

ANEXO 3

CASO 1

Edad: 23

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos?

Desde los 4 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

9 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

5 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Carros, pistas, videojuegos

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

Wow

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

Noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La historia, es un mundo completo y la jugabilidad, como se mueven los personajes.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

3 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Warcraft 3

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Velen el profeta, por su voluntad inquebrantable y porque no pudo ser corrompido y no ha perdido el foco de sus metas, su capacidad altruista.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Es un mundo alterno, donde puedo ser alguien más y hacer distintas cosas, poder tener poderes mágicos y cosas así.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El Druida

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de la Noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Alianza, porque no tiene conflicto real contra de los demás, ellos buscan mantener la paz.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Buscar ser una cara, ropa y nombre nuevo para salir al mundo. Pensar en la aventura que voy a vivir y cómo voy a vivir.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de la Noche- Cazador- Masculino- Alianza

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Era una persona más inocente, es lo que más ha cambiado en mí.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Es un Elfo de la Noche- Druida- Masculino- Alianza.

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es alguien que lo da todo por una causa noble, por los demás y su bienestar.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque hay varios personajes de la historia del WoW que han hecho cosas buenas.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy perdido en la fantasía, soy solitario pero me siento cómodo con mis amigos, soy inteligente y responsable.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, como la capacidad de interactuar de otros en línea.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿cómo?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, porque involucra la historia del juego.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, estaba viviendo la masacre de stratholme, siendo un guerrero de la alianza.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, por ejemplo la versatilidad, porque puedo ayudar a los demás de todas las maneras posibles.

31. ¿Sientes que el videojuego le ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Ha conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Comparte tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Por cuestión de círculo social.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, positivamente libero el estrés, y es algo que me gusta vivir; y negativamente porque a veces me privo de ciertas experiencias para jugar.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño tiene un recital de violín, pero no puede lograr la pieza que debe tocar, piensa como solucionar el problema, buscará ayuda de algún maestro con esa pieza y termina haciendo la pieza en el recital exitosamente.

6VH.- Estas personas tuvieron una plática muy importante entre ellos, y actualmente es el momento incómodo después de la plática, luego él se va de la casa de la señora.

8VH.- El niño le disparó a la persona que está en la mesa de operaciones, están tratando de salvarle la vida a esa persona, el niño no siente ni culpa ni remordimiento de lo que hizo, al niño le buscarán ayuda profesional, dictado por una corte de menores.

11.- Hubo alguna caída de algún objeto del espacio y cayó detrás del muro, algunas personas que vivían cerca llegaron al lugar de la colisión y observan lo sucedido, luego llegarán equipos de investigación profesional para analizar el contenido del objeto que cayó.

12VN.- Había una familia que tenía una casa en el lago, que disfrutaba tener paseos en bote, los padres envejecieron y los hijos hicieron una vida fuera del hogar y ya no toman paseos en bote. Luego alguno de los hijos heredará la casa del lago e irá con su nueva familia a vacacionar.

13V.- Lo que pasó fue que el niño no le hizo caso a su madre y ella lo mando para su casa, actualmente está castigado en la casa y lo más cercano que tiene para salir es el umbral de la puerta, lo que pasará es que al día siguiente podrá salir a jugar con sus amigos.

14.- Antes un ave se estrelló contra la ventana, la persona que estaba durmiendo en el cuarto salió a revisar ese sonido, esta persona encontrará el ave muerta en la orilla de la ventana y desechará el cuerpo del ave.

17VH.- Veo una persona escalando un templo, antes una mujer del pueblo fue atrapada por villanos que residían en el templo, el escala el templo inadvertidamente para rescatar a la damisela, luego el luchará con los mercenarios para obtener de regresó y a salvó a la damisela.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos desde que es un niño, dedicando a esta actividad cinco horas diarias por lo cual se considera un gamer. Se siente atraído por la historia y el tipo de videojuego, además de la posibilidad de crear un personaje propio, situación por la cual decidió jugar World of Warcraft. Este estudiante lleva jugando WoW por un espacio de 3 años y comenta que prefiere practicarlo durante la noche. Tiene a Velen el profeta, como su personaje favorito por la voluntad inquebrantable que este posee. En cuanto a la raza, dice que tiene a los Elfos de la Noche como la que más le gusta y a los Druidas como su clase preferida decidiendo así pertenecer a la Alianza porque es la facción que busca la paz.

Este sujeto tuvo a un Elfo de la Noche– Cazador como su primer personaje y en ese entonces piensa haber sido alguien más inocente que ahora. Define a un héroe como aquel que da todo por el bienestar de los demás o por una causa justa. En la actualidad juega World of Warcraft con un Elfo de la Noche –Druida y se describe como una persona apegada a la fantasía, que se siente cómoda al reunirse con sus amigos ya que es alguien solitario; además se considera un individuo inteligente y responsable.

De acuerdo a la modalidad dentro del videojuego prefiere jugar jugador contra entorno ya que abarca la historia del mismo. En cuanto a la creación del personaje compara esto con otra forma de salir frente al mundo en una realidad alterna. Por otro lado, comenta que los beneficios que el WoW trae es ser un liberador de estrés, además de ser una experiencia positiva para la vida que le ha permitido interactuar con otros en línea alrededor del mundo. Finalmente, comenta que el videojuego le ha privado de ciertas experiencias por el tiempo que dedica a este diariamente.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto con capacidad reflexiva, apegado a la razón y emprendedor que presenta expectativas de triunfo.

6VH.- Se interpreta un individuo que presenta conflictos frente al entorno y con la figura materna. Pese a esto existe buena capacidad de comunicación.

8VH.- A partir de esta lámina se deduce un hombre que presenta conflictos entre la razón y los impulsos y a su vez con el entorno. Posiblemente existe conflicto con la autoridad pero también un fuerte sentido social.

