comida y le gusta levantarse temprano, le gusta que uno esté con él a toda hora, que sea el centro de atención, que esté uno pendiente de él.

E: ¿Qué cualidades personales hacen diferente a P1 de otros niños de su edad?

M: La madurez que tiene, toma las cosas con mucha responsabilidad y cuando dice no mas es no mas, la responsabilidad.

E: ¿En qué cualidades personales se asemeja a otros niños de su edad?

M: pues que es juguetón, con los niños de su edad son totalmente diferentes; de pronto porque yo les dedico mucho tiempo, les hablo, oro mucho. El es juicioso, es muy responsable porque el potencial que tiene para hacer sus cosas, tender su cama, lavar la losa.

E: ¿Le tienes algún apodo?

M: No, Barón, o a veces, pero es muy raro.

E: ¿El participante pertenece a algún equipo o grupo?

M: No, a nivel de escuela no. Él todavía no ha tenido la oportunidad de meterse a algún grupo. Lo quiero meter a una escuela de fútbol pero no hay ruta, y a mí me da miedo mandarlo solo, o a una escuela para que aprenda ajedrez, le gusta mucho.

E: ¿A qué actividades se dedica P1?

M: Ahorita no, hace tareas y ya y no mas porque les han dejado varias tareas y por el momento no se dedica a nada más los fines de semana, vamos al centro comercial, caminamos, comemos helado y ya.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los de tu hijo?

M: En la responsabilidad, porque ambos somos responsables.

Par (amigo)

E: ¿Cómo describes a tu amigo?

P: Buen amigo, compañerista, cariñoso, respetuoso, puntual, amoroso, como se diría eso... una persona que expresa lo que siente.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P: es amoroso, respetuoso, puntual, espiritual.

E: A ¿qué te refieres con espiritual?

P: O sea que el respeta mucho lo de Dios, y en las oraciones es muy respetuoso. Inteligente.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P: A veces que es rabieta y el carácter.

E: ¿Cuáles son los gustos de tu amigo?

P: ¡Que no le gusta a Cristian! Le gusta una persona pero es secreto de amigos, es lo que más le gusta a él, videojuego lo que es banana Split.

E: ¿Qué cualidades personales hacen diferente a tu amigo de otros niños de su edad?

P: Que expresa lo que siente sin miedo, sabe guardar secretos.

E: ¿En qué cualidades personales P1 se asemeja a otros niños de su edad?

P: Inteligencia, amor, cariñoso, buen amigo.

E: ¿Le tienes algún apodo?

P: No.

E: ¿Sabes si él pertenece algún equipo o grupo?

P: Equipo de fútbol.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P: Montar bicicleta, facebook, correr, en especial deporte, chatear en facebook, sale cuando está aburrido a mirar la casa de una persona en especial.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los de tu amigo?

P: Lo rabieta y lo buen amigo, lo compañerista, que se guardar secretos, nos guardamos secretos mutuamente

Participante

E: ¿Pertenece a un grupo?

P1: si al de fútbol del barrio.

E: ¿Qué cualidades crees que los otros ven en ti?

P1: que soy inteligente, compañerista, solidario, líder, un bien líder.

E: ¿Con qué personas te gusta relacionarte?

P1: con mi amigo Camilo, mi mamá no tanto no le cuento casi nada, con Maria (una amiga mía) y una persona en especial pero es secreto.

E: ¿qué características debe tener un amigo tuyo?

P1: que sepa guardar secretos, que sea trabajador, que sea solidario y amistoso.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P1: que soy juicioso, que ya me vuelvo juicioso, que soy inteligente, que soy conchudo y ya.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas videojuego:

P1: Me gusta jugar videojuegos porque...son divertidos

P1: Considero que aprendo con el videojuego porque... es una forma de distracción y a la vez de responsabilidad y de inteligencia.

E: ¿en qué sentido responsabilidad?

P1: en el sentido que toca saber cuidar el muñeco con el que se está jugando, saber a quién dispararle.

P1: Prefiero jugar videojuegos con... el control, con un amigo.

P1: Me llama la atención el videojuego porque... es un juego de acción y uno se mete como mucho en el juego y se emociona.

E: ¿Cuál es el videojuego que más juegas?

P1: Halo

E: ¿cuántas veces a la semana?

P1: 3 veces por semana

Entrevista sobre Juego y personificación:

P1: Antes de jugar con el videojuego me siento....En una silla, emocionado.

P1: Cuando juego pienso.... que sea formar una estrategia para ser el ganador del juego... y siento... acción y ya.

P1: Me gusta jugar el videojuego con... el control, con Camilo.

P1: Me gusta jugar con el personaje... Verde.

E: ¿Cómo es ese personaje?

P1: Es como un muñeco creado por computador y como es tiene un casco, una armadura, lleva un arma principal que es un chiquitica, que es un revolver y lleva tres granadas.

E: Te gusta ese personaje porque

P1: Creo que es el que más tiene habilidades en ese juego porque hay monstruos que tienen más poquito nivel que el que yo escojo.

P1: No me gusta el personaje... el monstruo rojo, porque ... es que tiene menos habilidad en ese juego.

P1: El juego de Halo me recuerda a... acción porque es un juego creado en acción

P1: el juego de ... Halo... se parece a mi vida en ... que es emocionante mi vida.

P1: Decido jugar el videojuego cuando...en la hora de la tarde.

P1: Al finalizar el juego me siento... satisfecho.

P1: Después de usar el videojuego quiero hacer... jugar fútbol.

P1: En mis tiempo libres pienso en... lo que tengo que hacer.

P1: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... es muy chévere... y me siento... feliz de estar jugando.

P1: mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... la vida real cada día es más emocionante y tiene dificultades y objetivos por cumplir.

P1: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... es como un videojuego de un soldado que está combatiendo con campos guerrilleros y que ellos vencen o los otros vencen, no hay nunca los dos vencedores.

Identificación

P1: Me gustaría tener los poderes del personaje... de halo, porque es como alguien, un héroe que lucha por sobrevivir en el mundo.

P1: Me parezco al personaje... de halo en... que le gusta la acción, si falla sigue intentando

P1: No me parezco al personaje... En que no utiliza armas porque el personaje tiene sus armas asignadas y uno no puede tener armas.

P1: No me gustaría ser el personaje... de batman, porque ... me parece un poco ridículo.

P1: Me gustaría ser el personaje... de halo porque el tiene una vida emocionante.

P1: el personaje... de halo me recuerda a mi amigo ...Camilo porque es como inteligente, sabe los escondites y sabe qué armas le convienen, y mi pariente... Alexander, mi papá mejor dicho porque es como rudo.

ANEXO H: Instrumentos P2

Edad: 10 años

Sexo: Masculino

Juego de Preferencia: Chaos Faction 2

Frecuencia: 4 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista identidad personal

E: ¿Cuéntanos algo sobre ti? ¿De tu vida?

P2: Me llamo julio, tengo 10 años, vivo con mi mamá y acá en el colegio los otros niños me cogen como de juguete, de muñeco de trapo.

E: Muñeco de trapo ¿en qué sentido?

P2: Porque me pegan.

E: ¿Y tú les respondes?

P2: Si.

E: ¿Tú eres así con toda la gente?

P2: No. Con algunos no.

E: ¿Y con los que no, ellos quienes son?

P2: Un niño de cuarto y con Rojas.

E: Y ¿Quién es Rojas?

P2: Un compañero del colegio.

E: Bueno. Cuéntame un poco de tu mamá, tu papá.

P2: Mi mamá trabaja pero ya no tanto porque se enfermó, a mi papá no lo conozco, se que vive en Medellín y que arregla bicicletas, nada más sé sobre él.

E: ¿Tienes alguna curiosidad acerca de él?

P2: Si. Yo lo quiero conocer.

E: Y ¿Cómo te lo imaginas?

P2: Un papa muy extrañado, como diciendo usted que hace aquí.

E: ¿Qué te gustaría que nosotras supiéramos de ti?

P2: Mi vida personal.

E: Y ¿Qué me contarías de tu vida personal, aparte de lo que ya me has dicho?

P2: Que con mi mamá la he pasado chévere, que también se ríe con mis bromas y nos la llevamos chévere los dos, casi siempre mejor dicho, y pues... Mi mamá me ha dicho, me ha corregido porque yo siempre, todavía le tengo rencor a mi papa y ella dice que no lo tenga.

E: ¿Cómo te describes?

P2: Una persona inteligente, divertida.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P2: Mi compañerismo y mi compartición con los demás.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P2: Amigable, chistoso, divertido, compañerista, compartidor. Nunca me he encontrado nada más, eso es lo que los demás dicen de mí. Y que cuando le pongo entusiasmo a las cosas las hago bien.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P2: En mis mentiras.

E: ¿Por qué quieres mejorar en las mentiras?

P2: Porque ya no me creen.

E: ¿Qué te gusta hacer?

P2: Me gusta aprender matemáticas, historia.

E: ¿Qué no te gusta hacer?

P2: Hacer el oficio de la casa.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P2: En lo juguetón.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P2: En la estatura y el aprendizaje.

E: ¿Cómo así la estatura? ¿Eres más bajito o más alto?

P2: Más bajito.

E: Y ¿En cuanto a la aprendizaje?

P2: Algunos son más inteligentes, y otros menos.

E: ¿Y tú? ¿Dónde estás tú ahí?

P2: En los que saben medio.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P2: No robar, no pelear, no buscar problemas, compartir con los demás, no humillar a los demás, no responder a puños sino decirle a un profesor, ser responsable con mis tareas, y hacer los oficios de la casa, aprender a ser organizado.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P2: En lo cómico y en lo peleativo y ser responsable.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P2: Que mi mamá es responsable y yo no.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P2: Regular.

E: ¿Cómo así regular?

P2: Pues... pues desde que mi mamá se enfermó, me preocupo más, estoy más pendiente de ella, le alcanzo algunas cosas, hago algunos oficios de la casa que nunca he hecho y aprendí a hacer cosas nuevas.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Participante

E: ¿Pertenece a algún grupo?

P2: Sí. Al equipo de fútbol del colegio.

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P2: Que soy compañerista, que comparto las cosas con los demás, que soy chistoso.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P2: Con mi mamá, y con Rojas.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P2: Que no diga mentiras y que le guste jugar videojuegos.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P2: Que debo hacer el oficio de la casa, mis tareas, que me gusta ayudar a la gente.

Test de Frases incompletas videojuego:

P2: Me gusta jugar videojuegos porque... son muy divertidos y me dan estrategias para hacer mejor en algunos aspectos del juego, en áreas académicas y otras en pelear.

E: ¿En qué áreas académicas?

P2: En matemáticas, tecnología y educación física.

P2: Considero que aprendo con el videojuego porque... él a veces me enseña algunas cosas que no sé.

E: ¿Cómo cuales?

P2: Que el dinero no es fácil, las peleas no son iguales en los videojuegos que en la vida real, cuando a uno lo matan es para siempre y no hay otra vida.

P2: Prefiero jugar videojuegos con... Eduard que es un amigo que vive al pie de mi casa, nos conocimos en la cuadra.

P2: Me llama la atención el videojuego porque... Es divertido.

Test de frases incompletas referenciadas al juego y a la personificación:

P2: Antes de jugar con el videojuego me siento.... En la silla

E: Siento de sentir, no de sentarse.

P2: Ah bueno, (Se ríe)... emocionado.

P2: Cuando juego pienso... en lo divertido que es, y siento... que como que estoy allá peleando.

E: Me gusta jugar el videojuego con.... Solito, o con Eduard

P2: Me gusta jugar con el personaje... de Julio.

E: ¿Adoptaste tu nombre para el personaje? ¿O cómo es?

P2: Es un signo de interrogación, y luego a uno no se le acaban las vidas, porque se puede convertir en los personajes con los que uno ya ha jugado.

E: Entonces te gusta jugar con Julio porque...

P2: Porque no se le acaban las vidas.

P2: No me gusta el personaje... De una momia, porque... Sale muy picha. No hace nada.

P2: El juego de... Chaos fation II. Me recuerda a... Una amiguita que se llama Selene, porque... Ella me dejó un recuerdo muy feo, pero la tendré siempre en mi corazón.

P2: El juego de ... Chaos fation II, se parece a mi vida en ... La pelea que vivo todos los días aquí en el colegio.

E: ¿Cómo es esa pelea?

P2: Que siempre peleo con mis compañeros que me sacan la piedra.

P2: Decido jugar el videojuego cuando...Tengo tiempo.

E: ¿Cada cuanto?

P2: Luego de hacer las tareas.

