

Psicoterapia y videojuegos en la intervención con jóvenes y sus familias

Psychotherapy and Videogames in Intervention Youths Boys and Their Families

Adrian David Galindo Ubaque²¹

Nicolás Riascos Benavides²²

DOI: 10.29151/hojasyhablas.n21a5

Resumen

Se presentan los resultados de la investigación/intervención, que se propuso: comprender cómo el uso del videojuego como dispositivo narrativo, facilita la emergencia de procesos de coevolución con jóvenes en la intervención psicoterapéutica, cuando el joven es motivo de consulta en relación con su familia y el sistema educativo, destacando la revisión teórica frente a los conceptos de *Corpus virtual*, la intersubjetividad como construcción social y el contexto psicoterapéutico con el uso del videojuego desde una postura constructorista social y de la complejidad. Metodológicamente la Investigación/intervención de segundo orden busca desde la reflexividad y la contextualidad la narrativa conversacional como técnica para la comprensión de las realidades problemáticas de las familias, aplicando cinco escenarios conversacionales haciendo uso del videojuego *Minecraft* con dos familias remitidas por colegios a la IPS de la Universidad Santo Tomás y quienes sugerían proceso de intervención psicoterapéutica. Los resultados dan cuenta de la organización de historias dominantes frente a la juventud como momento en crisis y la connotación de la virtualidad y los videojuegos como peligrosos para los jóvenes, logrando relatos novedosos en la identificación de otras características creativas, inventivas y metafóricas en los videojuegos, que favorecen el proceso de cambio en los jóvenes, sus familias y sistema educativo y así consolidar los procesos sucedidos en la psicoterapia como potencial de identidades alternas.

Palabras Clave: Videojuegos, Psicoterapia, Jóvenes.

Abstract

The results of the investigation / intervention are presented, which was proposed: to understand how the use of the video game as a narrative device, facilitates the emergence of coevolution processes with young people in psychotherapeutic intervention, when the young person is a reason for consultation in relation to their family and the educational system, highlighting the theoretical review against the concepts of *virtual Corpus*, intersubjectivity as a social construction and the psychotherapeutic context with the use of the video game from a social constructionist and complexity stance. Methodologically, second-order research / intervention seeks, from reflexivity and contextuality, the conversational narrative as a technique for understanding the problematic realities of families, applying five conversational scenarios using the *Minecraft* video game with two families referred by schools to the IPS of the Santo Tomás University and those who suggested a psychotherapeutic intervention process. The results show the organization of dominant stories in the face of youth as a moment in crisis and the connotation of virtuality and video games as dangerous for young people, achieving novel stories in the identification of other creative, inventive and metaphorical characteristics in video games, which favor the process of change in young people, their families and the educational system and thus consolidate the processes that occurred in psychotherapy as a potential for alternate identities.

Keywords: Videogames, psychotherapy, Youths.

²¹ adavidgalindo@ucundinamarca.edu.co

²² elterapeutarelacional@gmail.com

Introducción

La investigación/intervención pone en debate la lectura tradicional de la juventud como una etapa en crisis e identidad referente a un contexto comunitario en el que emerge el conflicto entre la vulnerabilidad y las alternativas, ligada a un mundo evolutivo que provee al sujeto de capacidades biológicas, cognitivas y sociales, además de entretenerse desde lo histórico; desencadenando la crisis entre elementos negativos, volátiles e imperceptibles, Erikson (2004). Desde estas miradas psicólogos y psicoterapeutas buscan estrategias y técnicas para la atención e intervención cuando los jóvenes son definidos como motivo de consulta, por eso la construcción de contexto psicoterapéutico es un ejercicio recursivo y complejo, siendo el joven protagonista activo y creador de posibilidades con el uso del videojuego como dispositivo narrativo en la intersubjetividad de la psicoterapia.

El fenómeno de investigación se contempla desde una mirada compleja de los sistemas; a diferencia de lo estipulado por Erikson (2005), la juventud es un sistema adaptativo creciente en novedades creativas alejadas del equilibrio, es decir los adolescentes y sus interacciones configuran un sistema complejo que implica miradas desde la multitemporalidad en condiciones de caos creativo, en la incertidumbre de sentidos, sin considerar que los sistemas vuelvan a su estado inicial de desarrollo, ya que estos se recrean alejados del equilibrio (Prigogine y Stengers 2002). A propósito, Duque (2019) establece que los sistemas complejos adaptativos se caracterizan por ser crecientes, históricos, creativos y autoorganizativos.

De esta manera la juventud es un momento de creación e imaginación, en el caso de Hajji (2013) quien considera que al usar videojuegos el joven crea escenarios de imaginación que permiten versiones novedosas a los dilemas de la vida sintiéndose motivados por desarrollar habilidades con los videojuegos, encontrando una vida prác-

tica referida a las interacciones sociales, familiares y académicas; es decir los jóvenes logran mecanismos de semejanza que les permite resolver situaciones de su vida cotidiana.

Recientemente se ha estimado que el uso de tecnologías podría aportar al tratamiento en problemas de ansiedad, superación de fobias, la mejora del estado del ánimo y la relajación con el uso de la Realidad Virtual, dada su capacidad de simulación ante situaciones, eventos y problemáticas que las personas pueden enfrentar por medio de la inmersión en realidades simuladas (Sanchez, Peris y León, 2020).

Frente a la discusión entre lo virtual y lo real, Gianetti (2005) considera la realidad desde el estatuto del observador, siendo el art-media y los artefactos virtuales sistemas incorporados que hacen parte del mundo, interactuando en una red prescrita a las posibilidades de lo humano. Los videojuegos hacen parte de estas redes, que se organizan como cascadas de información (Watts, 2006) e influyen en los comportamientos de los jóvenes y sus familias.

Así los procesos relacionales que permiten los videojuegos y las máquinas hacen de la realidad una recomposición y reconstrucción permanente ante los mundos posibles. Para Piscitelli (2009) el cambio está en que hemos trascendido de los procesos inductivos y deductivos, reivindicando el pensar en el significado e influencia de los videojuegos conectados con la vida.