11.- Por medio de esta lámina se puede interpretar conflicto entre la fantasía y la realidad, a su vez con el entorno y frente a la autoridad. También se encuentra apego a la intelectualización y curiosidad.

12VN.- Se analiza un hombre apegado al pasado, que presenta expectativa de contacto social, búsqueda de independencia y expectativas de cambio.

13V.- Se deduce un sujeto que presenta conflictos con la autoridad, el entorno y frente a la figura materna. Sin embargo existen expectativas de contacto social.

14.- Se interpreta un individuo con posible agresividad reprimida, conflictos con el entorno y practicidad.

17VH.- Por medio de esta lámina se puede analizar conflictos con la figura femenina, objetividad en metas, emprendimiento, actividad, buen sentido social y rasgos heroicos.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

En base al test de la figura humana se interpreta un hombre con resistencia frente a la autoridad, que busca acentuar la virilidad y que presenta conflictos entre la vida instintiva y las funciones de control racional. También se identifican la presencia de rasgos obsesivos, egocéntricos, inseguros y dependientes; además de la posible existencia de agresividad reprimida. Se observa de igual manera la intelectualización como respuesta frente al medio y rigidez. Pese a esto se muestra un individuo autoafirmado que busca triunfar.

CREACION DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE LA NOCHE-CAZADOR.

RAZA: Apego al pasado y a lo materno, dificultad de contacto social, egocentrismo, búsqueda de reafirmación de virilidad, conflicto en el manejo de impulsos, inseguridad, necesidad de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él, rigidez, posible agresividad y tendencias primitivas. Actividad, laboriosidad, ambición.

CLASE: Conflicto en el manejo de impulsos, dificultad de contacto social, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio, carácter evasivo, posible agresividad reprimida y tendencias primitivas, conflictos con el entorno, búsqueda de sentido a la vida, carácter aventurero, objetividad en el planteamiento de metas y posible ego en desarrollo.

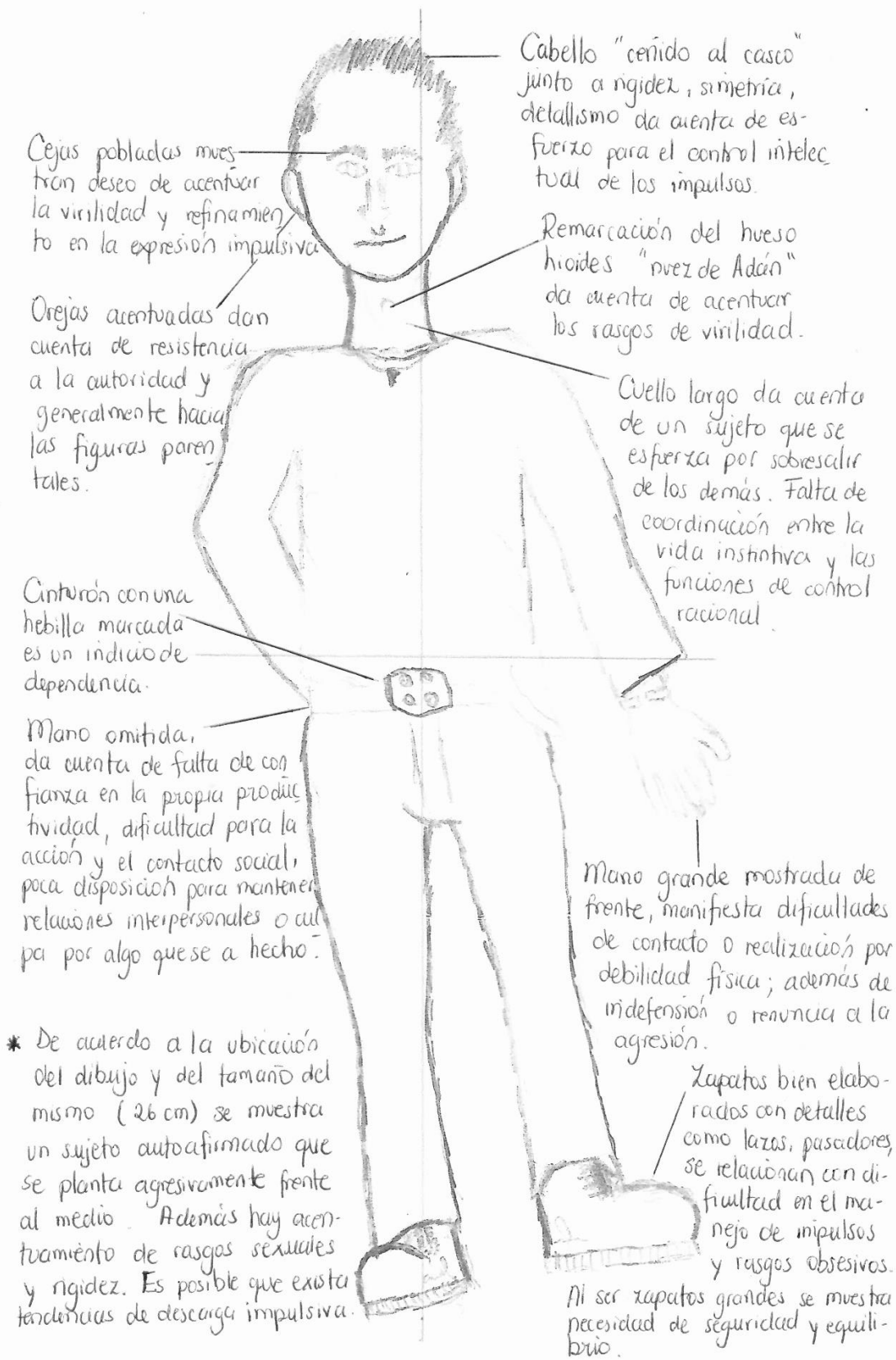
PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE LA NOCHE-DRUIDA

RAZA: Apego al pasado y a lo materno, dificultad de contacto social, egocentrismo, búsqueda de reafirmación de virilidad, conflicto en el manejo de impulsos, inseguridad, necesidad de

autocontrol o que otros ejerzan control sobre él, rigidez, posible agresividad y tendencias primitivas. Actividad, laboriosidad, ambición.