E: ¿Cuántas veces a la semana?

P2: Dos, tres y cuatro días.

E: ¿Cuántas horas?

P2: De 15 a 20 minutos.

P2: Al finalizar el juego me siento... Feliz.

P2: Después de usar el videojuego quiero hacer... Caricaturas.

P2: En mis tiempo libres pienso en... Caricaturas.

P2: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... Los tipos de video juego que jugamos, y me siento... Feliz por conocer esos juegos.

P2: Mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... Hay muchos conflictos.

P2: El videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... Hay conflictos.

Test de frases incompletas referenciadas a la identificación:

P2: Me gustaría tener los poderes del personaje... Julio, porque... Podría matar a todos los que me molestan o herirlos.

P2: Me parezco al personaje... Julio, en...lo vengativo

P2: No me parezco al personaje... Julio, por lo ficticio.

P2: No me gustaría ser el personaje... Julio, porque... es muy violento.

P2: Me gustaría ser el personaje... Julio, porque... podría conocer nuevos mundos.

P2: El personaje... Julio, me recuerda a mi amigo Eduard y a mi pariente... No, ninguno.

ANEXO I: Instrumentos P3

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Mario Bross

Consola: Nintendo DS

Frecuencia: 2 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E:¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P3: Quiero hablar sobre mi familia, yo vivo con mi papá, mamá y hermano. Tengo dos hermans, el mayor no vive con nosotros es policía, vive en un pueblo fuera de la ciudad. Tiene una hija de 5 años que se llama Paula. La esposa de mi hermano mayor, vive con la hermana de ella y esta tiene dos hijos.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P3: Cuando yo voy a visitar a mi hermano el está con su esposa. Por lo general juega en el computador con Nicole, quien es la hija de la hermana de su esposa. Mientras tanto, yo juego con mi sobrina Paula.

E: ¿Cómo te describes?

P3: Yo me considero una persona amable, compañera, solidaria y que habla poco. También me parece que tengo un cuerpo bonito, eso es lo que más me gusta de mí.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P3: Que no soy una persona envidiosa y comparto mis cosas con los compañeros(as)

E: ¿Qué cualidades tienes?

P3: Soy responsable, compañera, me gusta hacer las cosas bien y acompañara a alguien cuando se siente triste o mal.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P3: En hablar un poco más, no ser tan tímida.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P3: Me gusta ver televisión, saltar lazo, jugar en el computador y estar con mis amigas. Me disgusta que alguien me grite o trate mal.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P3: Que muchas veces queremos lo mismo, es decir, tenemos los mismos gustos. Son personas solidarias al igual que yo.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P3: En la forma de ser. También en la forma en que me visto, por lo general a la gente le gusta vestirse de oscuro, a mí me gusta vestirme de muchos colores. Y por otra parte nos diferenciamos por las cualidades.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P3: me han enseñado a cuidar de mi cuerpo, en ser responsable y compartir con las demás personas.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P3: Respecto a mi papá ambos somos amigables y buenos compañeros. En cambio, con mi mamá nos parecemos en que hablamos muy poco y somos solidarias. De los dos, yo creo que me parezco más a mi papá.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P3: Con mi papá me diferencio en que debo estar con mejores compañías y ser más trabajadora. Con mi mamá me diferencio en que ella a veces es un poco grosera y muy brava. En cambio, yo me pongo brava de vez en cuando y no digo malas palabras.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P3: Si ha cambiado un poquito. Cuando era pequeña solía hablar más, antes me reía por cualquier cosa, en cambio ahora soy más seria. Me he dado cuenta que a medida subo de grado cambian ciertas cosas mías.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (mama)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P3: Laura es una niña muy juiciosa, le gusta colaborar en la casa, es la mayor de 3 hermanos, a veces es un poco distraída, es una niña tímida. En este año académicamente no le ha ido muy bien.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P3: Es colaboradora, sincera, tierna, compasiva y tolerante.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P3: Que deje de ser tímida y distraída.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P3: Le gusta ver televisión, jugar con las compañeras y los primos a la doctora y secretaria... hacen mucho desorden en el cuarto, juega football, patina y le encanta montar bicicleta.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P3: Es una niña muy compasiva, se entenece con todo, es muy sentimental, le gusta colaborar con los oficios de la casa.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P3: En lo tierna.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P3: En la casa le decimos tina, porque ella se llama Laura Valentina y el papá al igual que a mí nos dicen amor.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P3: Pertenece al equipo de football del colegio. Y asiste a la escuela dominical de la iglesia a la que asistimos los fines de semana.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P3: Hace poco asistió a clases de karate.

10 ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P3: En que ambas somos tímidas y físicamente nos parecemos, cuando yo tenía su edad era igual a ella.

11. ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P3: No.

Amigo (par)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P3: Es alta, tiene pecas y se baña

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P3: Juega conmigo, es buena amiga y buena compañía

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P3: Que debería jugar más conmigo y que fuéramos más amigos.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P3: Comer comida chatarra, dulces y comer bastantes cosas.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P3: Que comparte sus cosas con los demás, juega con los compañeros y lleva las tareas a clase.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P3: Que no hace las mismas maldades de los demás.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P3: Laurita

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P3: No sé

9. ¿A qué actividades se dedica el participante?

P3: A saltar lazo y montar bicicleta.

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P3: Que ambos vemos televisión, compartimos nuestros juguetes en común y montamos bicicleta.

E: ¿Sabes si el participante pertenece algún grupo?

P3: No se.

Participante

E: ¿Pertenece algún grupo?

P3: No pertenezco a ningún grupo

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P3: Que soy buena compañera y solidaria.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P3: Me gustaría con más personas de mi curso y del colegio, porque quiero conocer más personas para divertirme u otras cosas, como poder hacer actividades y realizar trabajos.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P3: La características que debe tener un amigo es que debe ser solidario, buen compañero y amable.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P3: Me dicen que soy responsable, inteligente que puedo lograr muchas metas.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P3: Me gusta jugar videojuegos porque... es divertido

P3: Considero que aprendo con el videojuego porque... me divierto

P3: Prefiero jugar videojuegos con... Mario Bross en Nintendo DSI

P3: Me llama la atención el videojuego porque... porque aprendo rápido a mover el muñeco.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P3: Antes de jugar con el videojuego me siento.... Bien

- P3: cuando juego pienso... en pasar los niveles y siento... que voy a rescatar a la princesa
- P3: me gusta jugar el videojuego con.... Nadie, prefiero hacerlo sola
- P3: Me gusta jugar con el personaje... Mario porque...me divierto más.
- P3: No me gusta el personaje...dinosaurio porque... cuando uno rescata a la princesa el los mata o dispara fuego.
- P3: El juego de.... Mario Bross me recuerda a... mí tío Javier porque... Mario en el juego es muy chistoso al igual que mi tío y además ambos son gorditos.
- P3: el juego de... Mario Bross se parece a mi vida en... en las rutinas que hago.
- P3: Decido jugar el videojuego cuando... tengo tiempo libre
- P3: Al finalizar el juego me siento...alegre cuando gano y con rabia cuando pierdo
- P3: Después de usar el videojuego quiero hacer...quiero comer o beber algo.
- P3: En mis tiempos libres pienso en...jugar un rato
- P3: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... ciertos juegos son divertidos y me siento...contenta porque mis amigos a veces deciden lo mismo que yo.
- P3: mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... tengo obstáculos que pasar y también rescatar algo que quiero, un juguete que he tenido de varios años.
- P3: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque...en el juego al igual que en el mundo, uno tiene que rescatar algo que quiere con el alma.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

- P3: Me gustaría tener los poderes del personaje...la princesa porque...la rescatan.
- P3: Me parezco al personaje... la princesa en...que ambas somos buenas y luchamos por lo que queremos. También me parezco al dinosaurio porque a veces soy brava.
- P3: No me parezco al personaje... Mario porque... él tiene defectos y cualidades distintas a las mías.
- P3: No me gustaría ser el personaje... dinosaurio porque... quiero cambiar mi rabia, ya que eso hace que me regañen y después no me presten atención.
- P3: Me gustaría ser el personaje... princesa porque... es cariñosa, amable y lucha por lo que quiere.
- P3: El personaje... Mario me recuerda a un amigo... porque a él le gusta mucho hacer reír a las personas y ser buen compañero. También el personaje... la princesa me recuerda a mi tía... porque es muy buena, lucha por su trabajo y es responsable con sus deberes.

ANEXO J: Instrumentos P4

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: San Andreas

Consola: X-box e internet

Frecuencia: 5 veces

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P4: El colegio es muy chévere, me gusta estar con mis amigos, juego mucho con ellos... jugamos peleas a las cogidas, escondidas. Me gusta estar con mis hermanos, mi mamá, con mi papá, y jugar con ellos.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P4: Nada

E: ¿Cómo te describes?

P4: Soy un niño de 10 años, chiquito y gordito

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P4: No se.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P4: Que a veces me porto bien, cuando no me peleo me felicitan, soy amoroso cuando quiero a alguien, chistoso, soy amigable extrovertido.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P4: En mi comportamiento, pues no hago caso a mis papas y profesores.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P4: Jugar con mis compañeros, jugar con mi profesora de español, hacer recocha. Me gusta jugar football, basketball, navegar en internet, jugar ex box, estar con mis amigos y hermanos. Me molesta que me traten mal y hablen mal de mi familia.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P4: En que somos chistosos, que peleamos mucho.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P4: Que a veces soy cansón y a los demás niños no les gusta que los moleste.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P4: Que toca estudiar, no pelear, hacer caso a las profesoras, que debo terminar el estudio para tener una buena carrera.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

A mi mamá me parezco que ambos nos portamos bien y hacemos caso. En cambio con mí papá, que los dos somos muy peleones y regañones.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P4: Con mi papá no nos parecemos en que a veces él nos pega mucho y nos trata mal. Y con mi mamá no me parezco en que yo soy muy peleón y digo groserías a mis amigos.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P4: En estos últimos años que he crecido he empezado a portar mal, peleo mucho, a veces soy muy grosero con los profesores... antes no era así.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada a familiares:

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P4: Es un niño muy malgeniado, de carácter rustico e impulsivo, a él no se le puede decir nada porque se pone de mal genio, es bastante rebelde. Para las tareas es muy perezoso.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P4: Es cariñoso con los hermanos, a veces es autónomo con sus deberes escolares.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P4: Debe mejorar su mal genio, el desorden, esforzarse más por sus propios medios.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P4: A él le gusta la papa en leche, le gusta jugar football y montar cicla.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P4: Cuando a él lo regañan en vez de hacer caso, explota o se esconde detrás de la puerta hasta que le pasa el mal genio.

E: ¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P4: En lo cariñoso

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P4: Antes le decíamos William. Ya no, ahora lo llamamos por su nombre.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P4: No, porque estamos muy ocupados, no me gusta que este en la calle sin mi supervisión.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P4: Ve televisión.

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

En el mal genio y en los ojos. Al papa también se parece en el genio ambos se mandan un carácter terrible.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P4: No.

Amigo (par)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P4: Buen amigo, es un chico sano, peleón y que nunca me deja solo en mis problemas.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P4: Es bueno peleando, buen compañero, amable, amoroso y me ayuda cuando tengo problemas.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P4: En el comportamiento, es decir, que no debe molestar tanto.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P4: Le gustan las armas, los guantes de boxeo, ex box, la plata, la comida la chatarra.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P4: Que es demasiado buen amigo, que nunca me abandona.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P4: Le gusta copiar los exámenes en lenguas y trae las cosas necesarias para la clase.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P4: Noe misarin, le digo así cuando estamos peleando o estamos bravos.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P4: A ninguno.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P4: A pelear, molestar, a rabiar y jugar football.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P4: En que peleamos mucho.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P4: No.

Participante Noé:

E: ¿Pertenece algún grupo?

P4: No

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P4: Que soy chistoso y juego hartito.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P4: Con personas que me apoyen, que no me deje solo en los descansos.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P4: Que se porten bien conmigo.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P4: Nada

VIDEOJUEGO***Test de Frases incompletas Videojuego***

P4: Me gusta jugar videojuegos porque...son chéveres.

P4: Considero que aprendo con el videojuego porque... son chéveres y aprendo las claves.

P4: Prefiero jugar videojuegos con...mis amigos

P4: Me llama la atención el videojuego porque... me gusta

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P4: Antes de jugar con el videojuego me siento.... contento

P4: Cuando juego pienso.... que es chévere y siento... felicidad

P4: Me gusta jugar el videojuego con.... Amigos y hermanos

P4: Me gusta jugar con el personaje... flaquito negrito porque... me ense sus claves, corre rápido y es divertido.