El *Contexto Psicoterapéutico Narrativo Conversacional* y *El Uso del Videojuego* evoca y transforma los significados saturados ante diversas problemáticas, teniendo propiedades recursivas en la narrativa conversacional que conlleva al relato, (Estupiñán y González, 2012). Al considerar los videojuegos como dispositivos narrativos se debe tener presente que estos son sistemas abiertos y complementarios de una realidad híbrida entre lo real y lo virtual, por tal razón son capaces

de articular interacciones en redes complejas que amplifican las versiones de la vida como actos recursivos, generativos y no lineales.

Para esto se revisan los términos de inmersión y simulación, la inmersión como el acto de sumergirse en otras dimensiones, donde el videojuego adquiere una realidad autónoma que le permite al jugador sentir y observar detalles del espacio que habita, mientras que la simulación es un catalizador de la inmersión, orientado por la experiencia; estas dos herramientas son usadas para transitar y reproducir algunos aspectos de la realidad en la actividad del jugar que dan sentido a los actos y comportamientos (Torres 2015). Por otro lado, Gianetti (2005) considera que las simulaciones al conllevar a la ficción; no implican una separación de la realidad, sino que ofrecen un interjuego de lo que es tangible y lo que no, dando apertura a la experiencia y el conocimiento, además se establece que la inmersión contempla la construcción de una trama narrativa que a través de los relatos adquiere sentido.

Pensar la psicoterapia conectada con la simulación y la inmersión brinda innovación propia del contexto psicoterapéutico, orientadas a la participación desde el diálogo asociado en el entretenimiento interactivo, mediante el uso del videojuego como dispositivo narrativo que organiza la experiencia y da sentido a la relación en el intercambio de significados, ideas y terminologías contenidas en movimientos sociales y culturales (Estupiñán, Gonzales y Serna 2006). El contexto psicoterapéutico narrativo conversacional, se entiende como un escenario de práctica dialógica que indica múltiples versiones del yo, dado que trasciende las historias que se narran en dicho escenario, donde terapeutas y consultantes emergen en la relación permitiendo anclarse a un momento, siendo el videojuego el que posibilita el diálogo y la reflexión de los diferentes actores en un acto de inmersión consensuado.

Es así como el contexto terapéutico no solo integra al joven, sino al sistema familiar y educativo; entendido este como un escenario de encuentro humano, construido en la conversación de sus integrantes para la creación conjunta de transformaciones y cambios que dan cuenta de procesos co-evolutivos.

Corpus Virtual. Desde la reflexión epistemológica de segundo orden y la complejidad en la que el sujeto es autorreferente del contexto que observa, contemplando más allá del pensamiento estandarizado y determinado (Munné 2005), es así como surgen cuestionamientos en la virtualidad puesto que las explicaciones desde lo tecnológico se disuelven con la historia de quien lo utiliza, develando procesos potencialmente emocionales. Al respecto Gianetti (2005) considera la multiplicidad de realidades, entre estas las virtuales, que llevan a cabo un acercamiento al mundo por medio de las máquinas, es decir, la interfaz en la que el acceso al conocimiento surge en la manipulación de datos de información que reorganizan la experiencia.

Redefinir la construcción de la realidad es movilizar la dicotomía entre lo real y lo no real, esta realidad acontece en el lenguaje y por tanto surgen argumentos explicativos de auto-organización de los sistemas sociales, culturales, familiares e interactivos, por tanto no es viable fragmentar las entidades de lo virtual, lo real y lo posible en la configuración compleja y dialógica de la simulación en la capacidad del cuerpo, entendido en Bares (2007) como la “metamorfosis de lo corporal a través de los sistemas virtuales trae como resultado figuras híbridas (máquina/carne) volviendo al cuerpo algo reconstruible y reprogramable transformándose en un cuerpo virtual” (p.20).

El corpus virtual se asume como la experiencia del “videojuego” en el sentir del cuerpo; en la emergencia de un joven que se manifiesta desde su self como un ser artístico por su capa-

cidad de creación mediante el videojuego, un ser psicológico con su emocionalidad y reflexividad para volver sobre sí mismo, un ser político con capacidad de optar y de posicionarse críticamente de manera autónoma y un “gamer” como un jugador que comprende y actúa en la virtualidad, por lo tanto la revisión conceptual favorece al corpus virtual en la inmersión de mundos posibles conectando el dispositivo con el proceso narrativo conversacional.

Los procesos intersubjetivos como construcción social requieren de diferentes aproximaciones, para ello González (2012) conceptúa la subjetividad como “una producción simbólico-emocional de las experiencias vividas que se configura en un sistema que, desde sus inicios, se desarrolla en relación recursiva con la experiencia” (p.13), sin embargo, se mantiene una postura simplificadora en el sentido de una producción dirigida a los procesos del sujeto en sí mismo sin reconocer un valor relacional en la acción del hombre. Desde otra perspectiva Rojas (2008) apuesta por un yo discursivo que crea narrativas emergentes en la relación a las condiciones complejas de un contexto, el joven es el autor de su obra narrativa, es decir las narrativas emergentes serían co-creadoras de mundos posibles en lo virtual, así mismo Serna (2012) considera las subjetividades en el campo del lenguaje, especialmente en la narración, donde el poder de la misma enmarca la vida social y humana trascendiendo las taxonomías que encasillan la realidad.

Desde una visión construccionista, Gergen (2006) propone que no es posible ser ajenos a las relaciones que se construyen con el otro, el tener un yo significa estar relacionado con los demás y el sujeto en las interacciones mediadas por el lenguaje en la cultura, Ibañez (1994) remite a los procesos en conjunto en la constitución del sujeto en la libertad desde una esfera democrática y política, bajo el ejercicio de “verse con los ojos del otro” (p. 292), Foucault (2001) enfatiza en los dispositivos de poder para construir la experien-

cia en las relaciones, Morín (2002) constituye al sujeto en la noción de ser vivo, sin reducciones a características morfológicas y psicológicas, dando valor a los procesos de subjetivación en la relación autonomía-dependencia en una visión auto-organizadora de la vida seguido del lenguaje y la cultura.