CLASE: Conflicto entre la razón y los impulsos, inseguridad, egocentrismo, rigidez, búsqueda de control real o fantaseado del entorno, tendencias primitivas, idealización del ego, conflictos frente al poder, tendencias transformadoras y búsqueda de transición.



Cabello "ceñido al casco" junto a rigidez, simetría, detallismo da cuenta de esfuerzo para el control intelectual de los impulsos.

Cejas pobladas muestran deseo de acentuar la virilidad y refinamiento en la expresión impulsiva.

Remarcación del hueso hioides "mex de Adán" da cuenta de acentuar los rasgos de virilidad.

Orejas acentuadas dan cuenta de resistencia a la autoridad y generalmente hacia las figuras parentales.

Cuello largo da cuenta de un sujeto que se esfuerza por sobresalir de los demás. Falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional.

Cinturón con una hebilla marcada es un indicio de dependencia.

Mano omitida, da cuenta de falta de confianza en la propia productividad, dificultad para la acción y el contacto social, poca disposición para mantener relaciones interpersonales o culpa por algo que se a hecho.

Mano grande mostrada de frente, manifiesta dificultades de contacto o realización por debilidad física; además de indefensión o renuncia a la agresión.

* De acuerdo a la ubicación del dibujo y del tamaño del mismo (26 cm) se muestra un sujeto autoafirmado que se planta agresivamente frente al medio. Además hay acentuamiento de rasgos sexuales y rigidez. Es posible que exista tendencias de descarga impulsiva.

Zapatos bien elaborados con detalles como lazos, pasadores, se relacionan con dificultad en el manejo de impulsos y rasgos obsesivos.

Al ser zapatos grandes se muestra necesidad de seguridad y equilibrio.

CASO 2

Edad: 19

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos?
10 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
6 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
Antes jugaba mucho más pero ahora 3 horas
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Progamer
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Avanzadas, fútbol y juegos de manos
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
Call of Duty, Dota (1, 2), WoW, Left for dead
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
Durante la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?
Tú pones a prueba tu creación de personaje y tu creatividad con el personaje.
11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?
6 años
12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?
El tratar de conocer la historia del Warcraft
13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?
Son 2, Thrall porque es el líder – el visionario y Pezuña de Sangre que guió a su pueblo contra los centauros, el valor y el honor que ambos tienen.
14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?
Una manera de diversión, distraerme y poder liberar la mente del estrés.
15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?
Guerreros
16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?
Tauren
17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?
A la Horda porque son más interesantes.
18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?
Con algo que me identifique a mí
19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?
Elfo de Sangre-Paladín- Masculino- Horda
20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?
Era alguien que me asombraba de todo y era bastante callado.
21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
Con un minotauro
22. ¿Qué raza, clase, facción y género posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Elfa de sangre –Paladín- Femenina- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es la representación de los sueños que pueden ser cumplidos, es aquel que no se detiene, es aquel que acepta un error y no se deja derrotar.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque cada uno tiene un propósito de estar ahí y de poder evolucionar.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy muy amistoso, me gusta sonreír, soy distraído y creo más en la palabra.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

Sí, obtener una forma de sacar la furia que yo reprimía.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, he aprendido a llevarme mejor con las personas

28. ¿De qué manera te gusta más jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, porque ahí aprendes a usar bien tus poderes y las cosas que están a tu alrededor. Además, aprendes evasión y contra ataque.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, que el rey Lich cogía a mi héroe y le volvía un Caballero de la Muerte y mataba a mis amigos.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿Cómo cuáles?

Sí, como el cabello, los rasgos faciales y la piel.

31. ¿Sientes que el videojuego le ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que ha conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Que me pirateen la cuenta

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, en poder ser más abierto con las personas, ser tolerante y amistoso.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es un niño comenzando con el violín, y pensando cómo crear música, aunque no entiende como, sacará notas y lo intentará hasta hacerlo bien, para sentirse bien con él mismo.

6VH.- Es el padre del niño, observando como el niño hace la música a lado de la abuela del niño, ambos están asombrados por ver al niño tocar muy bien, el padre va a apoyarlo y le va a ayudar y la abuelita le da sus cuidados.

8VH.- Puedo ver las obligaciones y las pesadillas en las que el niño pudo vivir, porque vivía en época de guerra y pensaba cambiar al mundo sin violencia y muerte.

11.- Es un río, es donde nace la música que el niño hace, no importa si hay rocas y obstáculos, no se va a detener hasta cumplir sus sueños.

12VN.- Es un roble, una canoa y un río alrededor, un verdoso campo, es la mente del niño que da cuenta del niño, siendo duro como un roble, firme como el bote en el agua, paciente y calmado como el agua y listo para descansar en el campo cuando lo necesite.

13V.- Veo la soledad, cuando algo se va frustrando y crees que estas sólo en un cuarto oscuro y cuando crees que todo está perdido, pasará algo que no te deja caer en la soledad y oscuridad.

14.- Es la libertad de poder expresar lo que sientes, encontrar tus de sentimientos y sueños, que para soñar no es necesario estar dormido, sino que para alcanzar tus sueños debes estar despierto, para alcanzar las cosas con las fuerzas que tienes.

17VH.- Es la forma en la que las personas te quieren ver, las mismas normas del resto, seguir la línea de los demás porque la cuerda es una atadura y él tiene cara de que observa lo que copiaría y haría en sí.

ANALISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante los últimos diez años, sintiéndose atraído por la dificultad, experiencia adquirida, historia y la calidad de gráficos y paisajes que estos tienen.

Este sujeto se considera un progamer y lleva jugando el World of Warcraft por un espacio de seis años. Tiene como personajes favoritos a Cairne Pezuña de Sangre por haber sido un guía y a Thrall por su liderazgo y visión. En relación al modo de juego, dice gustarle más jugador contra entorno porque así afina sus habilidades y mejora el control de su personaje.

Para este individuo su clase preferida son los Guerreros y la raza que más le gusta son los Tauren. En relación a la facción se siente atraído por la Horda porque la considera más interesante. En cuanto al WoW, el entrevistado lo ve como una diversión, un escape del estrés y compara la creación del personaje con una identificación personal. Por otro lado, expone que su primer personaje creado fue un Elfo de Sangre-Paladín, recordando ser en ese entonces alguien callado quien se asombraba de lo que podría descubrir en el mundo. Define a un héroe como la representación de los sueños que pueden ser cumplidos, alguien imparables, invencible que aprende de sus errores.

Indica que su personaje principal es una Elfa de Sangre-Paladín. En la actualidad se describe como una persona distraída, alegre, amistosa, quien valora la palabra y el compromiso que esta representa. Manifiesta que gracias al videojuego ha logrado canalizar la furia que reprimía, liberar estrés y ha aprendido a socializar de mejor manera además de ser más tolerante con otros. Comenta que la razón principal por la que dejaría el videojuego es por la pérdida de su cuenta en un servidor.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto creativo, emprendedor, egocéntrico y con capacidad reflexiva.

6VH.- Se interpreta un individuo creativo, egocéntrico, dependiente que presenta posibles conflictos con la figura femenina y/o materna

8VH.- Se deduce un hombre apegado al pasado, que presenta conflictos con el entorno. Además se identifica agresividad reprimida y expectativas de cambio.

11.- Por medio de esta lámina se interpreta conflictos entre la fantasía y la realidad, egocentrismo, creatividad, buen contacto emocional, emprendimiento y búsqueda de metas altas.

12VN.- A través de esta lámina se deduce creatividad, paciencia, seguridad, conflictos entre la fantasía y la realidad, además de búsqueda de transformación y /o cambio.

13V.- Se analiza un individuo con sentimientos de soledad, pérdida de sentido de pertenencia, intolerante frente a la frustración, egocentrismo y expectativas de transición y/o cambio.

14.- Se interpreta la presencia de creatividad, decisión, buen contacto emocional, conflicto entre la fantasía y la realidad y objetividad en el planteamiento de metas.

17VH.- Se deduce un sujeto que presenta conflictos con la propia imagen, el entorno y la autoridad; aunque existen expectativas de transformación y/o cambio.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir del test de la figura humana se puede analizar un sujeto egocéntrico, inmaduro, dependiente, necesitado de aprobación social, que se apega al pasado y a lo materno. También se puede determinar inestabilidad, falta de equilibrio e inadecuación sexual. Sin embargo, se muestra un hombre orientado a un realismo concreto con fuerza para actuar y disposición para emprender nuevas metas en la fantasía o en la realidad.

CREACION DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE-PALADÍN

RAZA: Inseguridad, conflicto con el entorno, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la autoridad, posibles rasgos adictivos, conflicto entre la fantasía y la razón, egocentrismo, conflicto con la propia imagen, posible ego frágil, búsqueda de estabilidad y soporte

CLASE: Rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, problemáticas frente a la autoridad, excesiva moralidad e intolerancia a la frustración. Búsqueda de control de impulsos, buen sentido social y posible carácter protector.