5. No me gusta el personaje... el gordito viejito porque...corre muy despacio y se maneja solo.

6. El juego de.... San Andrés me recuerda a... un amigo porque... él fue quién me lo enseñó a jugar, me quiere hartito y es chévere conmigo.

7. el juego de...San Andrés se parece a mi vida en...la pelea.

8. Decido jugar el videojuego cuando... estoy aburrido

9. Al finalizar el juego me siento...feliz

10. Después de usar el videojuego quiero hacer...jugar con mis hermanos.

11. En mis tiempos libres pienso en... mis hermanos cuando no están.

12. Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que...vamos a ir a jugar y me siento... chévere

11. mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... peleo mucho al igual que el muñeco.

12. el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... hay personas que pelean, que roban carros, motos y camiones.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

- P4: Me gustaría tener los poderes del personaje...flaquito negrito porque... es fuerte y tiene tatuajes.
2. Me parezco al personaje...flaquito negrito en...que ambos peleamos.
 3. No me parezco al personaje... gordo viejito porque... porque es viejito y yo soy niño.
 4. No me gustaría ser el personaje... gordo viejito porque... no corre rápido.
 5. Me gustaría ser el personaje... flaquito negrito porque... es fuerte y tiene tatuajes.
 6. el personaje... el flaquito negrito me recuerda a amigo porque... tiene tatuajes y corre rápido.

ANEXO K: Instrumentos P5

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Modo Ladrones y Policías de Need for Speed

Consola: Computador o PS2

Frecuencia: 4 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos algo sobre ti? ¿De tu vida?

P5: Soy una persona alegre y contenta cuando comparto con mi familia.

E: ¿Qué te gustaría que nosotras supiéramos de ti?

P5: Que me gusta jugar la mayoría del tiempo, con mis padres, mi hermano y mi prima.

E: ¿Cómo te describes?

P5: Como una niña muy chistosa, muy rabiosa, contenta, chiquitica, con piel morena y pelo negro natural.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P5: Que hablo mucho.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P5: Soy una persona amable y conversadora

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P5: Dejar de ser tan rabiosa

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P5: Me gusta patinar, jugar, chatear. Me disgusta pelear con mi hermano y que no me dejen ver en la casa mis canales favoritos.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P5: En lo juguetona y chistosa.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P5: Que a veces me gusta molestar mucho.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P5: Que me vaya bien en el colegio, buen aseo personal, que soy organizada y juiciosa.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P5: Con mi papá a los dos nos gusta ver mucha televisión, somos pensativos respecto a las tareas que debemos hacer en casa y en el trabajo. En cambio, con mi mamá lo rabiosas, ordenadas, juiciosas y en la mala ortografía.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P5: Con mi papá me diferencio en los gustos de comida y la ropa. Y con mi mamá no nos parecemos en lo trabajadoras y en que ella madruga mucho, a mí me gusta dormir.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P5: Ha cambiado en que ya no soy tan brava como antes, ahora soy más juiciosa y ordenada.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (mamá)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P5: Es muy traviesa, de mal genio, juiciosa, amorosa.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P5: Ella es una niña muy pilosa pero el juego no la deja salir adelante, es colaboradora, juiciosa, honesta, habla demasiado.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P5: El mal genio, el egoísmo, pelea mucho con el hermano.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P5: Respecto a la comida le gusta la sopa de arroz con callo, pollo, helados y en otras actividades le agrada ver televisión y jugar.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P5: Ella trae las vueltas completas cuando se le manda hacer un pedido a la tienda, es honesta, sabe contar cantidades con el dinero, sabe pasar las calles, hace las tareas sola, es responsable... no hay que estar encima de ella.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P5: En que juega mucho, ve tv, es desordenada, no sabe escribir.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

Yayis gracias al hermanito que está aprendiendo hablar.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P5: Pertenece al equipo de football del colegio.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P5: A patinar, juega football y monta bicicleta.

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P5: Ambas somos vanidosas y malgeniadas.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P5: No.

Amigo (par)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P5: Ella es bonita, cariñosa, muy chistosa, le gusta jugar mucho, le gusta comer muchísimo y cuando grande le gustaría ser cantante.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P5: Le gusta jugar, es chistosa, es amigable, es una niña juiciosa y es sincera.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P5: Que no sea tan consentida y sé que cuando este grande va a dejar de hablar tanto.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P5: Le gusta jugar en Xbox a policías y ladrones, le gusta comer pizza, le gusta ser buena compañera y es muy gentil conmigo.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P5: Ella es más, expresiva, gentil, comparte cosas, es dulce, comer, conocer nuevos amigos y vestir a la moda a diferencia de otras niñas que no lo hacen.

E: ¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P5: Que juega los mismos juegos que los demás y leer las mismas cosas.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P5: No.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P5: al equipo de football femenino del colegio.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P5: le gusta leer, chismosear mis cuadernos y sentarse en mi silla.

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P5: Nos parecemos en que ambas nos gusta la moda, nos gusta comer galguerías, chicles y todas esas cosas. A ambas nos gusta vestarnos bien, lucir bonitas y presentables en el colegio.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P5: Pertenece al equipo de football del colegio

Participante

E: ¿Perteneces algún grupo?

P5: todavía no

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P5: Que soy chistosa, juguetona y divertida.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P5: con mi familia, con mis amigos y mis compañeros.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P5: Que sepa guardar secretos, que sea una persona juguetona, chistosa, atenta y que me ponga cuidado.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P5: Que soy una niña muy atenta, muy juiciosa y muy ordenada.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P5: Me gusta jugar videojuegos porque...me encanta.

P5: Considero que aprendo con el videojuego porque... me enseña a manejar rápido los dedos.

P5: Prefiero jugar videojuegos con...carros.

P5: Me llama la atención el videojuego porque...uno debe hacer dos cosas a la vez, disparara a los ladrones y manejar el carro.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P5: Antes de jugar con el videojuego me siento.... Feliz

P5: Cuando juego pienso.... en atrapar a los ladrones y siento... felicidad

P5: Me gusta jugar el videojuego con.... Mi primo

P5: Me gusta jugar con el personaje... el carro de policía porque...la alarma hace parar a los ladrones.

P5: No me gusta el personaje...el camión porque... es muy difícil de manejar.

P5: El juego de... policías y ladrones me recuerda a... mí tío porque... una vez unos ladrones le robaron el carro.

P5: El juego de... policías y ladrones se parece a mi vida en... una situación en que los ladrones, le robaron el carro a mi tío y yo casi con una zancadilla atrapo a uno de ellos.

P5: Decido jugar el videojuego cuando... termino de hacer mis tareas.

P5: Al finalizar el juego me siento... contenta por atrapar a los ladrones.

P5: Después de usar el videojuego quiero hacer... una sopa de letras.

P5: En mis tiempos libres pienso en... jugar videojuego.

P5: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... es muy divertido y me siento... feliz.

P5: Mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... me ha pasado algo similar en la vida, como fue la situación de los ladrones.

P5: El videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... a veces los policías atrapan a los ladrones.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

P5: Me gustaría tener los poderes del personaje... el carro de policía porque... es el que va más rápido.

P5: Me parezco al personaje... el carro de policía en...lo rápida.

P5: No me parezco al personaje... el carro de taxi porque...ese va un poco lento.

P5: No me gustaría ser el personaje... el camión porque... ese es el más lento de todos.

P5: Me gustaría ser el personaje...el carro de policía o el bus porque... van muy rápido.

P5: El personaje... el camión me recuerda a mi papá... el todo el tiempo habla de su camión.

ANEXO L: Instrumentos P6

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Super Mario Bros

Consola: PS2 y Nintendo DS

Frecuencia: cada dos días

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Participante

1. ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

Que me gusta mucho el patinaje, me va bien en el colegio porque no he perdido ninguna materia.

2. ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

Tengo dos hermanos y un hermano con ellos juego vamos a centros comerciales, vamos a cine.

Mis papas nos sacan a pasear a hoteles.

3. ¿Cómo te describes?

Me describo como una buena niña, soy juiciosa, disciplinada, tierna, alegre.

4. ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?
Que hago deporte y que hago natación.
5. ¿Qué cualidades tienes?
Colaboradora, compañerista, amable.
4. ¿En qué te gustaría mejorar?
No ponerme de mal genio.
5. ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?
Me gusta estudiar, jugar, ver televisión. Me disgusta cuando alguien me grita, cuando me contradicen. Me gusta jugar con mis amigos, ir a cine, ir pasear.
6. ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?
Nos gusta ver los mismos programas de televisión, en que algunos tienen mis mismos gustos. Y pensamos igual
7. ¿En qué te diferencian de tus amigos?
Soy juiciosa y que a mí me gusta jugar juegos de niñas.
8. De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?
Colaborar, hacer mi tarea sola y ser ordenada en el estudio y en la casa.
9. ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?
Nos gustan cosas iguales, con mi papa nos parecemos en que ambos nos gusta el pescado. Con mi mama me parezco en que ambos somos tiernas.
10. ¿Tu forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?
No me parezco a mi papá que el a veces se pone mal genio y de mi mamá que ella le gusta la yoga y a mí no.
11. ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿en qué aspectos?
Antes era no era tan juiciosa y obediente.

INDETIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada papás:

- E: ¿Cómo describe usted al participante?
P6: Es una niña tierna, humilde, juiciosa, estudiosa, cariñosa y tímida.
- E: ¿Qué cualidades tiene el participante?
P6: es buena compañera, detallista y es humilde.
- E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?
P6: tiene que mejorar en no gritar a los mayores.
- E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?
P6: le gusta patinar, ir a cine, la natación, pasear y toda lo que tenga que ver con deportes.
- E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?
P6: inocencia, es muy responsable y hace las tareas sola sin que nadie esté pendiente de ella. Es muy independiente con sus cosas.
- E: ¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?
P6: Que le gusta la misma música y afición por el deporte.
- E: ¿Le tienes algún apodo al participante?
P6: Vale
- E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P6: Al club metropolitano de patinaje de Bogotá y en el colegio pertenece a un grupo de voluntariado de obras sociales.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P6: A patinar y le gusta ir a los ancianatos

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P8: A mí como mamá se parece en lo noble, tiernas, humildes y físicamente nos parecemos bastante. Al papa en lo amorosa. Colaboradora y solidaría.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P6: Al grupo cristiano de obras sociales del colegio y al equipo de patinaje.

Entrevista a un par:

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P6: Es una niña tierna, bonita, alta y educada.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P6: es buena compañera, amplia y comparte sus cosas conmigo.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P6: que se mas juiciosa con sus tareas de matemáticas.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P6: le encanta los deportes y también le gusta pintar.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P6: en lo alta y lo tierna.

E: ¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P6: Que le gusta el deporte.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P6: no

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P6: Al club metropolitano de patinaje de Bogotá.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P6: A patinar.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P6: en lo tiernas y amables con las personas.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P6: al de patinaje.

Entrevista participante

E: ¿Pertenece algún grupo?

P6: Al equipo de patinaje y uno de música.

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P6: Que soy respetuosa, no me pongo a pelear y que comparto.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P6: Con mi hermanita y mejor amiga, me gusta que con ellas puedo jugar sin pelear. Con mi amiga comparto.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P6: Que sea respetuoso.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P6: Que soy juiciosa y que tengo que seguir siendo ordenada.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas videojuego:

1. Me gusta jugar videojuegos porque... me entretengo con ellos
2. Considero que aprendo con el videojuego porque... me enseñan cosas.
3. Prefiero jugar videojuegos con... mis amigos
4. Me llama la atención el videojuego porque... me siento que tengo que hacer algo.

Test de frases incompletas referenciadas al juego y a la personificación:

1. Antes de jugar con el videojuego me siento... alegre
2. cuando juego pienso... no sé y siento... diversión
3. me gusta jugar el videojuego con... Mis amigos.
4. Me gusta jugar con el personaje... con Mario porque... es un personaje muy conocido y me parece que salta muy alto.
5. No me gusta el personaje... ninguno porque... todos me gustan
6. El juego de me recuerda a... cuando juego con mis amigos porque... a veces hacemos cosas iguales que salen en el videojuego.
7. el juego de ... se parece a mi vida en ... que saltamos alto.
8. Decido jugar el videojuego cuando... me siento aburrida.
9. Al finalizar el juego me siento... feliz
10. Después de usar el videojuego quiero hacer... ver televisión.
11. En mis tiempo libres pienso en... mi familia
12. Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... es muy divertido y me siento... feliz
11. mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... hacemos unas cosas iguales.
12. el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... no se

Test de frases incompletas referenciadas a la identificación:

1. Me gustaría tener los poderes del personaje... Mario porque... el puede lanzar bola y matar a los malos
2. Me parezco al personaje... Luyi en... somos altos
3. No me parezco al personaje... Mario porque... él es bajito y gordo.
4. No me gustaría ser el personaje... Luyi porque... me parece que jugar con Mario es mas divertido.
5. Me gustaría ser el personaje... Mario porque... me siento confiada.
6. el personaje... Luyi me recuerda a mi amigo del colegio porque... mi amigo es alto.