Finalmente, esta categoría se entiende como la construcción narrativa de significados y experiencias del joven y el psicoterapeuta en el contexto de la psicoterapia, mediados en la acción conjunta del lenguaje, que en un orden simbólico, emocional, político, cultural, social y psicológico complejiza la experiencia del sujeto que narra y es narrado; es un proceso que se da en la interacción y permite la negociación y acuerdo para la construcción de la realidad.

Metodología

El proceso metodológico de corte cualitativo se desarrolló desde los principios de la investigación/intervención reflexiva y contextual de segundo orden, que redefinen la objetividad de la ciencia al reconocer la voz de los actores en un diálogo contextualizado, siendo un modelo investigativo, formativo e interventivo que pone en juego una práctica epistemológica donde los actores e investigadores/interventores en su interacción generan reflexiones de su práctica en una retroalimentación circular (Estupiñán, Garzón, Niño, Rodríguez 2011).

La investigación/intervención opera desde la narrativa conversacional que busca comprender y transformar los fenómenos psicológicos en los actos narrativos en la semántica y pragmática (Estupiñán y González 2012), así, la narrativa adquiere un valor potencial a nivel investigativo y transformador en su dominio comprensivo y explicativo de la experiencia humana.

Para el desarrollo metodológico se diseñaron escenarios narrativos conversacionales que

consisten en encuentros con las familias, jóvenes y psicoorientadores con el propósito de identificar historias, memorias y relatos alternos categorías de la narrativa conversacional (Estupiñán y González 2012) que se triangulan y conceptualizan con los conceptos teóricos de la presente investigación/intervención:

Historias son versiones dominantes que se comparten a través del tiempo donde las familias, el joven y el sistema educativo narran sus vivencias en versiones privilegiadas saturadas en la semántica del problema.

Memorias son relatos auténticos y novedosos que emergen en la psicoterapia, dando sentido a los acontecimientos y experiencias en un orden subdominante al no haber sido narradas con anterioridad.

Relatos Alternos surgen con la capacidad de reconfigurar la identidad de las familias y la relación, promoviendo una nueva forma de vivirla desde la experiencia, dando un sentido alternativo a los acontecimientos, en donde el videojuego es un dispositivo narrativo de la relación terapéutica provocando nuevas versiones como jóvenes, familias y psicoterapeutas.

Participantes y técnicas

El estudio se realizó con dos jóvenes de 14 años y sus familias, remitidos por instituciones educativas a la IPS de la Universidad Santo Tomás-Bogotá. El joven de la familia 1 requiere la atención psicoterapéutica por uso exagerado de videojuegos aspecto que generaba dificultades con la familia y el colegio; el joven de la familia 2 consulta por bajo rendimiento académico y problemas en sus relaciones sociales con otros jóvenes, su familia y docentes del colegio.

Para la recolección de información se diseñaron y aplicaron cinco escenarios narrativos conversacionales, técnica que favorece la conversación dialógica, reflexiva y narrativa, siendo

el uso del videojuego una novedad y aporte a las prácticas narrativas. Para dicho efecto, se usa el videojuego Minecraft, un juego de construcción abierto inspirado en el juego Infiniminer y creado por Markus Persson, el fundador de la compañía Mojang AB, este juego tiene un entorno en tres dimensiones que cuenta con un personaje para crear estructuras fantásticas y creaciones artísticas.

En este sentido, el videojuego ofrece diferentes modos de jugabilidad, esto permite que con la Familia 1, se utilice el videojuego en modalidad de Supervivencia, que se caracteriza por la adquisición de recursos, construir estructuras y acabar con las amenazas posibles; con la familia 2, se utiliza en modo creativo que permite libertad para la creación y elaboración de cualquier invención. Cada modo de juego es seleccionado por los jóvenes y sus familias en consenso con los psicoterapeutas investigadores.

Resultados

Los escenarios de investigación/intervención aplicados con las dos familias reconstruyeron los significados del contexto psicoterapéutico; para la Familia 1 los videojuegos eran un problema, dada una posible pauta de adicción a éstos, en tanto que el proceso terapéutico organizó cierta pauta relacional en la que fue posible para el joven y su familia encontrar otras maneras de significar y vivir la experiencia de la convivencia familiar y la comunicación; mientras que para la familia 2 los propósitos de la psicoterapia se centran en las dificultades de la relación del joven y el contexto escolar, que recaen en narrativas del déficit creando una identidad en la falta de capacidad relacional, intelectual y académica, de este modo el proceso psicoterapéutico proporcionó a la familia acciones de coevolución narrativa ante los discursos del déficit.

Contexto Psicoterapéutico Narrativo Conversacional y el Uso Del Videojuego

En relación a las historias, se identifican discursos dominantes que enmarcan la solicitud de un contexto de ayuda puntuando al joven como problema a partir de la relación familia-colegio, en esta relación se enmarca un juego relacional que se limita a las exigencias que los colegios realizan a los padres quienes deciden solicitar la ayuda profesional por el malestar que se genera, sintiéndose juzgados en sus pautas de crianza, significando la psicoterapia como un contexto de control proveedor de soluciones.

Padre: ...no sé porque motivo él es tan descuidado con el estudio, porque la verdad yo le tengo todo, él no puede decir que, por un borrador, que, por un lápiz, por un color quedo mal, nada, yo le tengo todo, hasta mande cambiar la vaina del internet para que fuera más rápido y todo, con más megas y todo para el estudio para que no diga que de pronto por culpa de eso, que no pudo hacer una tarea por eso.

Para los jóvenes la atención psicoterapéutica se enmarcaba en un contexto de control que no les garantizaba seguridad y confianza para emerger en la conversación, narrándose como parte de un problema, mientras que las familias deslegitimaban lo que para los jóvenes era importante. Dicho contexto no facultaba la libertad del joven y fragmentaba la relación familiar, manteniendo una lectura desde el déficit que no permitía que surgieran narrativas alternas.

Al encuadrar un contexto psicoterapéutico con el uso del videojuego se develaron narrativas dominantes frente a las relaciones familiares que coaccionaban la autonomía, siendo una cualidad en las dos familias, puesto que en las madres se identificaron pautas vinculares centradas en la queja de la responsabilidad del joven en sus compromisos académicos, sin permitir a su vez que los asumieran dado que ellas realizaban las

actividades escolares, por lo anterior, las familias demandaban al terapeuta una réplica de esta dinámica vincular, manteniendo el relato dominante de la responsabilidad y el cumplimiento de tareas, siendo esto el statu quo de las familias, reduciendo al joven como problema.