PERSONAJE PRINCIPAL

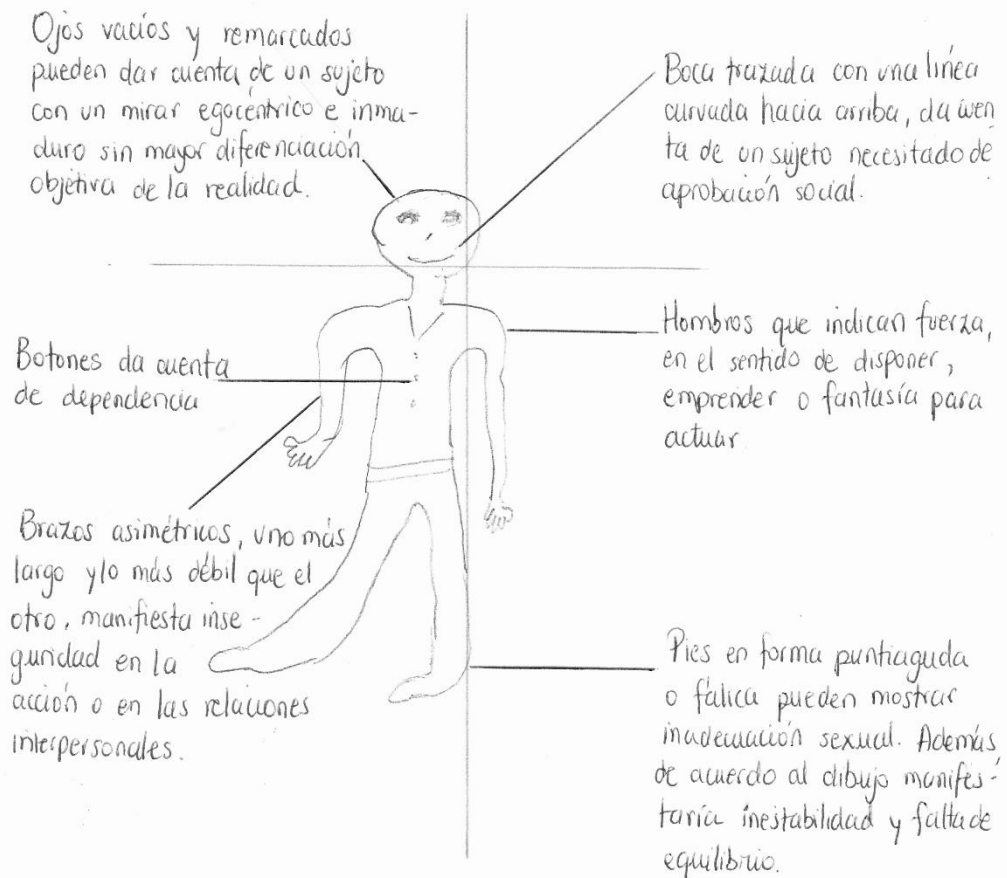
ELFA DE SANGRE- PALADÍN

RAZA: Inseguridad, conflicto con el entorno, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la autoridad, posibles rasgos adictivos, conflicto entre la fantasía y la razón,

egocentrismo, conflicto con la propia imagen, posible ego frágil y conflicto de identidad sexual (personaje creado sobre los 18 años y del sexo opuesto), búsqueda de estabilidad y soporte.

CLASE: Rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, problemáticas frente a la autoridad, excesiva moralidad e intolerancia a la frustración. Búsqueda de control de impulsos, buen sentido social y posible carácter protector.

* Por la ubicación del dibujo en el cuadrante inferior izquierdo de la hoja, se puede observar un sujeto apegado al pasado y a lo materno. Por otro lado, se podría mostrar un individuo sereno que se orienta a un realismo concreto.



CASO 3

Edad: 24 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
12 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
8 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
Antes 16 horas diarias, ahora juego 2 horas
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Tennis y basket
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
WoW, Resident Evil, Star Trek, Calabosos y Dragones
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Es casi todo un mundo, puedes hacer mazmorras, duelos, arenas, por la diversidad de personas que juegan.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

5 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Por un capítulo de South Park sobre el WoW que se llama “Haz el amor y no el WoW”

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Ninguno. No tengo favorito.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Significa un entretenimiento, además que te enseña mucha organización. Hay racismo diferente a la época medieval, si no tienes un rango no te aceptan, si no eres hábil, mejor no te metas. Te hace pensar cosas más que en la vida normal.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Paladines.

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Elfo de la noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Alianza, porque hay racismo y son los mimados del juego, aunque siempre he sido de la Horda

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

Con la época medieval.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Paladín- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Era malo, loco, una persona tipo anime.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Tauren- Druida- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Un héroe es una persona que salva vidas, sin nada a cambio. Superman no cuenta.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, aunque toma mucho tiempo.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy loco, cambio de carácter, fastidioso pero sobre todo responsable.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

No, solo es un juego

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿Cómo?

No

28. ¿De qué manera te gusta más jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, porque lo otro es muy solitario “me siento solito”

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿Cómo cuáles?

No, me creo así. Soy tremendo y feo ¿va salir mi personaje bonito?

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, me distrae full, me relaja.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

El tiempo y el trabajo

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

No

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El nombre de este niño vendría a ser Harrison, su padre era un violinista muy famoso, también hacía violines y la verdad por ser tan bueno, despreocupaba a su familia, tanto así que su esposa se separó de él. Su hijo prefirió quedarse con él porque tenía el mismo amor a los violines. Un día trágicamente murió y el niño se quedó solo a una edad particularmente de unos 17 años en la que podía ser alguien responsable de su propia vida. Digamos que así empezó a tocar de bar en bar, a tener pequeñas contrataciones pero digamos que no le servía de mucho porque no tenía los estudios para poder tocar el violín. Todas las noches desde que era un niño, se sentaba al frente del violín a pensar en su padre, en lo grande que era y que es lo que él hacía. Él quería ser como su padre, pero realmente no podía, entonces se quedó sin trabajo y se olvidó de una parte importante de su niñez. Comenzó a darse cuenta que se distraía un poco más de sus cosas, se sostenía en su trabajo pero él tenía el sueño de ser un gran violinista igual que su padre, pero cada tiempo que pasaba veía su sueño más y más lejano. Hasta que un día se casó, tuvo tres hijos y se dio cuenta que había muchas diferencias entre la vida de él y la de su padre. Él tenía una familia conformada, tres niñas adorables que lo querían mucho; entonces al darse cuenta y al comenzar a analizar la vida de su padre se dio cuenta que a veces el demasiado empeño que pones en algo te afecta y no te deja ver lo que tienes al frente y mucho menos te das cuenta que por querer ser una persona como su padre, hubiese perdido todo lo que tenía en ese momento y no hubiera tenido una familia y hubiera quedado igual que su padre, solo. Con un hijo que le admiraba pero aun así estaba al otro lado, distanciado ya que su pasión por el violín lo alejaba de su propio hijo y así mismo a él de su padre. Pero él tomó otro camino tiene una familia y es feliz.