ANEXO M: Instrumentos P7

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Super Mario Bros

Consola: Nintendo DS

Frecuencia: 4 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P7: No sé, que voy al colegio, que patino, que voy a la escuela como todos los niños

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P7: Pues que patino y que quiero ser una patinadora profesional cuando sea grande

E: ¿Cómo te describes?

P7: Ojos cafés, piel morena, pelo castaño, graciosa, risueña.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P7: Mi forma de ser.

E: Y ¿cómo es tu forma de ser?

P7: Ser juiciosa, que juego mucho, soy divertida, graciosa, simpática, etc.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P7: Juiciosa, amable, cariñosa, agradable.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P7: En el estudio.

E: Y ¿por qué en el estudio?

P7: Para mejorar en las materias, en todo lo que hago.

E: ¿Qué te gusta hacer?

P7: Patinar, jugar y divertirme.

E: Y ¿qué cosas no te gustan?

P7: No patinar y no hacer nada.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P7: En lo divertida, y en lo compañerista.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P7: En que soy muy diferente a ellos en tu personalidad, que no pienso igual que ellos.

E: Por ejemplo ¿ellos qué piensan en que tú no pienses?

P7: en que a veces unos queremos jugar y otros no.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P7: La educación, la amistad y el respeto.

E: ¿Con educación a qué te refieres?

P7: A que me educaron muy bien en la forma de ser.

E: ¿Qué te enseñaron?

P7: Amor, bondad, la religión, el cariño, el respeto, la amistad

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P7: A mi papá que soy igual de divertida a él y a mi mamá en que me gusta dormir, con mi papá nos gusta jugar lo mismo. Mi papá y yo somos de mal genio.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P7: En mi aspecto físico y tu mamá no es mal geniada, mi papá es más serio, es muy serio y yo no y mi mamá tampoco.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P7: Si, en que yo antes era muy muy muy malgeniada, y en que ya no tanto y que soy mejor persona ahora y cada día uno aprende más.

E: ¿A qué te refieres con ser mejor persona?

P7: que me porto mejor, que he mejorado en todo.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (papá y mamá)

E: ¿Cómo describe usted a su hija?

Padre: es una niña inteligente, muy activa, recursiva.

E: ¿qué quiere decir con recursiva?

Padre: que le busca solución a las cosas y las encuentra.

E: ¿cómo más la describiría?

Padre: le fascina el deporte y para el estudio no hay que presionarla porque es muy responsable.

E: ¿Qué cualidades tiene la niña?

Padre: es inteligente, talentosa, tiene muy buen gusto para vestir, para el arte, lo ve con muy buen ojo. Le gusta la música, el rock n' roll, pop, balada, romántica y música moderna. Es activa, no le gusta la pereza, detesta la inactividad y es muy creativa.

E: ¿creativa en cuanto a qué?

Padre: en cuanto a que a los juegos, al dibujo, le gusta pintar.

E: ¿cómo son sus juegos?

Padre: juega todo tipo de juegos pero las distracciones más importantes son pintar, dibujar, hacer brazaletes, manillas, aretes, juega con el Nintendo, con el computador, ir al parque y hacer deporte, eso es lo que más le gusta, el patinaje, bicicleta y basket también.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que su hija debe mejorar?

Padre: La atención porque de tanto querer abarcar siempre, estar haciendo tantas cosas al mismo tiempo, siempre hace muchas cosas y se dispersa.

E: ¿Cuáles son los gustos que la niña tiene?

Padre: la música, es muy exigente con la música, le gustan canciones que tenga letra con sentido, odia la música con letras absurdas y groseras, detesta la grosería, incluso generalmente nos corrige en eso. En ropa es muy moderna, tiene muy buen gusto, en su aseo personal tiene también buen gusto.

E: ¿Que cualidades personales hacen diferente a la niña de otros niños de su edad?

Padre: generalmente a los niños actuales no les gusta mucho el arte, ni el deporte, ella por el contrario es muy interesada en estos temas y también es muy sensible en los temas humanos de solidaridad, cuidado de los pobres, ayuda y cuida de los animales, es muy solidaria, muy buena amiga y compañera.

E: ¿En qué cualidades personales su hija se asemeja a otros niños de su edad?

Padre: les gusta el Nintendo, los juegos electrónicos, es muy tecnológica al igual que otros niños.

E: ¿Le tiene algún apodo a la niña?

Padre: no, apodos no.

E: ¿su hija pertenece algún equipo o grupo?

Padre: pertenece al club metropolitano de patinaje y en el colegio a su grupo escolar y en grupo de teatro para determinadas obras escolares y bailes en el colegio.

E: ¿A qué actividades se dedica la niña?

Padre: al estudio y al deporte del patinaje.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

Padre: lo seria, lo responsable, es muy crítica en el sentido analítico de la palabra, es muy activa.

E: ¿Cómo describes a tu hija?

Madre: es super activa, inteligente, transparente.

E: ¿cómo así transparente?

Madre: se muestra como es, no es una niña que maneje una doble cara, siempre actúa en coherencia a lo que piensa, es honesta, servicial, muy bonita (ríe), es una guerrera.

E: ¿guerrera, por qué?

Madre: que siempre lo que se propone, lo logra, es una niña admirable, pero muy tierna también.

E: ¿Qué cualidades tiene la niña?

Madre: inteligente, son como las mismas de arriba, ósea bonita, activa, creída, no pero mentiras, creo que eso no es algo bueno, se preocupa mucho por su aspecto personal y eso me parece importante para una niña.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que tu hija debe mejorar?

Madre: me gustaría que ella conmigo no sea tan brusca en la manera como a veces me contesta, a veces me veo afectada porque es muy autosuficiente, como que yo le quiero ayudar y ella me dice: no, yo puedo. A mí me gustaría, yo veo que otras mamás le hacen cosas a sus hijas y eso es algo que ella debería permitirme a mí. Al ser muy activa se dispersa, está muy pendiente si hay muchas actividades.

E: ¿Cuáles son los gustos de la niña?

Madre: le encanta el deporte, en especial el patinaje, le gusta la pasta, le encanta ver televisión y jugar con ese Nintendo que tiene y vive enamorada de su papá porque para ella el centro del mundo es su papá, lo imita, lo adora, quiere ser como el papá. Si yo le digo algo no está de acuerdo pero si el papá dice lo mismo entonces ella ahí si cambia de opinión, es muy celosa con él, por ejemplo cuando yo me pongo brava con él le digo algo y ella me dice: no le digas así a mi papá.

E: ¿algún otro gusto?

Madre: le encanta bailar, las manualidades, es decir como hacer manillas de hilos, con papel, hace muchas cosas con papel, plastilina, greda, ella es muy creativa, todo lo puede convertir en algo.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente a la niña de otros niños de su edad?

Madre: El hecho de ser tan guerrera, cuando hablo sobretodo de patinaje porque hay muchos niños a los que obligan o no se destacan como ella. Es decir, por ejemplo si ella se cae se levanta inmediatamente y hace lo posible por alcanzar la posición que llevaba. La autosuficiencia.

E: ¿En qué cualidades personales la niña se asemeja a otros niños de su edad?

Madre: lo juguetona, que le gustan los videojuegos, la televisión, el cine, las canciones que están de moda.

E: ¿Le tienes algún apodo a tu hija?

Madre: apodos no, porque odiamos los apodos y no permitimos que otros lo hagan o quieres decir más bien como formas cariñosas de decirle.

E: si

Madre: ah, ok, entonces le decimos como princesa, muñeca, mamacita, mi pedacito.

E: ¿tu hija pertenece a algún equipo o grupo?

Madre: al club de patinaje metropolitano de Bogotá y no más.

E: ¿A qué actividades se dedica ella?

Madre: el patinaje, hacer manualidades, el colegio, actividades básicas, jugar con su Nintendo, entrar a Internet y ver tele.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los de la niña?

Madre: lo tierna, la sensibilidad.

E: ¿qué quieres decir con sensibilidad?

Madre: por ejemplo a veces a uno le dicen cosas y a uno le afecta, por ejemplo, si mi esposo nos habla duro nos afecta a amabas, y pues lo vanidosa y lo bonita (se ríe).

Par (primo)

E: ¿Cómo describirías a tu prima?

P: Con pelo largo, que le gusta las cosas de niñas

E: ¿Qué cualidades tiene ella?

P: Que es inteligente, que ella sabe patinar y que le gusta hacer manualidades

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que debería mejorar?

P: El egoísmo y ya.

E: ¿En qué sentido es egoísta?

P: porque un día estaba jugando con una pelota y era de mi papá y la mordió y la desinfló.

E: ¿Cuáles son sus gustos?

P: Las cosas de niñas

E: ¿Cómo cuáles?

P: Quizás algunos videojuegos, los juguetes.

E: ¿Qué cualidades hacen a tu prima diferente de otros niños de su misma edad?

P: No, no me lo puedo imaginar.

E: ¿En qué cualidades se parece a otros niños de su misma edad?

P: En las manualidades y en los juegos.

E: Le tienes algún apodo

P: No.

E: Sabes si ella pertenece a algún grupo o equipo

P: No, no sé.

E: ¿A qué actividades se dedica?

P: A hacer arte, a jugar, a estudiar, a ir a parques y creo que ya.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen a los de ella?

P: En los videojuegos, en las manualidades y creo que ya.

Participante

E: ¿Pertenece algún grupo?

P7: Si el club de patinaje, al grupo del colegio y al grupo de la familia.

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P7: Que soy amistosa, juguetona, cariñosa.

E: ¿Con qué personas te gusta relacionarte?

P7: Con mis amigas, amigos y familiares.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P7: Ser buena amiga, respetuosa y quererlo mucho a uno.

E: Y ¿cómo es una buena amiga para ti?

P7: Que me trate bien a pesar de mis defectos y que sea compañerista conmigo.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P7: Que soy buena persona, que soy buena hija, muy chévere, que hablo arto.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P7: Me gusta jugar videojuegos porque... son muy divertidos

P7: Considero que aprendo con el videojuego porque... voy a diferentes mundos y aprendo más.

E: ¿Acerca de qué?

P7: Acerca de ciudades, de que son negros, mestizos y etc.

E: Prefiero jugar videojuegos con... mis amigos y amigas.

P7: Me llama la atención el videojuego porque... es divertido y lo entretiene a uno.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P7: Antes de jugar con el videojuego me siento.... Feliz y emocionada y curiosa por saber qué es lo que voy a jugar.

P7: cuando juego pienso.... Que voy a ganar y siento... y me siento feliz.

P7: Me gusta jugar el videojuego con....mis amigos.

P7: Me gusta jugar con el personaje... Mario Bros porque... es muy divertido y tiene muchos poderes

P7: No me gusta el personaje... Kupa porque... a veces a uno lo hace perder.

P7: El juego de Mario Bros me recuerda a... las aventuras que yo he tenido y a veces a mi amigos porque... porque en las aventuras así me divierto con mis amigos.

E: ¿Qué aventuras has tenido?

P7: Irme de viaje, subir montañas e ir a mundo aventura.

E: el juego de ... Mario Bros se parece a mi vida en ... las aventuras

P7: Decido jugar el videojuego cuando...estoy aburrida o triste

P7: Al finalizar el juego me siento... triste pro acabar de jugar o aburrida de jugar.

P7: Después de usar el videojuego quiero hacer... otra cosa igual de divertida.

E: ¿Cómo cuál?

P7: Jugar con mis juguetes, ver televisión.

E: En mis tiempos libres pienso en... a veces en estudiar, a veces en patinar y a veces en jugar.

P7: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... personajes nos gustan, que aventuras hemos jugado, etc. y me siento... feliz de hablar eso.

E: mi videojuego favorito se parece a la vida real porque ... hay aventura.

P7: El videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... son muy divertidos.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

P7: Me gustaría tener los poderes del personaje... en la vida real porque... son diferentes poderes y uno puede jugar cuando quiera con ellos.