Las madres en su necesidad de conocer a los hijos en todas sus dimensiones, prohibían el uso de los videojuegos al percibirlos como desconocidos e impredecibles, mientras que los padres desde su rol proveedor se mostraban más flexibles ante el uso de los mismos, al no contar con el tiempo suficiente para ejercer control, siendo un hallazgo el rol periférico de los padres, delegando la responsabilidad en el rol materno y convirtiéndose en un acuerdo implícito de la relación parental, no obstante, las madres entran en paradoja ante esta condición, al ser mujeres que se ven afectadas por la ausencia o falta de acompañamiento del rol paterno ante la crianza, pero sintiéndose seguras y tranquilas al ejercer control en la relación con sus hijos sin que sea alterada por la presencia del padre.

Con respecto a las memorias, se encuentra que la inmersión del videojuego ofrece contexto para los jóvenes y sus familias, estas memorias se recrean en procesos de reflexividad en la conversación, donde se encuentra la novedad, la creatividad y la historicidad desde la psicoterapia heurística que posibilita la creación de relatos de solidaridad con el hijo y el interés por entendimiento mutuo.

A pesar del temor por la posible pauta adictiva del joven con el videojuego, en la familia 1, la madre fue flexible ante la novedad de posicionar al videojuego en la conversación psicoterapéutica, el joven lleva a cabo un proceso en el que se cuestiona sobre sus intereses de acuerdo con la construcción personal ante la juventud, generando un medio para conocer y comprender las necesidades del joven.

Madre: Más que riesgo me parece una oportunidad bien chévere para uno conocer más al chico, para que se informe si es que no hay el puente que tu decías ¡sí!, se construya que realmente no nos separe de lo que queremos con nuestros hijos como en este caso, eso me parece súper. (Refiriéndose al videojuego).

Para la familia 2, el uso del videojuego fue una sorpresa en el contexto de la psicoterapia que ofreció una oportunidad para conocer a un joven diferente, con capacidad de narrarse y explorar habilidades por las cuales era cuestionado en el contexto educativo, al no sentirse en la libertad de expresarlas.

Por otro lado, la identidad gamer de los Psicoterapeutas favoreció la emergencia de memorias a partir de las conexiones emocionales en un lenguaje de videojuegos, que comenzó a tener sentido en el contexto de la psicoterapia a partir del acto narrativo y reflexivo autorreferente, creando giros en la participación de los jóvenes y fomentando mensajes metafóricos a las familias.

Corpus Virtual

Los relatos dominantes que surgen dentro de esta categoría se encuentran instaurados en los significados de preocupación ante el alcance de la virtualidad, por un lado la familia 1 se mantenía en pautas de relación distante y dinámicas vinculares alrededor de la virtualidad en las que el joven se considera un experto del mundo virtual que provee por medio del videojuego un mecanismo de regulación de sus dilemas, mientras que los padres manifestaban incertidumbre, desconocimiento y desconfianza; se encuentra un corpus virtual deslegitimado por el adulto en historias saturadas de lo nociva e invasiva que llega a ser la virtualidad en la relación entre padres e hijos.

Madre: “Pues en el mundo en que estamos es miles y miles de millones de niños que están en este mundo de Videojuegos, todo se deriva en juego

hasta el teléfono más básico trae juegos, los niños ya casi que nacen con ese chip, ya uno ve a niños de 2 y 3 años pegados ahí, de alguna manera es como la generación en la que estamos viviendo, yo más bien le echo la culpa como al ambiente en el que estamos, todo bombardeado, en cualquier lado es bombardeo de información, información de juegos yo le echo como la culpa a eso”.

El uso del videojuego fuera de la psicoterapia, ofrecía espacios inciertos de autonomía ya que para las familias y los psicoorientadores el ciberespacio pone en riesgo y vulnerabilidad a los adolescentes, lo que mantiene narrativas identitarias en ser padre y madre protector y a la vez trasgresor de la privacidad de sus hijos. A partir de esto los jóvenes se narran desde la imposibilidad de compartir espacios de videojuegos con el adulto, consolidándose como gamers en relaciones emocionalmente significativas con otros jóvenes

Si bien en los resultados se encuentra la dinámica de mecanismos de control que implica la noción narrativa de la dicotomía entre la realidad y la virtualidad, dichas historias dominantes develan un corpus virtual estático instaurado “en el deber ser” pues para el contexto educativo la virtualidad no es permitida en su calidad de ocio y menos como mecanismo terapéutico o de reconocimiento de los jóvenes.

Psicoorientador: no va a haber videojuegos, ni consolas, ni el internet anda muy rápido (-risas), es un colegio distrital, en una zona como se dice periférica de la ciudad, donde pues no hay muchos recursos y donde todo este tema de... como de integración, pues por el momento sigue siendo como más un problema que algo que los docentes hayamos ya internalizado o estemos sensibilizados y tengamos las habilidades para afrontarlo, entonces va a ser complicado, pero pues creo que a diferencia de otros colegios hay más posibilidades de hacer algo.

Respecto a las memorias se considera que la experiencia de video jugar en psicoterapia y en otros contextos organiza relatos periféricos alrededor de la expresión del joven a través de los videojuegos, la experiencia favorece esto y se potencia al considerar una familia incluyente en el espacio de la virtualidad. Para la Familia 2, “entender el mundo del joven” fue una de las narrativas más reiterativas, teniendo en cuenta que para ellos había sido difícil comprenderse mutuamente en la cotidianidad de la familia, sus dilemas, emociones, acciones y demás; el acontecimiento de la mamá ingresando en la privacidad del hijo para explorar los videojuegos emergió como un relato que da la oportunidad de comprender una experiencia que no tenía posibilidad de ser narrada y que abre un espacio al diálogo de circunstancias que implican temor.