6VH.- La mirada cautiva de la mujer mira hacia un lado diciendo.... ¿Qué puedo hacer? Mientras que el mira a su padre fallecido en un cama diciendo ¿por qué no te amé?; la señora recuerda su pasado, las historias vividas con su esposo, cuando era feliz, eran una pareja feliz y tuvieron un lindo niño llamado Jonathan, un niño fuerte y sano, crecía bastante, corría y jugaba. Su padre le quería mucho mucho mucho, pero la verdad es que este niño era un poco descuidado

en esto, se quería interesar por otras cosas, aunque veía que su padre se desvivía por ellos. Así fueron pasando los años y entonces comenzó a trabajar. Se despreocupó por todo incluso de sus padres, entonces este joven conoció una linda muchacha, ella vivía con su madre, era una bailarina tipo de Moulin Rouge, se enamoró tan profundamente que llegó a vivir donde ella y aun así seguía sin visitar a sus padres. Sin saberlo, su padre enfermó de una enfermedad, digamos que cáncer, lamentablemente su padre era también orgulloso, así que no llamaba a su hijo y tampoco le decía que estaba enfermo, porque no quería que sufriera. La muchacha tenía una vida muy modesta y la vida de artista lo consumía a él también, ya que era una chica famosa, ya saben, los paparazzis, todas esas cosas siempre llegan. Conforme pasaba el tiempo, ellos no podían tener hijos, se preguntaba ¿por qué?, aunque no les preocupaba mucho, ya que eran jóvenes todavía y aún no querían dedicarse a una familia. Un día, el joven recibió una carta de su madre, diciendo que su padre estaba muriendo, él se sorprendió bastante ya que su padre nunca le decía nada. Al recibir esta carta, él decidió ir a visitar a su padre, llegó y nos encontramos en la escena de esta pancarta, él mirando a la cama de su padre casi fallecido y de la señora mirando a su esposo diciendo ¿qué voy hacer sin él?, de ahí el hijo se puso a pensar todas las veces que no pasó con él, diciéndose porque no le presté más atención a mi padre, se acercó a su padre y él le dijo no importa, tranquilo, sé que no tuviste tiempo para mí, pero yo sí y aun así te amo hijo mío. Él con lágrimas en sus ojos simplemente le ayudó a cerrar sus ojos y así es como el comenzó a preocuparse más por su madre y por sus hijos.

8VH.- Esta es la historia de Jerry, un niño que de pequeño soñaba, su padre era cazador, su madre siempre le ayudó. Todos esperaban que el niño se convirtiera en un gran cazador. Después de algunos años, le interesó la medicina, la sangre, pero su familia le presionaba con ser un gran cazador. Algunos años después pensó en irse a estudiar más a Inglaterra. Recibió un telegrama de que su padre estaba herido en la sabana por un tigre. Salvó a su padre y fue bueno porque era el único doctor por su zona.

11.- Esta es la historia de cinco caballeros en busca de tesoros, dinero y fama. Cinco jóvenes necesitaban dinero, sus padres eran pobres pero buscaban ser nobles caballeros cazarrecompensas. Buscaban dinero y mujeres. Pasaba el tiempo y un día recibieron la noticia de que había un monstruo, así que por fama y dinero decidieron ir a vencer a la criatura. Muchos pobladores decían que iban a morir, llegaron y el castillo estaba destruido. Había muchos animalitos y llegaron al centro del castillo, esperando encontrar a la bestia, se dieron un abrazo

por si alguien moría y uno de ellos caminaba por un sendero oscuro y los compañeros sabían que había muerto. La bestia los mataba uno por uno, los otros dos buscaban a la bestia. Uno murió y el otro llegó y vio a la bestia. No era una persona. Trató de razonar con ella pero no pudo, era un caníbal. Se alegró de salir vivo de allí y se retiró y llegó al pueblo donde todos le preguntaron qué había pasado. Él contó la historia, solo sabía que era una persona loca, el con tristeza fue al hogar de sus amigos para decir que habían muerto. El último mejor decidió irse. El cuarto murió cuando vio a la bestia.

12VN.- Esta es la foto colgada en la habitación de la señora Janneth. Cada verano cuando era niña iba a ese lugar. Conforme pasaron los años, su abuela no le dijo que tenía una enfermedad. No le contó nada a ella ni a sus hijos. Tomó una cámara y tomó una foto a ese lugar pero cada vez su abuela estaba más decaída. Un día cuando llegó vio que su abuela estaba muerta. Lloraba y le daba tristeza. Cuando creció se convirtió en una mujer madura. Ella decidió ir donde sus padres a visitarlos y vio un viejo rollo y lo mandó a revelar; y así recordó viejos momentos, los cuales logró enmarcar. Recordó que su abuela estaba muerta y que algún día regresará allí y llevará a sus hijos a ese lugar de aquellos recuerdos.

13V.- Resuenan campanas en un viejo pueblo a las 12 pm. Una señora era una persona muy querida y pobre, y ella seguía con la esperanza de que su esposo esté aún vivo ya que estaban en guerra e Inglaterra ganaba. Conforme pasaba el tiempo, dio a luz un niño muy idéntico a su padre. En el momento del parto ella se desmayó y murió. El niño quedó huérfano. El niño vivía solo en la cabaña. Tenía tristeza en su corazón ya que perdió a sus dos padres. Estaba acostumbrado a ver guerra, a la gente y al doctor que iba a visitarlo. En su cumpleaños, le regalaron una gorra militar, al acercarse un señor vio al único niño que vivía en casa, y con lágrimas en los ojos le gritó “yo soy tu padre”. El padre se había perdido en la guerra, luego fue preso de guerra y por eso tardó mucho tiempo en volver. Juntos visitaron la tumba de su madre y le dijeron “tú estarás con nosotros”.

14.- Esta es la historia de Jhony que soñaba con ser bailarín. Cada mañana salía al parque a jugar. Veía a mucha gente bailando y al ver como se movían, dijo a su mamá “quiero moverme como ellos”. Iba creciendo y seguía contento con el baile. Habló con un juez de baile y le dijo que necesitaba una notificación y que cada día podría aprender a bailar. Su cuerpo se movía como el de nadie más del grupo. Hubo un campeonato, él estaba preparado para las preliminares

y conoció a Rachell, quien estaba en su misma categoría y al ver que el bailaba mejor sintió celos y quería superarlo. Al terminar, tuvieron que escoger pareja y les tocó estar juntos. La chica se lastimó y mientras bailaron los jueces se dieron cuenta que comenzó a bailar en sus brazos. No era mala persona, se enamoró de ella. Llegaron juntos hasta las últimas pruebas. El aceptó, subieron de nivel, se conocieron y llegaron a otros campeonatos. Empezaron a ganar los más grandes campeonatos y fueron muy buenos. Se casaron y tuvieron un hijo al que le enseñaron lo mismo que ellos sabían.