P7: Me parezco al personaje... Mario Bros en... lo divertida y curiosa.

P7: No me parezco al personaje... Mario Bros porque... en que el es hombre y yo soy mujer.

P7: No me gustaría ser el personaje... la princesa porque es muy aburrida

E: ¿Por qué dices que es aburrida?

P7: Porque casi no tiene poderes y porque me gusta jugar más con Mario Bros.

P7: Me gustaría ser el personaje... Mario Bros porque... le pasan muchas aventuras

P7: El personaje... Luigi me recuerda a mi amigo preferido y mi pariente... a mi papi.

ANEXO H: Instrumentos P8
Edad: 10 años
Sexo: Masculino
Juego de Preferencia: Ben 10
Consola: Play 2
Frecuencia: 1 vez por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos algo sobre ti? ¿De tu vida?

P8: Voy hablar sobre el colegio, académicamente me va bien en todas las materias, me porto bien, paso todos los exámenes, le hago caso al profesor y en los descansos juego con mis amigos.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P8: De mí familia. Somos en total cuatro personas en la casa, nos divertimos mucho, mi mamá me ayuda hacer todas las tareas, juego con mi hermana y vengo a patinar a la liga con mi papa. A veces los tres vienen a acompañarme.

E: ¿Cómo te describes?

P8: Como un niño grande, de piernas largas y buen físico.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P8: Que escribo rápido con letra bonita.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P8: Soy una persona puntual, llego al colegio y a la clase de patinaje a la hora que es y a diferencia de muchos niños me porto bien.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P8: en la técnica de pie largo en el patinaje.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P8: me gusta patinar, estar bien y jugar. Me disgusta que se me olviden las cosas, y que mis amigos me cojan los lápices y los pierdan.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P8: en la estatura y las piernas.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P8: En que muchos son más grandes que yo.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P8: Lavarme bien las manos, acostarme temprano tipo 8 de la noche.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P8: A mi papá me parezco en la forma como corremos, estiramos el pie y en la cara. En cambio a mi mamá me parezco en las manos y la boca.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P8: No se.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P8: Ahora soy un niño más activo, más rápido y mejor estudiante.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (papá)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P8: es una persona muy educada, respetuoso con las niñas, come mucho, le gusta el deporte, es muy activo con lo que hace, es decir, que nunca se cansa. En el colegio, lo describen como una persona muy receptiva, le va muy bien y cuando un le da órdenes hace caso y es muy respetuoso.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P8: es amigable, cariñoso y delicado con las niñas, es muy educado, es excelente patinador, es persistente y tiene muy buen físico.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P8: Que sea más dedicado con sus deberes y trate de no dejar las cosas a medias. Debería ser más organizado.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P8: le gusta mucho los helados, le gusta los juegos de computador, le gusta estar en actividad todo el tiempo.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P8: En lo educado, que saluda a todas las personas cuando llega a un lugar, ese tipo de comportamientos no los veo en otros niños.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P8: Se parece a los otros niños en que todo el tiempo está jugando y brincando. En su forma de ser es muy niño, pues las situaciones, no las toma casi todas en serio.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P8: No tiene.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P8: Al club metropolitano de patinaje.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P8: A patinar, correr y hacer natación.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P8: Los dos nos gusta el deporte.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

P8: A la liga metropolitana de patinaje en Bogotá.

Amigo (par)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P8: El es amigable, chévere conmigo y buen deportista.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P8: es amigable, tierno y tranquilo.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P8: Que debe hablar más y que me gustaría que me prestara algún día sus patines.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P8: le gusta el estudio, patinar, ver televisión y jugar en el computador.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P8: En lo educado y respetuoso. Y en lo puntual en los entrenamientos.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P8: En lo juguetones y que nos gusta el patinaje.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P8: No... pero a veces le digo crichhh
 E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?
 P8: Al club metropolitano de patinaje.
 E: ¿A qué actividades se dedica el participante?
 P8: A patinar y a estudiar.
 E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?
 P8: nos gusta el patinaje y ver televisión.
 E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?
 P8: no.

Participante

E: ¿Pertenece algún grupo?
 P8: Al club de la liga de patinaje metropolitano en Bogotá
 E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?
 P8: Que soy un niño rápido, juego mucho, me agacho bien patinando.
 E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?
 P8: Me gusta un amigo que sea buen patinador y buena persona.
 E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?
 P8: Que sea divertido, juegue mucho y no pelee.
 E: ¿Qué dicen tus padres de ti?
 P8: Que soy un buen estudiante, patino bien y hago bien muchos deportes como tennis, baloncesto.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P8: Me gusta jugar videojuegos porque...son divertidos y no aburridos
 P8: Considero que aprendo con el videojuego porque... a veces me ayuda a conocer ya aprender sobre juegos de deporte.
 P8: Prefiero jugar videojuegos con...mi primo Juan, mi mamá, hermanita y papá.
 P8: Me llama la atención el videojuego porque...no son aburridos.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P8: Antes de jugar con el videojuego me siento....divertido
 P8: cuando juego pienso.... que debo pasar los niveles y siento... que me divierto.
 P8: me gusta jugar el videojuego con.... Mi primo
 P8: Me gusta jugar con el personaje...Bestia porque...es un tigre que tiene garras
 P8: No me gusta el personaje... materia gris porque...es muy chiquito mide 10 cm
 P8: El juego de Ben 10 me recuerda a... mi primo porque... es mi primo favorito y no lo veo hace rato.
 P8: el juego de ... Ben 10 se parece a mi vida en ... que ambos tenemos que saltar alto y escalar para conseguir algo.
 P8. Decido jugar el videojuego cuando... no tengo patinaje y fiestas
 P8: Al finalizar el juego me siento...genial

P8: Después de usar el videojuego quiero hacer... un jugué parecido al del video, empiezo a imitar a Ben 10

P8: En mis tiempo libres pienso en... en hacer dibujos

P8: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... son muy divertidos y que debería un día en reunirnos para jugarlo y me siento... muy bien.

P8: mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... se parecen a partes de la ciudad por donde voy y a también a los paseos a los que he asistido.

P8: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... a veces hay personas en peligro, policías que salvan a la gente y bomberos que apagan incendios.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

P8: Me gustaría tener los poderes del personaje... materia gris porque... pocos

P8: Me parezco al personaje... bestia en... lo fuerte

P8: No me parezco al personaje... materia gris porque... es chiquito.

P8: No me gustaría ser el personaje... materia gris porque todo el tiempo pierde.

P8: Me gustaría ser el personaje... bestia porque... tiene muchos poderes.

P8: el personaje... ben 10 me recuera a mi amigo... porque se parecen físicamente y ambos son chéveres.

ANEXO H: Instrumentos P2

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Mario Bross

Consola: play 2

Frecuencia: Cada 3 días

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P9: Soy alegre, colaboradora, me dedico mucho a las cosas, me la paso bien con mi mama, mi papá, casi no tengo inconvenientes en el colegio, no he perdido ningún año, yo pienso que me ha ido bien en patinaje, que me he estirado arto, que me siento muy contenta con lo que tengo, me siento a veces triste porque me hacen sentir mal, y me pongo a veces enojada pero les digo que no hagan más esto y no más.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P9: Cómo me va en el colegio, lo poco o mucho que he rendido en el patinaje.

E: Y ¿Cómo te va en el colegio?

P9: Me ha ido muy bien, pero no he logrado hacer carteleras yo sola, me parece como muy difícil, y me siento feliz siendo yo misma, y no más.

E: ¿Cómo te describes?

P9: No he perdido ningún año, no he tenido notas bajitas, he izado bandera varias veces, que no me ha pasado nada en el colegio, amable, colaboradora, gentil, optimista, competidora, sobre todo en patinaje.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P9: Que las personas reconocen que soy amable sin yo decírselos, que yo... especialmente me siento que soy bonita, que tengo unos padres que me quieren mucho y yo los quiero a ellos, y más no.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P9: Que yo me creo muy diferente de los demás, los demás piensan sólo en que les dieron y que no, y yo no, yo me siento feliz con mi familia, a pesar de los inconvenientes que tengo en la casa.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P9: En el colegio para hacer carteleras como más fácil, porque necesito que mi mami me ayude. En patinaje porque yo no hago muy bien la posición, me da miedo porque me puedo caer. Con mi genio porque cuando algo no me sale la primera vez me pongo brava y debo mejorar eso.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P9: Me gusta jugar, molestar, ser cansona, ser montadora.

E: ¿Montadora en que caso?

P9: En que molesto a mi mama. Ella se pone de mal genio pero de todas maneras la sigo molestando. No me gusta hacer tareas porque son muy largas, nos las dejan de un día para otro, tampoco me gusta que peleen conmigo

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P9: En que jugamos mucho, molestamos, nos gusta casi las mismas cosas, nosotras empezamos a molestar por lo que tenemos.

E: Y ¿En qué más se parecen?

P9: En que nos ponemos de mal genio con cosas simples y que tenemos casi las mismas cualidades.

E: ¿Cuáles son esas cualidades?

P9: Que somos alegres y molestos a la vez y por ver otras personas que si pueden lograr algo y nosotras no.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P9: Que a veces las personas lo logran y yo me pongo de mal genio. Me disgusta que esté hablando con alguien y ellos me cambien el tema, que uno diga algo y no aprecien lo que uno dice y que se crean mejores que uno porque tienen cosas que uno no.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P9: El aseo, la amabilidad, la gentileza, la colaboración, y ser respetuosa en cualquier lugar, en el colegio, en la casa, donde sea, y tener cuidado con las cosas que toco porque a veces, yo a veces puedo romper las cosas, y mis modales.

9. ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P9: Que molestamos mucho, en especial mi papi y yo molestamos a mi mami, que nos gusta hacer cosas juntos, salir a caminar, comer helado, jugar ir a un parque, cualquier cosas pero que ya lo hayamos planeado, con tiempo para estar conmigo, nosotros somos puntuales, llegamos a tiempo donde nos digan, pocas veces me he quedado por fuera del colegio pero porque cierran a las 6 y 20.

E: ¿Tu forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P9: Que me pongo de mal genio fácilmente, que mis papas tienen paciencia y yo no, que ellos aprecian lo que tienen y yo a veces no lo aprecio, que ellos se la llevan bien con todos los papas y les gusta que yo me meta con los hijos, pero si yo les caigo mal ellos me caen mal entonces yo tengo como un conflicto ahí.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años?

P9: Si.

E: ¿En qué aspectos?

P9: A mí me dejan una tarea, yo llego a mi casa, me cambio y me pongo a hacer tareas, almuerzo o duermo un ratico, y de ahí me vengo para acá para patinaje.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (mamá)

E: ¿Cómo describes a la niña?

M: Una niña muy noble, desordenada, es inteligente, muy cariñosa, de vez en cuando mal geniada, tímida a ratos, en si su nobleza, y su forma de tratar a la gente que es muy cariñosa.

E: ¿Qué cualidades tiene la niña?

M: Noble, respetuosa, aprende con mucha facilidad, escucha cuando le hablan, es muy detallista.

E: ¿Detallista en cuanto a qué?

M: en cuanto a acordarse de los cumpleaños de la gente, llamarlos, es muy observadora, detallista.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que tu hija debe mejorar?

M: El desorden, ella es poco colaboradora en cuanto a las cosas de la casa, también tiene que mejorar su mal genio. Esos son los aspectos que puede mejorar y la agilidad para algunas cosas, a veces no agencia tan rápido.

E: ¿Cuáles son los gustos que la niña tiene?

M: Le gusta la música que me gusta a mí, Rock, Pop, en cuanto a comida, pastica, verdura, sopa. Le gusta mucho la televisión, los juegos de niños, de pintar, dibujar, de vestir los muñecos. Se arruncha conmigo, le gusta inventar canciones, le gusta en el computador un programa que se llama Encarta, le gusta porque puede aprender mucho, cosas didácticas, le gusta compartir mucho tiempo conmigo.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente a la niña de otros niños de su edad?

M: La diferencia para con los demás niños es la rebeldía que tienen otros niños, el respeto que pueden tener por los mayores, o por los niños de su misma edad. Ella no maneja esa misma agresividad, también es muy respetuosa, es de las que no hace pataletas, ella comprende y entiende muy bien las cosas que se le dicen.

E: ¿En qué cualidades personales la niña se asemeja a otros niños de su edad?

M: Tener jueguitos de niños, tener expresiones comunes que otros niños, yo a veces la veo más niña que otros niños, porque los otros niños tienen papas más serios. No sé si estamos errados porque nosotros somos como más frescos. También los juegos y que tienen el mismo pensamiento.