Desde la reflexividad y contextualidad de la investigación, no se trata de cuestionar relaciones entre padres e hijos, sino de movilizar cambios en la experiencia vivida como problema, en este caso en el ejercicio de video jugar los padres y los hijos se configuró un tránsito, a través de la metáfora del videojuego, a un mundo que dejó de ser ajeno para el adulto. La práctica del jugar y conversar reflexivamente impactó la relación familiar en actos co-evolutivos, donde los actores del sistema hicieron nuevos virajes en la comprensión del joven, a partir de las capacidades de inmersión en la trama del videojuego que emergió como protagonista para reconstruir narrativamente las características del juego en relación con la dinámica familiar.

Finalmente los terapeutas jugaron con los jóvenes y desarrollaron diálogos mientras los padres escuchaban, posteriormente se recogían las impresiones, encontrando que las familias asocian generativamente la acción de juego con los terapeutas, dado que esto facilita la conversación entre terapeuta y el joven al retomar la vida práctica y la experiencia.

De este modo el corpus virtual es vivido por los jóvenes como un espacio para crear e imaginar ante la construcción social de la realidad en creaciones artísticas de la inmersión conectada a

la experiencia hecha relación, lo que permite entender la necesidad de estas familias por encontrarse de con recursos relacionales, emocionales, cognitivos en el contexto de la psicoterapia. A continuación, uno de los diálogos desarrollados.

Investigador: Entonces ¿Qué le gustaría construir hoy con sus papás?

Joven: Pues primero que ellos vayan mirando cómo se juega, pues me gustaría que ellos intentaran hacer lo mismo que yo hago.

Investigador ¿A le gustaría que jugaran con usted?

Joven: Si, o sea como ellos intentaran hacer lo que yo hago

Investigador: ¿qué le mostrarían con eso?

Joven: Pues que ellos me podrían entender lo que yo puedo hacer y lo que no.

Madre: si puede, puede hacer muchas cosas.

Joven: Nooo, no se puede hacer todo, como uno puede hacer lo bueno, o sea que, pues por ejemplo en Minecraft sabe que se necesita para tal y tal cosa, cuanto se me lleva, pero no puedo implementarlo de a mucho en la vida real, porque es diferente como la dinámica.

Investigador: Ya ¿Qué hace que usted se sienta mal con ello?

Joven: Si, como no poderlo implementar en la vida real para uno poder hacerlo bien, si uno no está practicando, porque en Minecraft uno primero comienza y no sabe qué hacer, por ejemplo, pues eso no tiene que ya uno primero ya puede ver las guías o todo eso o ir descubriendo por uno mismo

Los relatos alternos, emergen ante las modalidades de jugabilidad al ser un ejercicio estético liderado por los investigadores/interventores enfocados en los recursos que surgen en la relación terapéutica, encontrando mayores niveles de interacción en la vinculación, la autonomía y la emoción, dado que se reconfiguran los significados del videojuego en el contexto de la psicoterapia y redefinen las versiones sobre la virtualidad como epicentro de temores, distancias y patologías,

siendo asumida como un punto de encuentro entre la familia, el colegio y los jóvenes.

Psicoorientador: la inquietud por los videojuegos, yo he jugado también, me he engomado, pero pues la inquietud que me genera en cuanto a la relación de Joven con los videojuegos si como es que lo ve, que puedo aprender yo de ahí, sin patologizarlo sin decir que es que se está volviendo que se yo antisocial, asocial, o que está generando una adicción y no pues, quitarle el filtro a este y tratar de ver que ve él.

Procesos Intersubjetivos Como Construcción Social.

Las historias giran en la imposibilidad narrativa por parte del adulto y el contexto educativo de encontrar en el joven un sujeto crítico ante la realidad que vive, se reduce al joven en la subjetividad del déficit en el rendimiento académico y su capacidad intelectual. En el caso de la familia 1 fueron entendidos como múltiples tiempos de experiencias y acontecimientos, el joven no es reflexivo ante las adversidades de la vida y el uso del videojuego se conjuga como impedimento para la generación de relaciones novedosas, así como para responder académicamente a las demandas del colegio, convirtiéndose en un problema para la familia.

Además el joven se construye y se narra desde prejuicios de la juventud como una etapa problemática en sus posibilidades de libertad, en el caso de las dos familias surge algo similar y es el significado de una pseudoautonomía, emitiendo mensajes paradójicos en el que el hijo nunca debe abandonar los vínculos construidos en la familia por su debilidad en la interacción social y a la vez debe ser capaz de desarrollarse en contextos cotidianos sin necesitar de sus padres.

Otro de los resultados es la inteligencia como construcción de sujeto en el contexto familiar y educativo, en los dos casos la experiencia y

el significado de haber sugerido y aplicado pruebas valorativas de inteligencia había enmarcado a los jóvenes en discursos dominantes compartidos entre la familia y el colegio que logran cristalizar la identidad de los jóvenes, llevando a generar procesos emocionales en la vulnerabilidad de la valoración, la necesidad del psicodiagnóstico y la evaluación académica, en tanto que se ubica a la psicología como el contexto de ayuda inmediato.

Psicoorientador: preocupante una cosa, en términos de educación y es que el colegio puede flexibilizar todo, un escenario ideal ¿no?, sí que tuvieran videojuegos, con todo eso que desarrollan, pero hay una prueba Icfes donde no van a encontrar eso, entonces estas habilidades que desarrolló terminan siendo valoradas por una herramienta que no le interesa el arte, por ejemplo, y eso es como los colegios, están amarrados mucho a eso ¿no?, a esta prueba porque pues evalúa al colegio, evalúa al chico.

Las memorias, se organizan a partir de la deconstrucción narrativa del significado de la juventud y la conversaciones generativas con las familias y los jóvenes en la comprensión de una etapa o momento vital de diferencias y de acciones encaminadas a la autonomía, encontrando que los escenarios narrativos conversacionales favorecen bucles de comprensión mutua entre los actores y sus experiencias ante la juventud, así las narrativas de los adultos recrean un joven capaz de generar sus propias visiones y comprensiones del mundo, de esta manera los jóvenes ejercen autonomía en términos de voluntad y toma de decisiones indicando que la protección se asocia con procesos coevolutivos en la relación.