17VH.- Georgy, un chico fuerte que vivía en un circo. Era chiquito y no lo dejaban. El entrenaba todos los días para ser trapealista. Todas las mañanas entrenaba y los payasos se le reían. Conforme a esto, su fuerza y habilidades iban creciendo. Estaba de cuerda en cuerda y se vio obligado a ir al hospital porque se cayó y se rompió el pie. En su silla de ruedas vio a los trapealistas y empezó a ser más fuerte. Empezó a curarse y a ejercitarse una vez más. Un día, un trapealista le dijo: No importa tú tamaño, ni tú fuerza, tú eres bueno. Tenía miedo por lo que pasó antes pero tenía confianza en su nuevo instructor. Se iba a lanzar en los trapezoides. Tomó la cuerda, se impulsó y saltó; luego dio la vuelta y extendió sus manos y cogió las de su instructor. Se convirtió en un trapealista y luego quiso hacer una función y accedió. Se puso una máscara de pájaro y al darse cuenta, todos supieron que se convirtió en trapealista. No era el instructor, era Georgy, aquel empleado. Podía estar en todas las funciones que quería, pero le dijeron que tenga cuidado. El utilizó la máscara sin autorización de su instructor.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha permanecido más de doce años en contacto con los videojuegos y ha jugado cinco años consecutivos World of Warcraft. Actualmente, dice ser un jugador esporádico que invierte 2 horas diarias ya que antes se consideraba un gamer que practicaba videojuegos alrededor de 16 horas por día. Lo que más le llama la atención de los videojuegos es el nivel de dificultad y la historia de estos. Prefiere jugar durante las noches y cuenta que para él, el juego es una forma de entretenimiento además de enseñarle mucha organización.

En cuanto al WoW tiene a los Paladines como su clase favorita y los Elfos de la Noche como la raza que más le gusta e indica que prefiere la Alianza como facción a pesar de que siempre ha jugado en la Horda. También, en relación al modo de juego indica preferir jugador contra

entorno debido a la participación que este tiene con otras personas. Define a un héroe como alguien que salva vidas sin esperar nada a cambio.

Dentro de la creación del personaje en el videojuego el entrevistado tuvo como primer personaje a un Elfo de Sangre-Paladín describiéndose como un sujeto malo, loco, con una personalidad tipo ánimo; posteriormente su personaje principal es un Tauren-Druida, dándose a conocer como un individuo que cambia de carácter, es fastidioso pero responsable. Finalmente comenta que el videojuego le ha permitido liberarse de estrés, además de aprender a organizarse de mejor manera y a pensar más que en la vida normal; también dice que dejaría el videojuego por tiempo y trabajo.

ANALISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto que presenta conflictos frente a la figura paterna, pérdida de sentido de pertenencia, sentimientos de abandono, carácter evasivo ante la culpa, búsqueda de estabilidad y soporte, conflictos frente a la autoridad, capacidad reflexiva y ambivalencia afectiva.

6VH.- Se interpreta a un individuo con sentimientos de abandono y orfandad, ambivalencia afectiva, conflictos frente a la figura paterna, dificultad de contacto social y apego al pasado. Búsqueda de soporte efectivo, egocentrismo; se observa también distanciamiento emocional que genera dificultad en el establecimiento de relaciones. Además es determinable conflictos con la autoridad, carácter evasivo ante la culpa, laboriosidad y expectativas de transición y/o cambio.

8VH.- Por medio de esta lámina se observa apego a la fantasía, conflictos frente a la figura paterna, tendencias primitivas; voluntad y emprendimiento.

11.- A partir de esta lámina se puede deducir conflictos con el manejo de impulsos. Agresividad, carácter evasivo ante la culpa. Se determina también búsqueda de estabilidad y soporte afectivo, laboriosidad, emprendimiento, ambición, objetividad en metas y expectativas de cambio.

12VN.- Se interpreta un sujeto con apego al pasado, conflicto con la figura materna y frente a la autoridad, carácter evasivo y búsqueda de estabilidad y soporte afectivo.

13V.- Se analiza un individuo que presenta conflictos frente a la figura paterna y materna, en consecuencia frente a la autoridad; sentimientos de soledad y abandono frente a las cuales busca estabilidad y soporte afectivo.

14.- Se deduce la presencia de una idealización del ego, objetividad en metas, competitividad, búsqueda de complementariedad y soporte afectivo. Pueden existir conflictos con la figura femenina, búsqueda de superación personal y expectativas de transición o trascendencia.

17VH.- Se manifiesta idealización del ego, conflictos con el entorno, expectativas de fortalecimiento, conflicto frente a la figura paterna, objetividad en metas y expectativas de transformación o transición.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

En base al test de la figura humana se observa un sujeto que mantiene conflictos ante el manejo de los impulsos y la razón buscando satisfacer inmediatamente cualquier conducta impulsiva. También se muestra alguien que responde con inseguridad y dependencia frente a la presión ambiental que lo rodea, que busca ser servicial o gracioso para sentirse aceptado e integrado en relación a su grupo. Además se manifiesta un individuo que quiere representar al padre, reforzando virilidad y que tiene tendencias agresivas. Por otro lado, se interpreta un hombre que tiene confianza en la propia capacidad de sus realizaciones, siendo un sujeto trabajador, responsable y activo.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE-PALADÍN

Raza: Inseguridad, conflicto con el entorno, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con la autoridad, conflicto entre la fantasía y la razón, egocentrismo, búsqueda de estabilidad y soporte, conflicto con la propia imagen, posible conflicto de identidad sexual (personaje creado sobre los 18 años)

CLASE: Respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, intolerancia a la frustración, problemáticas frente a la autoridad, excesiva moralidad, rigidez, buen sentido social, posible carácter protector y búsqueda de control de impulsos.