E: ¿Le tienes algún apodo a la niña?

M: Si, yo le digo niqui, a veces le digo perrito, o por su segundo nombre, Andrea, o a veces, no, como esos tres.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

M: Pues la escogieron como representante del curso y el de patinaje.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

M: Al patinaje, está muy concentrada en eso y esporádicamente me acompaña a practicar aeróbicos y yo la llevo.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los de la niña?

M: No sé. La verdad no sé. De pronto lo recochera. Ella es muy extrovertida y yo soy igual. Yo trato de inculcarle no tener pena de nada. Ella es como es, y yo soy igual.

Participante

E: ¿Pertenece algún grupo?

P9: Perteneczo al grupo de una fundación para niños que han sido abandonados, abusados, que los papás no le dedican tiempo, en uno soy la representante de mi curso, tengo que ir a asambleas, y patinaje.

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P9: Lo puntual que soy, lo gentil, que me esfuerzo, que me siento bien aunque las personas piensan que no, que no me importa lo que las personas digan, y que yo soy muy amable en todos los aspectos.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P9: Con personas que piensen aun en muñequitos que les guste el juego, que no quieren que este yo todo el tiempo metida en el patinaje, que se diviertan aunque sea un poquito, es decir, mis amigos y mi familia.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P9: Ser cumplido, en este caso si uno le dice algo que no se ponga de mal genio si se le dice la verdad, que no se ponga de mal genio fácilmente aunque yo soy así, y que sobre todo sea una persona con buenos sentimientos, que no piense que yo quiero estar en esto y en aquello, sino que piense como un niño.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P9: Que soy muy juiciosa, muy bonita, amable, y colaboradora, y juiciosa en el colegio.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P9: Me gusta jugar videojuegos porque... me parecen divertidos y algunos pueden ser como la persona que tú quieras.

P9: Considero que aprendo con el videojuego porque... muestra las posibilidades que uno tiene uno como uno se siente en el juego y que uno como juegue, pierda o gane se siente bien consigo mismo.

P9: Prefiero jugar videojuegos con... mi mamá, mis amigas, mis primas y mi papi.

P9: Me llama la atención el videojuego porque... tiene como niveles donde uno puede observar, mirar cosas y mirar lo que se puede lograr ahí.

E: ¿Cuál es el videojuego que más juegas?

P9: Mario Bros.

E: ¿Cuántas veces por semana?

P9: Dos veces a la semana.

E: ¿Por cuántas horas?

P9: Media hora.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P9: Antes de jugar con el videojuego me siento.... Emocionada por jugarlo y desesperada porque hace rato no lo juego.

P9: Cuando juego pienso.... Que yo soy la persona que está corriendo, y siento... como la emoción que pasa en el juego.

P9: Me gusta jugar el videojuego con.... Lo mismo que lo anterior.

P9: Me gusta jugar con el personaje... de Mario, porque... Es veloz, muy aventurero y aunque pierda o gane, el se siente feliz.

P9: No me gusta el personaje... del dragón malo, porque...el cada vez que sale se pone de mal genio y casi nunca es veloz.

P9: El juego de Mario Bros, me recuerda a... los buenos tiempos que paso con mi mama, en el colegio, y las aventuras que he podido tener.

E: ¿Qué tipo de aventuras has tenido?

P9: Poder explorar lugares, diferentes mundos, poder volar y nadar

P9: El juego de... veterinaria, se parece a mi vida en... lo mucho que me gustan los animales.

P9: Decido jugar el videojuego cuando... Lunes y Sabado.

P9: Al finalizar el juego me siento... Cansada en la silla porque no pienso que estoy en el juego.

P9: Después de usar el videojuego quiero hacer... descansar.

P9: En mis tiempo libres pienso en... los momentos que he pasado, y en lo feliz que me siento.

P9: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... Es muy chévere y es re rumba, y me siento... Feliz.

P9: Mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... tiene como las dificultades que hay aquí.

E: ¿Cómo cuales?

P9: Que hay barrancos, túneles, animales y plantas venenosas, y personas malas.

P9: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... Hay dificultades.

Test de frases incompletas referenciadas a la identificación:

P9: Me gustaría tener los poderes del personaje... Mario, porque... la velocidad, la fuerza y como a veces puede volar, nadar de para atrás y convertirse en gigante.

P9: Me parezco al personaje... De Mario, en... que se siente feliz ya sea que gane o pierda.

P9. No me parezco al personaje... De Mario, porque... No tengo el bigote que él tiene.

P9. No me gustaría ser el personaje... de Mario porque... se puede volver gigante.

P9. Me gustaría ser el personaje... De Mario, porque... se siente bien no importa las dificultades que le vengan, que el mundo sigue.

P9: El personaje... Mario, me recuerda a mi amigo... Denis del colegio, porque es muy aventurera, curiosa y muy intensa por ir a mirar que pasa. Y a mi pariente... mi primo Emerson, porque le gusta salir a buscar cosas y el es muy curioso.

ANEXO O: Instrumentos P10

Edad: 10 años

Sexo: Femenino

Juego de Preferencia: Super Mario Bros.

Consola: Ds y wii

Frecuencia: Cada fin de semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P: Mi vida es muy bonita, me gusta mucho mi familia porque me tratan bien y tengo unas amigas muy bonitas.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P: Me gusta divertirme jugar cogidas, en el colegio con mis amigas me gusta estar riéndome o contar chistes. Otra cosa es que a veces soy muy brava porque me da rabia no entender algo.

E: ¿Cómo te describes?

P: Soy chistosa, también me gusta jugar mucho y también me divierto con mis amigas.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P: Que no soy tan aburrada, soy la única niña de mi salón que se estresa.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P: Soy alta, hago amigos muy rápido, soy extrovertida, me gusta ser única.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P: En el estrés por el estudio. Que a veces soy muy engreída, no soy colaboradora.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P: Me gusta divertirme, me gusta dibujar, me gusta jugar DS, me gusta inventarme juegos con mis primas, me gusta la música de Michael Jackson

P: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

E: Tenemos los mismos gustos, me gusta hacer las mismas cosas que las demás niñas, como inventar juegos y escuchar música.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P: Que no me aburro tan fácilmente y que siempre estoy feliz.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P: Ser educada y responsable.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P: A mi mama me parezco en que ambas somos muy chistosas y divertidas. En cambio a mi papa me parezco mas a los dos nos gusta la misma música y tenemos un temperamento parecido, los dos nos estresamos fácilmente.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P: A mi papa me parezco mucho. En cambio mi mañana y yo somos distintas, tenemos gustos diferentes en la ropa y que yo soy más brava.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P: Si ha cambiado. Ahora ya puedo pedir las cosas en los restaurantes, soy más independiente y ya no le tengo miedo a chuqui.

IDENTIDAD SOCIAL

Familia (Mamá)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P: Es una niña muy madura, que necesita mucha motivación para las cosas que hace, es una niña de extremos pasa de estar muy feliz o muy aburrada. Es muy alegre es una payasa. No se concentra muy fácil, es poco paciente, tira las cosas cuando no entiende algo, se pone brava fácilmente, las amigas la quieren mucho. Es bien consentida, es muy caprichosa. Pero cuando se le hable y corrige es muy asequible.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P: Es una niña madura, extrovertida y asequible.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P: Tiene dificultad para sociabilizar con los adultos, le genera angustia los adultos que no conoce.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P: A ella le encanta pintar, escribir e imitar a todo el mundo. Todo lo que sea arte, cantar, pintar, bailar le gusta.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P: Es una niña con la que uno puede hablar como un adulto. Es una niña muy madura, es diferente en los gustos en la ropa. Es muy adulta. Se le puede hablar fácilmente.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P: En la alegría, el ingenio y su creatividad.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P: titi

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P: Esta en la escuela de arte en el colegio.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P: Vallet, arte y pintura y equitación.

E: ¿Que aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P: Conmigo en que ambas somos chistosas y divertidas. Con su papa en el genio, definitivamente son muy parecidos.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

Amigo (par)

E: ¿Cómo describe usted al participante?

P: Divertida, chistosa, amable, aventurera.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P: Que siempre esta alegre nunca está deprimida, siempre se la pasa jugando.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P: Que deje de molestar mucho.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P: Le gusta la pola y le gusta jugar mucho.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P: Que es muy divertida y es una niña muy activa.

E: ¿En que cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P: Son divertidas, juegan mucho y nunca están amargadas.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P: No. Vale o Titi

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P: Si.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P: Juega a empujarse, juega a la pola y a la maniática.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P: Que somos muy activas,. Que somos muy juguetonas, comelonas.

E: ¿Sabes sí el participante pertenece algún grupo?

Si.

Participante (Valentina)

E: ¿Pertenece algún grupo?

P: Si al grupo de las chistosas, con mis amigas en el colegio nos inventamos la banda de las piernas de Da Vinci.

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P: Que soy muy alta, que todos me conocen porque no me gustan las matemáticas, me gusta mucho dibujar. A mis amigas les gusta que sea muy creativa.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P: Con el grupo de las chistosas porque me divierte mucho.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P: Primero tiene que ser divertido, segundo tiene que manejar el mal genio, tercero que tenga un pasatiempo. Sobre todo que hagan algo divertido.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P: Que soy una niña muy linda y que me quieren mucho

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P: Me gusta jugar videojuegos porque... me gusta jugar Alicia

P: Considero que aprendo con el videojuego porque... es divertido y tiene muchas cosas que enseñar.

P: Prefiero jugar videojuegos con...mis mejores amigos y papas

P: Me llama la atención el videojuego porque... es muy divertido y es un pasa tiempo.

Test de frases incompletas referenciadas al juego y a la personificación:

P: Antes de jugar con el videojuego me siento....feliz

P: Cuando juego pienso.... en muñecos y siento... felicidad

P: Me gusta jugar el videojuego con.... Mi prima

P: Me gusta jugar con el personaje... luiyi porque...es alto y chevere

P: No me gusta el personaje...Toad porque...es muy cabezón, es feo y asusta.

P: El juego de Marro Bross me recuerda a...abuelo porque...le gustaba hacer lo mismo que Mario saltar y divertirse.

P: el juego de ... Mario Bross se parece a mi vida en ... en la locura

P: Decido jugar el videojuego cuando... estoy muy triste

P: Al finalizar el juego me siento...feliz

P: Después de usar el videojuego quiero hacer...quiero dibujar

P: En mis tiempo libres pienso en... mi familia

P: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... son muy chéveres y me siento...feliz

P: Mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... es divertido

P: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque...hay villanos.

Test de frases incompletas referenciadas a la identificación:

P: Me gustaría tener los poderes del personaje... luiyi porque... tira bolas de fuego a la gente mala

P: Me parezco al personaje... yochi en... que ambos somos chéveres

P: No me parezco al personaje... Toat porque... es diabólico

P: No me gustaría ser el personaje... Peach porque... es muy delicada y niñita

P: Me gustaría ser el personaje... luiyi porque... es muy divertido

P: el personaje... Mario Bross me recuera a mi amigo y pariente... mi papa porque se parece mucho físicamente.

ANEXO P: Instrumentos P11

Edad: 9 años

Sexo: Masculino

Juego de Preferencia: Plantas contra zombies

Consola: Internet

Frecuencia: Todos los días

IDENTIDAD PERSONAL***Entrevista Identidad Personal***

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P11: Del colegio soy bueno en matemáticas, quizás en otras materias y una que me iba bien y que ahora me está yendo mal es en naturales y en una evaluación de ingles me saque excelente y eso que siempre me iba mal.

E: ¿Algo más que me quieras contar de ti?

P11: Que me gusta estar con mi prima Sofí, jugamos en mi casa a veces, mas jugamos en mi casa que en la casa de ella y me gusta jugar mucho también en el computador, el juego que ahora arto juego es uno de fútbol que es como un 3D y otro de pingüinos que es Pingüinos meseros. Veo televisión, el programa que ahora me gusta se llama Kick Butoski.

E: ¿De qué se trata?

P11: De un niño que le gusta hacer cosas extremas y como el tv que tenemos que es nuevo yo juego en ese televisor, que ese televisor tiene un juego y a veces me invento juegos con mi tía Sofi, hacemos museos, jugamos en internet.

E: ¿Qué te gustaría que nosotras supiéramos de ti?

P11: Del colegio y a veces con mi prima sofí jugamos a los espías.

E: ¿Cómo te describes?