Lo anterior favorece relatos alternos, en los que se asume que la diversidad contempla más allá del déficit que se enmarca en los relatos dominantes, siendo actor de su autonomía en el reconocimiento de sus relaciones y aperturas a nuevas experiencias en la relación familiar, escolar y virtual.

Madre: es que lo que pasa es que yo me sentí equivocada con lo que estaba con la perspectiva del Joven que pensaba que todos eran iguales a todos, que eran perezosos, que no les gustaba el estudio, no les gusta de esto, de lo otro.

Por último, los relatos alternos hacen referencia a la construcción de sujeto en la identidad de Gamer reflexivo, esto permite conectar las esferas de los jóvenes participantes, como hijo, estudiante y jugador en las que se redefinen en relación al sí mismo en conexión estrecha con el momento vital y sistemas de interacción. Es importante rescatar que la intervención no solo se piensa en el joven, sino que es un escenario democrático entre las familias y los terapeutas, generando un impacto significativo en los participantes quienes se vincularon con los psicoterapeutas desde la noción de la juventud y el cómo esto aporta cambios en sus hijos y sus familias.

Padre: De verdad que encantado, porque eso es un proceso que es como un apoyo más a lo que uno está haciendo. yo creo ... Si fuera para mí buscaría a una persona más adulta, porque va a entender desde otro punto de vista, pero si de pronto yo voy a donde una persona más adulta lo va a ver como algo más grande de lo que no es... por eso yo creí en este proyecto porque es como un joven diciéndole a otro joven, claro uno lo ve más objetivo.

Al encontrar que el videojuego funciona como dispositivo narrativo e inmersivo en la psicoterapia los escenarios terapéuticos se caracterizan por un lenguaje articulado y un lenguaje digital, develando la posibilidad artística del videojuego en la capacidad creativa y favoreciendo niveles de conversación metafórica, dado que minecraft provee un mundo abierto en la construcción que para los jóvenes adquiere sentido en sus procesos de cambio.

Discusión

El proceso investigativo/interventivo permitió comprender el uso del videojuego como un dispositivo narrativo ante la emergencia de procesos co-evolutivos cuando al joven se puntúa como problema, siendo motivo de consulta en relación al sistema familiar y educativo, bajo esta condición problemática el fenómeno investigado es un aporte a las cualidades de los contextos de atención de jóvenes, sus familias y sistema educativo.

Las reglas contextuales son leídas a partir de las dinámicas de tensión en casa, desde la narrativa conversacional en la terapia con el uso del videojuego se proyectan narrativas novedosas a partir de la resignificación del videojuego y la juventud en una lectura ecosistémica compleja de lo problemático. Estupiñán y González (2012) señalan que el contexto se recrea a partir de los procesos de interacción social en el acto narrativo, reconocen dos tipos de reglas, las contextuales que hacen referencia a los aspectos sociales y culturales que se mantienen en las narrativas de quienes conversan y las emergentes que son las novedosas y surgen a partir de la relación que se configura.

Narrativamente la relación terapéutica cambia en la acción creativa y en la imaginación con el uso de artefactos virtuales, en tanto que no solo se ofrece un espacio de simulación e inmersión en el juego, sino que los actores del contexto se encuentran en narrativas de sí mismos y de su contexto, lo que facilita la relación con los jóvenes en interacciones con el videojuego y una transformación narrativa del dispositivo hacia la vida práctica de los jóvenes, sus familias y el sistema educativo. Cabe anotar que la intervención con videojuegos exige un proceso de apropiación y de flexibilización como terapeutas, al respecto Selkman (1996) establece que la Psicoterapia es un arte y que en efecto “El contexto terapéutico es un escenario que se presta a la improvisación a la creatividad y al juego” (p. 172). Uno de los órdenes de creatividad es la posibilidad de imaginar múltiples

formas del ser del psicoterapeuta y la improvisación de éste en espacios que podrían generarse en la virtualidad.

En consideración a lo anterior, surge en la discusión las concepciones de heurística y estética del videojuego en sistemas familiares y terapéuticos en la novedad e invención a pesar de las historias privilegiadas del miedo y la incertidumbre frente a la vinculación del videojuego. La heurística favorece escenarios indeterminados en consonancia con los diálogos generativos, lo cual da cuenta de cómo estos procesos de diálogo no surgen solamente como posibilidades metodológicas, sino que la heurística se ubica en el sistema familiar y terapéutico en el descubrimiento a partir de la reflexión, (Maldonado, 2005) es decir que si bien el videojuego como dispositivo posee características heurísticas en la interacción, el lenguaje y la reflexividad, favorecen la inestabilidad y los cambios que descentralizan el pensamiento dicotómico de la virtualidad y el videojuego.

De manera complementaria, los procesos estéticos en la apuesta metodológica de la configuración del contexto a partir de la acción de un lenguaje cuidadoso y sensible a las lecturas ecológicas de las familias y en la redefinición del sistema de ayuda, permitieron reorganizar las realidades de las familias en órdenes alternos ante la multitemporalidad y multiculturalidad que hacen parte de la experiencia que se constituye en la unidad de sentido que se da en el sistema terapéutico, acción conjunta como lo plantea Shotter (2001) que brinda la oportunidad de crear y recrear con gran potencial transformativo.

Las conversaciones desde la estética contemplan niveles sensibles del conocimiento que ofrece valores artísticos que hacen del videojuego un artefacto estético para el joven en sus capacidades de jugabilidad, su momento vital familiar y educativo contienen otro nivel estético al conectarse con acciones dialógicas de la narrativa conversacional propia de la psicoterapia, generando una meta-es-

tética de la investigación/intervención en la construcción del contexto. Los resultados dan cuenta de la auto-heterorreferencia, que recursivamente proporcionaron espacios discursivos novedosos y de creación artística, Laddaga (2006) apuesta por la emergencia estética en la ecología cultural y las formas novedosas de intercambio humano.

Esta conexión entre la heurística y la estética, organiza un proceso metodológico y teórico que va más allá de la invención y el conocimiento de lo sensible, es decir, se activan conversaciones que conectan diferentes órdenes de relación para la configuración de un proceso que contempla la postura compleja y constructorista del proceso investigativo/interventivo.