P11: Me gusta dormir arto tiempo, me gusta mucho jugar, también me gusta caminar, me gusta hacer álbumes, estoy haciendo uno que se llama Mini mini millonarios y salen billetes y stickers, y a veces en mi colegio vamos muy pocas veces al parque pero la profe nos dijo que nos va llevar todos los días hasta que se acabe el año, también me gusta jugar con mis dos primas gemelas, yo les presto mi computador porque a ellas les gusta jugar juegos de niñas, y en mi tablero hacen dibujos y escriben. También me gusta mucho los muñecos de Mc Donalds, me gusta el cine pero hace rato no voy.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P11: El comportamiento.

E: ¿Por qué, cómo es tu comportamiento?

P11: A veces me porto mal con mi mamá, mi papá y mi hermana. También mejorar la letra porque la hago fea, y ser un poco más inteligente porque a veces me va mal en el colegio.

E: ¿Qué te gusta hacer? , ¿Qué cosas te gustan y te disgustan?

P11: Divertirme, reír y contar chistes, aprender unos y jugar mucho.

E: Y qué no te gusta?

P11: Dormir por la noche porque yo me duermo quizás por el día pero por la noche tengo los ojos abiertos y veo todo oscuro, no me gusta que me peguen, ni que me digan cosas malas y tampoco me gusta que se me olviden las cosas.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P11: En los juegos, nos gusta jugar mucho videojuegos, también en los programas, a veces me gusta jugar pero algunos de mi colegio dicen muchas groserías.

E: ¿o sea que ¿en eso te diferenciarías de ellos?

P11: Sí, porque yo no irrespeto a la gente y eso sería irrespetarlos.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P11: No pegarle a la mamá, ayudar, hacer caso, hacer las tareas, no molestar a Karen (la hermana).

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P11: con mi papá en los juegos.

E: ¿Cómo así?

P11: Que nos gusta jugar lo mismo. Con mi mamá no sé porque como yo soy niño y ellos ya son grandes, somos diferentes.

E: ¿Tu forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P11: Que me gusta jugar arto arto, pero ellos sólo juegan un poquito.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P11: Creo que sí, en qué aspectos? Si porque hace tres años en primero icé cinco banderas, en segundo no me acuerdo, en tercero ninguna, y en éste uno.

E: En que otro aspecto has cambiado?

P11: Porque antes de las vacaciones de junio me había portado mal, pero antes de las vacaciones de junio me porte mucho mejor, ahora ayudo a mis papás más.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (papá)

E: ¿Cómo describiría al niño?

P: Es un niño bastante despierto, bastante activo, demasiado activo porque es bastante inquieto, es inteligente pero desordenado, aprende muy bien todo lo que se le enseña pero no aplica bien por lo desordenado que es, es muy hábil para hacer las cosas, sabe inventar, tiene bastante creatividad pero es un poquito acelerado para hacer las cosas, es respetuoso.

E: ¿qué cualidades tiene el niño?

P: Muy buena persona, es muy noble para todo, es buen amigo, tiene buenos sentimientos, es lo que más me gusta de él, que es alegre, le gusta mucho ser jovial.

E: ¿Qué aspectos crees que debería mejorar?

P: La concentración básicamente y lo del desorden, ser mas organizado.

E: ¿Cuáles son sus gustos?

P: Le gusta el internet, investigar en internet, averiguar de los dinosaurios le encanta, el taekwondo que le gusta mucho y los videojuegos.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente a su hijo de otros niños de su edad?

P: esa nobleza, es un muchacho tranquilo que se adapta a todas las cosas que se enfrenta, le gusta mucho todo eso investigativo, el conoce algo nuevo y se pone a averiguarlo, es muy curioso en eso.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P: la amistad, como todo niño se da muy fácil a la amistad y el juego, le gusta mucho compartir juegos.

E: ¿le tiene algún apodo a su hijo?

P: no, en el colegio le dicen Juanqui, o Juancho nosotros.

E: ¿pertenece algún equipo o grupo?

P: pertenece al grupo de taekwondo, el de catequesis y al coro del colegio.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P: 9. en general, pues juega mucho con las primas y jugar en el internet, dibujar a ratos.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P: la tranquilidad, tratar de ser como alegres, como mas joviales en las cosas y que a mí me gusta investigar mucho y yo creo que esa es la influencia que él ha tenido, en la noche nos ponemos a jugar juntos.

Par (prima)

E: ¿Cómo describes a tu primo?

P: Que le gusta mucho los dinosaurios y que le gusta algunos deportes como el fútbol y beisbol y le gusta la bicicleta y el taekwondo y le gustan los dragones, los perritos, que le gusta asustar a los gatos, le gusta Peglet en el computador y uno que yo tengo en mi computador que es de guerra y le gusta todo lo del computador, las granjas por internet.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P: Que él es muy amigo y se puede concentrar y puede poner cosas chéveres en los juegos conmigo, no se complica para nada conmigo, nunca hemos peleado

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que tu primo debe mejorar?

P: Nada

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P: Le gusta que yo vaya a su casa y que el venga a mi casa a jugar y que juguemos juntos y que no nos compliquemos.

E: ¿Que cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P: Que ellos construyen cosas verdaderas y él solo imagina, imaginamos que somos animales, que somos ninjas, que estamos en una selva.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P: No creo mucho porque Juan no habla tanto y los demás hablan y hablan y hablan, yo creo que Juan es diferente, muy diferente.

E: ¿Le tienes algún apodo?

P: No, sólo Juan o Juanchito.

E: ¿sabes si tu primo pertenece algún equipo o grupo?

P: no pertenece a ningún grupo.

E: ¿A qué actividades se dedica él?

P: Juan sólo juega computador, ve televisión, hace tareas y pasa tiempo conmigo.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los de p11?

P: Que nos gustan los dinosaurios y que queremos descubrir fósiles de dinosaurio y que nos gustan los dragones y que imaginamos lo mismo cuando queremos algo, discutimos lo que ambos queremos jugar, mitad y mitad, y nos gusta Michael Jackson, nos gusta tirarnos eructos.

Participante

E: Pertenece a algún grupo

P11: Si, con mis amigos, en las tarde a veces juego y hago tareas, algunas y en mi casa hago las demás, y el grupo es solo de niños.

E: ¿Qué cualidades ven otros en ti?

P11: No sé, que juego con ellos, unos dicen que soy inteligente mucho en matemáticas porque antes siempre terminaba de primis y me sacaba 100.

E: ¿con qué personas te gusta relacionarte?

P11: Con mis amigos, mis papás, mis primos, primas, con todas las personas que conozco.

E: ¿Qué característica debe tener un amigo tuyo?

P11: Que le gusten los videojuegos, que le gusten quizás los super héroes y Michael Jackson.

E: ¿Qué dicen tus papás de ti?

P11: Que debo ser más inteligente, que un poquito más ayudar a la mamá con la losa, a limpiar, que no pelee tanto con mi hermana, porque casi todos los días nos peleamos y ya.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P11: Me gusta jugar videojuegos porque... son chéveres, divertidos y tiene dibujos muy chéveres y uno quizás aprende.

P11: Considero que aprendo con el videojuego porque uno aprende quizás a sumar, a construir, a crear y aprender como son los trabajos.

P11: Prefiero jugar videojuegos con mis primas o yo solo

P11: Me llama la atención el videojuego porque tiene personajes extraños, me gusta conocer cosas extrañas.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P11: Antes de jugar con el videojuego me siento a veces contento porque digamos estoy jugando un juego y lo guardo y lo prendo y veo que hay cosas nuevas que pasaron.

P11: Cuando juego pienso que va a estar chévere quizás ese juego pero quizás cuando juego arto tiempo ahí ya me aburro de jugar tanto y apago el computador y voy a ver televisión y siento que va a estar chévere el juego o a veces después de ver el juego me pongo triste porque ya me toca comenzar desde el comienzo y eso no me gusta.

E: ¿Cuál es el videojuego que más te gusta?

P11: Es el de fútbol que estoy jugando que es como en tres D y también el de la pingüina mesera.

P11: Me gusta jugar con el personaje Calabaza, es una calabaza que tira la pelotica porque si coge el poder cuando cae vuelve a comenzar desde el comienzo, porque es como tener doble vida y da más puntos.

P11: No me gusta el personaje los zombies de plantas contra zombies, porque si llegan a la casa los zombies se comen las plantas, un carro mata ese zombie pero si vuelve a pasar donde estaba el carro como ya no está, vuelve a comenzar el juego.

P11: El juego de plantas contra zombies me gusta porque al comienzo es un pcoo divertido pero al final es mucho, muchísimo divertido y un nivel es muy chévere porque a uno le salen plantas

así muy rápido y se forma una pelea muy fuerte. El juego de plantas contra zombies me recuerda a la página donde lo crearon y la mayoría de los juegos de esa página me gustan, porque esa página tiene pocos juegos pero esos juegos son muy difíciles de inventar porque tienen muchas cosas raras y muchas aventuras.

P11: El juego de fútbol se parece a mi vida porque a mí me gusta jugar fútbol arto, y en el colegio jugaba fútbol y antes de junio jugaba arto fútbol.

P11: Decido jugar el videojuego cuando todos los días, siempre quiero jugar videojuegos

E: ¿Cada cuanto juegas?

P11: Como voy al colegio, uy no sé todos los días

E: ¿Y cuántas horas?

P11: Tres horas.

P11: Al finalizar el juego me siento cansado porque juego tanto y no se me ocurre que jugar, me acuesto en la cama y me caliento y veo tele y desde ahí ya me duermo.

P11: Después de usar el videojuego quiero hacer ver televisión o como estoy cansado dormirme, o quizás a veces en vez de jugar en el computador que mi mamá se queda arto tiempo veo tv, cuando no juego tanto en el computador me duermo tarde

P11: En mis tiempos libre pienso en jugar y pienso en mi amigo imaginario

P11: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos las cosas que descubrimos en ese videojuego y me siento normal

E: Y ¿cómo es normal?

P11: Por ahí medio triste y medio bien.

P11: Mi videojuego favorito se parece a la vida real porque quizás hacen las mismas jugadas, intentamos imitar a eso.

P11: El videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque a ellos le gustan y en ese videojuego quieren por lo menos ver más cosas de eso, quizás uno ve pingüinos, el de fútbol si es normal.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

P11: Me gustaría tener los poderes del personaje del dragón de pleguet porque tira bolas de fuego que pueden traspasar todo, o también poderes de las plantas de plantas contra zombies porque tiran bolitas verdes.

P11: Me parezco al personaje el de futbol en que esos son humanos.

P11: No me parezco al personaje a los de pegles que son solo animales y cosas porque no son humanos, son verdes y morados

P11: No me gustaría ser el personaje la pingüino porque debería pasar platos muy rápido y se cansa y al otro día es más difícil

P11: Me gustaría ser el personaje el futbolista porque sabe jugar mucho fútbol, más que yo.

P11: El personaje de fútbol me recuerda a mi amigo un niño que se llama Cristian que sabe jugar mucho fútbol y a mi pariente, no me recuerda a ninguno.

ANEXO P: Instrumentos P12

Edad: 10 años

Sexo: Masculino

Juego de Preferencia: Call of Duty

Consola: Wii

Frecuencia: 4 veces por semana

IDENTIDAD PERSONAL

Entrevista Identidad Personal

E: ¿Cuéntanos al sobre ti? ¿De tu vida?

P12: Me gusta salir con mis amigos, me gusta tocar bajo, me gusta ir al colegio y ya.

E: ¿Qué te gustaría que nostras supiéramos de ti?

P12: cómo toco.

E: ¿Cómo te describes?

P12: feliz y amable.

E: ¿Qué aspectos de tu forma de ser, crees que te hacen único?

P12: mi actitud

E: Y ¿cómo es esa actitud?

P12: Pues que me cae bien todo el mundo, no es que odie a nadie y trato de ser amable con otros.

E: ¿Qué cualidades tienes?

P12: que soy buen amigo, soy chistoso.

E: ¿En qué te gustaría mejorar?

P12: En mi actitud para estudiar, que me guste estudiar y hacer tareas.

E: ¿Qué te gusta hacer?

P12: Tocar bajo y salir con mis amigos, el rock le gusta.

E: ¿Qué cosas te disgustan?

P12: el reggeton.

E: ¿En qué te pareces a los niños de tu misma edad?

P12: En que nos gusta jugar.

E: ¿Qué juegan?

P12: Escondidas y cosas así.

E: ¿En qué te diferencian de tus amigos?

P12: En mis gustos de música.

E: De las cosas que te han enseñado en casa ¿cuáles son las más importantes para ti?

P12: Los modales como cuales ser amable, saludar.

E: ¿Tú forma de ser en que se parece a la de tus padres?

P12: En la actitud,

E: ¿Cómo así la actitud?

P12: si, como la de hacer cosas afuera de la casa.

E: ¿Tú forma de ser en que se diferencia a la de tus padres?

P12: En el gusto de mi música.

E: ¿Crees que tu forma de ser ha cambiado en los tres últimos años? ¿En qué aspectos?

P12: No.

IDENTIDAD SOCIAL

Entrevista semiestructurada familiares y pares.

Familia (papá)

E: ¿Cómo describes a tu hijo?

Padre: Como muy inteligente rápido mentalmente y muy hábil para entender situaciones.

E: ¿Qué cualidades tiene P12?

Padre: Es una persona muy noble, cariñosa y especial, es una persona muy especial.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

Padre: El es muy buen estudiante y la información la entiende muy rápido, pero por entenderla muy rápido y asimilarla a veces no profundiza en algunas cosas, por lo tanto genera vacíos.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

Padre: Le gusta tocar el bajo, los videojuegos le gustan bastante, estar con los amigos y los perros.

E: ¿Qué cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

Padre: Su rapidez mental y su entusiasmo, es muy entusiasta.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

Padre: La imaginación y el hecho de querer jugar todo el tiempo, quizás eso, pero él es bastante maduro para entender razonamientos, responde a cuestionamientos.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

Padre: No, tal vez sebas, Sebitas, antes le decíamos gordito.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

Padre: No, pues ocasionalmente ha participado en deportes de conjunto pero no en general es mas de deportes individuales, su único grupo son los amigos del conjunto y los del colegio, pero se integra muy bien con todos los grupos, incluso tiende a andar o se entiende con las personas mayores, con los adolescentes, llega a ser un líder. Incluso con las personas mayores.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

Padre: Estudio, deportes y juegos.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

Padre: Yo diría que resistencia y familiar.

Amigo (par)

E: ¿Cómo describes a P12?

P: Un niño alegre, chévere pero a veces hipócrita porque hay veces habla mal de la gente y cuando está al frente de ellos las trata bien.

E: ¿Cómo son estas personas?

P: Son bien con todo el mundo, pero él no sé como con rabia a todos, es muy sentimental, si le dicen algo, se siente.

E: ¿Qué cualidades tiene el participante?

P: Es chévere, es chistoso, cómico.

E: ¿Cuáles aspectos personales crees que el participante debe mejorar?

P: Debería hablar las cosas de frente, si tiene algún problema con alguna persona debería hablarles de frente.

E: ¿Cuáles son los gustos que el participante tiene?

P: La música básicamente.

E: ¿Qué cualidades personales hace diferente al participante de otros niños de su edad?

P: Que él es como único, es como más crecido, como más maduro.

E: ¿En qué cualidades personales el participante se asemeja a otros niños de su edad?

P: Que es muy hiperactivo.

E: ¿Le tienes algún apodo al participante?

P: No, ninguno.

E: ¿El participante pertenece algún equipo o grupo?

P: No creo que no.

E: ¿A qué actividades se dedica el participante?

P: A tocar bajo, a la música.

E: ¿Qué aspectos tuyos se parecen con los del participante?

P: Que ambos nos gusta la música, nos parecemos mucho en que a ambos nos gustan mucho los videojuegos.

Participante

E: ¿Pertenece a algún grupo?

P12: No, nada

E: ¿Qué cualidades crees que ven los otros en ti?

P12: Chistoso.

E: ¿Con que personas te gusta relacionarte?

P12: Con mis amigos, y mis papás, mis hermanos, con mi familia mejor dicho.

E: ¿Qué características debe tener un amigo tuyo?

P12: Ninguna en especial.

E: ¿Qué dicen tus padres de ti?

P12: Que soy inteligente, que soy alegre, chistoso.

VIDEOJUEGO

Test de Frases incompletas Videojuego

P12: Me gusta jugar videojuegos porque... son divertidos

P12: Considero que aprendo con el videojuego porque... aprendo inglés

P12: Prefiero jugar videojuegos con... mi hermano.

P12: Me llama la atención el videojuego porque... es divertido

E: ¿Cuál es el videojuego que más juegas?

P12: Cold of Duty MW2

E: ¿Cada cuánto lo juegas?

P12: Cada semana, cada viernes.

E: ¿De qué se trata?

P12: De la guerra. Como que uno es de los buenos y tiene que acabar con los terroristas, por ejemplo.

E: ¿Cuándo lo juegas?

P12: cada ocho días, los viernes.

E: ¿Cuántas horas juegas?

P12: De una a tres.

E: ¿Así ya hayas pasado el juego, lo vuelves a jugar?

P12: Si porque se puede jugar en internet.

E: ¿Cambia?

P12: Si cambia, los lugares.

Test de Frases incompletas referenciadas al juego y personificación

P12: Antes de jugar con el videojuego me siento.... Alegre.

P12: cuando juego pienso.... en nada y siento... felicidad.

P12: me gusta jugar el videojuego con.... mis amigos.

P12: Me gusta jugar con el personaje... de Call of Dut, Roach porque es bueno y que lo hace bueno, pues que yo sólo sé jugar con él.

P12: No me gusta el personaje... Ninguno, todos me parecen iguales, porque es depende como juega con cada personaje.

E: ¿El más sencillo qué poderes tiene?

P12: Ninguno en general.

P12: el juego de... Metrit, me recuerda a ... nadie porque no sé, nunca he pensado en eso.

P12: El juego de Call of Duty se parece a mi vida en ... nada.

P12: Decido jugar el videojuego cuando.... me aburro.

P12: Al finalizar el juego me siento... en música

En mis tiempo libres pienso en...

P12: Después de usar el videojuego quiero hacer...

P12: Cuando hablo de videojuegos con mis amigos decimos que... son bacanos y divertidos y me siento... feliz.

P12: mi videojuego favorito se parece a la vida real porque... me interesan las armas y cosas así.

P12: el videojuego muestra cosas que pasan en el mundo porque... el mundo está lleno de gente mala y el juego muestra pues como hacer el bien.

Test de Frases incompletas referenciadas a la identificación

P12: Me gustaría tener los poderes del personaje... no, porque ... me da lo mismo.

P12: Me parezco al personaje... ninguno en... nada.

P12: No me parezco al personaje... porque no aguanta, no soy militar y no me interesa la idea de la guerra.

P12: No me gustaría ser el personaje... porque... no me interesa la guerra.

P12: Me gustaría ser el personaje... porque... hace el bien.

P12: el personaje... me recuera a mi amigo... nadie y pariente... nadie.

EL YO PERSONIFICADO ENTRE EL MUNDO INTERNO Y EXTERNO DEL VIDEOJUEGO

Cajiao Bolaños María Isabel; Tarazona Patarroyo Adriana; Afanador Rueda Sylvia*
* Director del Trabajo de Grado

PALABRAS CLAVES: Identidad Personal y Social (SC46220), Videojuego (SC 10923) Realidad Interna y Externa (SC43230), Identificación (SC40975), Proyección (SC40975)

DESCRIPCIÓN:

El objetivo de esta investigación fue analizar la influencia que los personajes del videojuego tienen sobre la construcción de identidad personal y social en niños y niñas entre los 8 a 10 años de edad. Para ello, se utilizó una metodología de corte cualitativo, con un diseño investigativo Fenomenológico, teniendo como instrumentos de recolección de datos, entrevistas semi-estructuradas a pares y padres, y un Test de Frases Incompletas. Para el registro se aplicaron los conceptos de identidad personal y social, juego, videojuego, personificación e identificación. En cuanto a la población evaluada, ésta fue seleccionada intencionalmente y estuvo conformada por una muestra de 12 niños y niñas pertenecientes a diferentes estratos socioeconómicos en la ciudad de Bogotá. Como resultado, se encontró que la utilización de los videojuegos no construye identidad personal y social en los niños y niñas en etapa de latencia, pues este instrumento de entretenimiento solo les permite a estos participantes realizar una serie de proyecciones, descargar angustias y emociones de distinta índole, así como controlar omnipotentemente su realidad externa. Sin embargo, no se genera un mecanismo de introyección que le permita al sujeto adquirir pensamientos simbólicos acerca de lo que está viendo en la trama del videojuego.

FUENTES:

Se consultaron un total de 51 referencias distribuidas de la siguiente forma: 49 eran internacionales y las 2 restantes nacionales. 2 de la década de los 10, 4 de la década de los 20, 1 de la década de los 30, 4 de la década de los 50, 6 de la década de los 60, 1 de la década de los 70, 4 de la década de los 80, 7 de la década de los 90, y 22 de la década de 2000.

FUNDAMENTACIÓN BIBLIOGRÁFICA:

Este estudio, se basó en la influencia que tiene el videojuego de preferencia en la construcción de identidad personal y social en doce niños en etapa de latencia, que residen en la ciudad de Bogotá. En este orden de ideas, es relevante destacar que en la presente investigación, se pretendió abordar esta temática a partir de una mirada intra e interdisciplinar. Por tanto, se realizó una exploración acerca del significado de identidad, entendida como un constructo que designa los rasgos que caracterizan a un sujeto y que se forma en relación al mundo interno y externo del mismo. Para ello, se indagó acerca de los presupuestos teóricos entorno a la identidad del yo, planteados desde la visión psicoanalítica por Freud, Winnicott, Klein, Bion, Minuchin, Fromm y

Erikson. Adicionalmente, se tomó en consideración a Gergen desde una mirada socioconstruccionista, desde la sociología a Goffman y Giddens y por último a Baró. De lo anterior, se llegó a la categorización de identidad personal y social, teniendo en cuenta que la primera alude a la construcción biográfica del individuo como sujeto diferenciado de los demás, y la segunda como las características que otros atribuyen al individuo, que se constituyen en un indicador de quién es el sujeto en un sentido fundamental. Además, se investigó acerca de la historia del videojuego, su clasificación en géneros y su relación con el consumo por parte de los niños. Ahora bien, bajo la pregunta de si efectivamente el videojuego era una actividad lúdica, se recurrió a autores como García-Vacarcél; Klein y Winnicott desde el psicoanálisis, Huizinga y Gonzales desde la filosofía y la antropología respectivamente. De ahí, se desprendió la contemplación de los fenómenos de identificación y personificación en el videojuego, entendiendo identificación como un mecanismo, donde el sujeto acoge ciertas características de sus figuras primarias que en estadios ulteriores contribuirán sus actitudes, creencias y comportamientos. Lo mencionado anteriormente aportó una visión comprensiva hacia la pregunta: ¿Cómo es la influencia que tiene el videojuego de preferencia entre los 8 a 10 años en la construcción de su identidad personal y social?

METODOLOGÍA:

Se recurrió a una metodología de carácter cualitativo con un diseño de investigación de tipo Fenomenológico, el cual, se enfoca en las experiencias individuales subjetivas de los participantes frente a las cuales se reconocen las percepciones de las mismas y el significado atribuido a un fenómeno particular.

En este trabajo de grado, participaron 12 niños y niñas, entre los 8 a 10 años de edad, pertenecientes a los estratos 2,3 y 6, que actualmente residen en la ciudad de Bogotá, no cuentan con ninguna discapacidad cognitiva y tienen conocimiento previo del uso de videojuegos. Para escoger los participantes, se realizó un muestreo no probabilístico con un criterio de selección intencional. Adicionalmente, la recolección de datos se efectuó a través de entrevistas semi- estructuradas sobre identidad personal y social a participantes, padres y pares, al igual que tests de frases incompletas acerca del videojuego de preferencia y las categorías que derivan de éste.

RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

El videojuego en la muestra de doce niños, no cumple con los parámetros de un juego, y por lo tanto, su incidencia en la construcción de identidad social y personal de los mismos, es ínfima por varias razones. En primera medida, no es la única actividad que realizan los niños, segundo las relaciones interpersonales, tanto con los pares como las figuras parentales, son mucho más importantes. De este modo, la influencia que tiene el videojuego en la construcción de identidad social y personal, sólo está presente a través de la posibilidad de descarga de las tensiones relacionadas con las fantasías de control del objeto padre en las niñas, por medio de Mario Bros, y en los niños como un manera de expresar en el videojuego la agresión, sin ser juzgados como ocurriría, si esta hostilidad se manifestara de manera objetiva. Aún cuando el videojuego suscita en el niño procesos identificatorios asociados con la proyección de figuras significativas en

su vida, y la posibilidad de descargar angustias y emociones de distinta índole, se encontró que no se da un proceso de pensamiento al utilizar el videojuego, que permita elaborar los contenidos transmitidos ahí.