Con respecto a los conceptos metodológicos en relación a la narrativa conversacional; las historias dominantes se encuentran en la incapacidad de narrar a los jóvenes como sujetos reflexivos capaces de afrontar su realidad, dadas las connotaciones sociales y culturales que mantienen versiones saturadas al definir la juventud como un momento de difícil transición y esto acompañado de videojuegos cristaliza y sataniza estas versiones. Además la investigación trae un concepto de interés, el corpus virtual, el cual recae en la experiencia narrada de lo virtual y en la relación intersubjetiva del contexto psicoterapéutico, teniendo presente que el corpus virtual es narrado de manera dominante, ante la incansable dicotomía de la realidad, a propósito de considerar a los nativos digitales (Segui Dolz, 2009) siendo una connotación dominante que fragmenta la posibilidad de la relación por cuestiones cronológicas y de épocas: -“todos tendríamos cabida en una era digital”.

Entendiendo que para la juventud el uso de dispositivos digitales se enmarca en un momento social y globalizado, Iñiguez y Padilla (2020) sugieren reconocer los relatos como un acto político que construye un discurso no colonizando, sino auténtico y no estigmatizante, enmarcado en la Otredad y su necesidad. Por tanto, el escenario

terapéutico para jóvenes representa un reto ético en el que se atiende una necesidad a partir de un discurso que responde a la experiencia del Otro y no del terapeuta únicamente.

Los relatos dominantes enmarcan coyunturas de una psicoterapia con videojuegos, entre el lenguaje y la emergencia de relatos, los cuales dan cuenta de la interacción y se reproducen mediante aspectos culturales, puesto que se develan historias del sujeto sin extraerlo de su experiencia, se contextualiza la importancia de estos relatos dominantes para la construcción de la misma, Gómez (2003)

Además, en el ejercicio de la investigación se encontraron versiones periféricas frente a la capacidad artística, de imaginación y de construcción de metáforas de la vida práctica que ofrece el videojuego, al respecto Muñoz (2010) coincide en contemplar al joven y sus nodos conectivos e interactivos en cualidades híbridas complejas, es decir un joven que se construye en escenarios locales y globales ante la experiencia del ciberespacio.

Para terminar, los relatos alternos se constituyen en la capacidad intersubjetiva del contexto psicoterapéutico por promover relatos identitarios en el aprendizaje y la posibilidad de ser ante las condiciones problemáticas y en encontrar una pragmática del uso del videojuego; dado que no en todas las sesiones es central el uso del dispositivo, si es importante reconocer el cómo se hace, al respecto los resultados develaron el significado autorreferente de respetar los tiempos, en tanto que el dispositivo se introduce con altos niveles de comprensión y reflexión desde los marcadores contextuales de la psicoterapia sistémicamente orientada. Esta apuesta se contrapone a lo desarrollado por Hajji (2013) quien señala que “es durante los momentos de verbalización después del juego que la eficacia de esta mediación se comprueba” (p.1) en el ejercicio desarrollado en la investigación/intervención se activaron procesos narrativos antes, durante y después del uso del videojuego reconociendo niveles recursivos de

conversación que aportaron a la configuración de sujetos reflexivos.

Conclusiones

Con respecto a los resultados obtenidos se concluye la pertinencia de organizar las narrativas desde historia, memorias y relatos alternos en relación a los tres conceptos metodológicos trabajados: Corpus Virtual, Proceso intersubjetivos como construcción social, Contexto Psicoterapéutico Narrativo con jóvenes y uso del videojuego, esto se articula con el diseño metodológico y el proceso psicoterapéutico que se sustentan en torno al videojuego Minecraft como mediador del lenguaje en los escenarios conversacionales de investigación/intervención.

El presente estudio aporta a los procesos de intervención psicoterapéutica, en el que se enmarca un nuevo panorama para las relaciones entre adultos- jóvenes que en muchas ocasiones se dificulta en el tránsito del acercamiento con los mismos. Por lo tanto, los procesos de acercamiento con estos nuevos diseños metodológicos construyen un escenario terapéutico auténtico sin descuidar a ninguna de las partes involucradas, siendo los videojuegos mediadores para abordar la salud mental, sin embargo, los estudios que utilizan dispositivos virtuales pueden verse tropezados por las actitudes y el estigma de la sociedad y las familias, siendo a futuro un recurso potente dado los cambios tecnológicos que obliguen a las ciencias sociales, entre ellas a la psicología a adaptarse a las necesidades de los individuos y la poblaciones que cada día generan mayores lazos con la tecnología (Hernandez, 2020).

De esta manera el videojuego permite comprender el mundo relacional del joven con una visión fluida, novedosa y creativa, no como una parte inconexa con la vida, sino como una parte de la co-creación de su Self relacional e identitario, dado que desde un orden metafórico se entiende al videojuego como una nueva forma de interac-

ción y comunicación en la familia, donde el corpus virtual favorece la libertad ante los cambios generados por las crisis en la juventud.

En este sentido la idea de concebir como una estrategia novedosa el uso de videojuegos, implica conectar con el momento actual de la humanidad, donde la virtualidad la construcción de la realidad y las relaciones son co-construidas en la experiencia con el uso de dispositivos inmersivos, así los videojuegos asociados con la narrativa conversacional es un aporte para el campo de la psicología clínica centrada en los jóvenes. Por lo tanto, al utilizar este dispositivo como un mediador se logran diversos procesos emocionales en la redefinición de experiencias, significados y sentidos en la reflexividad, donde el ejercicio psicoterapéutico se convierte en un escenario de prácticas conversacionales ancladas a metáforas del videojuego, sin descuidar el valor legítimo de las necesidades y problemas que demandan un dilema de atención psicoterapéutica.

Referencias

- Bares, M. (2007). *Post-humano: la vida después del hombre*. Oaxaca Juárez- México. Editorial Almadia.
- Gianetti, C. (2005). "Estéticas de la simulación como endoestética" En. Hernandez. (Comp). *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*. (pp.85-97) Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de: https://books.google.com.co/books?id=yBuQQYtyB0C&pg=PP1&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- González, F. (2012). "La subjetividad y su significación para el estudio de los procesos políticos: sujeto, sociedad y política". En Piedrahita, Diaz y Vommaro (Comp). *Subjetividades Políticas: desafíos y debates Latinoamericanos*. (pp.11-30). Universidad Francisco José de Caldas. Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/coediciones/20130218032232/Subjetividadespoliticas.pdf>
- Hernández, A. (2020). *Videojuegos como herramienta terapéutica*. Universitat Jaume I. Recuperado de: http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/191101/TFM_2020_HernandezCabezas_Ariadna.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duque, R. (2019). *Fenómenos clínicos entre la escuela, la familia y los psicólogos. Aproximaciones a partir de la teoría de los sistemas complejos adaptativos*. Universidad Santo Tomas Recuperado de: <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22334/Obracompleta.Coleccionpsicologica.2019Duquerosa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Erikson, E. (2004). *Sociedad y Adolescencia*. Siglo XXI editores Argentina, s.a.
- Estupiñán, J & Gonzales, O. (2012). *Narrativa conversacional, relatos de vida tramas humanas Hacia la comprensión de la emergencia del Self en Interacción en Contexto ecológicos*. Bogotá D.C. Universidad Santo Tomas.
- Estupiñán, J. Gonzales. O & Serna, A. (2006) *Historias Narrativas familiares en diversidad de contextos*. Bogotá D.C. Colombia. Editorial. Universidad Santo Tomas
- Estupiñán, J. Garzón, D. Niño, J. Rodríguez, L. (2011). *Consultoría sistémica: un enfoque interventivo, formativo e investigativo*. Universidad Santo Tomás.
- Foucault, M. (2001) *Estética, Ética y Hermenéutica*. Barcelona, España: Editorial Paidós
- Gergen, K. (2006). *Construir la realidad el futuro de la psicoterapia*. Barcelona, España. Editorial Paidós.
- Gómez, L. (2003). *Procesos de Subjetivación y movimiento feminista. Una aproximación política al análisis psicosocial de la identidad*. Tesis de Doctorado publicada. Universitat de Valencia. Servei de Publicacions.

- Hajji, M. (2013) Les jeux vidéo comme outil de médiation en psychologie clinique. *Fantasmes et réalités du virtual*. Volume 79 . (pp.169-278). Doi: <https://doi.org/10.3917/ado.079.0169>
- Ibáñez, T. (1994). *Psicología social constructivista*. Guadalajara, México. Doble luna Editores.
- Laddaga, R. (2006) *Estética de la emergencia la formación de otra cultura de las artes*. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo editora S.A
- Iñiguez, E & Padilla, N (2020) *Psicoterapia para la otredad. Lévinas, lenguaje y ética*. Revista Electrónica de Psicología Iztacala. Vol 23 no.2. (pp. 552-540). Iztacala. Universidad Autónoma de Mexico. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/psicologia/epi-2020/epi202d.pdf>
- Maldonado, C. (2005). *Heurística y producción de conocimiento nuevo*. En. Hernández. (Comp). *Estética, ciencia y tecnología: creaciones electrónicas y numéricas*. (pp. 98-127). Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana.
- Munné, F. (2005). *¿Qué es la complejidad?* Universidad de Barcelona pp.5-7. Recuperado de: <https://eleuterioprado.files.wordpress.com/2010/07/baixar-artigo-3.pdf>
- Muñoz, G. (2010). *De las Culturas Juveniles a las ciberculturas del siglo XXI*. Revista del Instituto para la Investigación Educativa y desarrollo Pedagógico IDEP. Volumen 9, 19-31. Recuperado de: <https://revistas.javerianacali.edu.co/index.php/teologiaysociedad/article/view/368/565>
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos Digitales: Dieta Cognitiva, Inteligencia colectiva y arquitecturas de participación*. Buenos Aires, Argentina- Editorial Santillana. Recuperado de: <https://silo.tips/download/nativos-digitales-dieta-cognitiva-inteligencia-colectiva-y-arquitectura-de-la-pa>
- Prigogine, I. y Stengers, I. (2002). *La nueva alianza. Metamorfosis de la ciencia*. Madrid: Alianza.
- Rojas, M (2008). *Conversaciones terapéuticas relatos de problemas y cuentos infantiles en diálogo*. Tesis de Maestría. Universidad Santo Tomas. Bogotá. Colombia.
- Sánchez-Cabrero, R., Peris-Hernández, M., y León-Mejía, A. C. (2020). *Posibilidades psicoterapéuticas de la realidad virtual desde el punto de vista de sus primeros usuarios en España*. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 9(1), 41-73. <http://doi.org/10.17993/3ctic.2020.91.41-73>
- Serna, A. (2012). "Prologo". En Piedrahita, Díaz y Vommaro (Comp). *Subjetividades Políticas: desafíos y debates Latinoamericanos*. (pp.5-10). Universidad Francisco José de Caldas. Recuperado de: <http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/coediciones/20130218032232/Subjetividadespoliticas.pdf>
- Segui, J (2009) *Nativos digitales y teléfonos móviles: ¿una nueva cultura? Apuntes para una teorización sobre la Sociedad de la Relación y los adolescentes*. Grupo de investigación Joven TIC. Departamento de Psicología social Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Recuperado de: https://www.academia.edu/312518/Nativos_digitales_y_tel%C3%A9fonos_m%C3%B3viles_una_nueva_cultura_Apuntes_para_una_teorizaci%C3%B3n_sobre_la_Sociedad_de_la_Relaci%C3%B3n_y_los_adolescentes

- Selekman, M. (1996). Abrir caminos para el cambio. Soluciones de terapia breve para adolescentes con problemas. Barcelona- España. Editorial Gedisa.
- Shotter, J. (2001) Realidades conversacionales: La construcción de la vida a través del lenguaje. Argentina. Editorial Amorrortu España.
- Torres, C (2015) Videojuego Crítico Diseño de Simulaciones Inmersivas Como artefactos Para La Resistencia Cultural. Tesis de Doctoral. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá. Colombia.
- Watts, D. (2006). Seis Grados de Separación. La Ciencia de las Redes en la Era del Acceso. Barcelona, España. Editorial Paidós.