PERSONAJE PRINCIPAL

TAUREN-DRUIDA

RAZA: Conflicto en el manejo de impulsos, tendencias primitivas, agresividad, apego al pasado y a lo materno, inmadurez, conflicto entre la fantasía y la realidad, conflicto con el entorno, búsqueda de estabilidad, soporte y armonía.

CLASE: Conflicto entre la razón y los impulsos, inseguridad, rigidez, búsqueda de control real o fantaseado del entorno, problemáticas frente al poder, evasión de responsabilidades y tendencias primitivas. Búsqueda de transición e idealización del ego y tendencias transformadoras.

Rasgos faciales bien delineados muestran posiblemente dificultad para contactar con extraños. Cuando logran integrarse muestran confianza o se sienten aceptados. Buscan aceptación siendo serviciales o "graciosos".

Brazos fuertes, junto con otros signos de vitalidad y vigor, hacen pensar en autoconfianza de la propia capacidad de realizaciones.

Dedos largos y agudados como puñales son indicadores seguros de agresividad.

Cabello que cubre la frente puede ser entendido como expresión de conflictos entre los impulsos y la razón.

Hombros anchos, pueden mostrarse cuando el sujeto quiere representar al padre. Además puede representar refuerzo de virilidad, fuerza física y agresividad. Por otro lado se muestra una persona trabajadora y activa.



Un cinturón con hebilla puede mostrar dependencia o rasgos de la misma.

* Ubicación del dibujo al lado izquierdo de la hoja, da cuenta de mayor posibilidad de conductas impulsivas buscando satisfacción inmediata.

* Por el tamaño, figura humana (6 cm), responde a una presión ambiental importante con inseguridad; disminuyéndose o anulándose.

CASO 4

Edad: 19

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

14 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

6 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

4 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

___ Nivel de dificultad

___ Calidad de los gráficos y paisajes

___ Banda sonora

___ Historia del videojuego

___ Creación de tu propio personaje

___ Tipo de videojuego

X Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

No

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Mario Bros, escondidas

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

Wow

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

Tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Que es bien balanceado

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

6 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Tenía curiosidad

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Ninguno

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Un juego

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Brujo

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

No-muerto

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Horda, porque hay más gente

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Una segunda vida

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de sangre- Mago- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Igual de vicioso

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Orco –Guerrero- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Una leyenda

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, por la trama

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy alegre y sociable

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

Sí, el trabajo en equipo

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿Cómo?

No

28. ¿De qué manera te gusta más jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿Por qué?

Jugador contra jugador por la competitividad

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿Cómo cuáles?

No

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Ha conocido personas a través del videojuego?

No

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Una pareja

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, soy más pilas

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Que fastidio, pensaría el niño, antes practicaba con el violín, tener que complacer a los demás, que ganas de meterles el violín por el estómago, el niño se aburre y termina desilusionando a sus padres.

6VH.- Hay mujer ¡sé que hice algo malo!, pero a tí no te lo haría dice él. Pero mijo ¿qué has hecho? pregunta la mujer, algo que no debes saber responde él, él se da la vuelta y se aleja.

8VH.- La mujer piensa en el hombre y con satisfacción saborea el acto final que él recibe, no sé qué pasó antes, en el fondo siente que ella debió haberlo hecho con sus propias manos. Ella fue en búsqueda de otra víctima más, ella era una asesina.

11.- Los guerreros salieron en defensa del castillo, pero de repente cayeron las piedras encima de ellos, cuando los pocos sobrevivientes se dieron cuenta de que no había sido algo accidental,

observaron al dragón que salía de entre la montaña y aterrados empezaron a huir, se empujaron entre ellos tratando de escapar a salvo pero el dragón se los comió a todos, y el dragón tuvo una buena noche porque estaba satisfecho.

12VN.- Una tarde frente al río, escapando de la casa me encuentro un bote abandonado, debajo de un árbol a medio morir, y queriendo usar el bote me doy cuenta que está destrozado, y había un par de zapatos al pie del árbol que me dan una mala sensación. Al seguir rondando por el árbol veo que sus ramas se están moviendo hacia mí y un frío me recorre la espalda sin saber qué hacer. Luego vi otro bote ahí, está vacío, y era yo en realidad, ósea yo era el bote.

13V.- El niño sentado en el portal de la granja, con mente silenciosa, observa al horizonte esperando la llegada de su familia, pero al darse cuenta de que en realidad no van a volver; su mente inquieta ahora no sabe si entrar a la oscuridad o seguir hacia la luz, no sé qué pasa después.

14.- Tratando de escapar de la oscuridad que me encadena por una pequeña ventana, al dar el paso para salir por la ventana me doy cuenta que terminó ingresando al mismo cuarto oscuro, y así mismo con cada paso la ventana se aleja; y sigo encadenado a la oscuridad.

17VH.- Mi cordura se escapa, por la ventana con una soga y regresa a ver si debe escapar o no, pero al mirar a lo lejos sonrío y hace una mueca de desprecio hacia la rutina, pero en vez de bajar intenta subir y vuelve a echar un vistazo pero se repugna he intenta bajar nuevamente y se encuentra atrapado en esa rutina.

ANALISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos desde niño y comenta que lo que más le llama la atención dentro de estos es la experiencia que puede adquirir. Se figura como un gamer, jugando alrededor de 4 horas diarias. En cuanto al videojuego World of Warcraft, lo ha practicado por un espacio de 6 años, durante las tardes, considerándolo una segunda vida. La clase que más le interesa son los Brujos, la raza que más le gusta son los No-Muertos y en cuanto a la facción tiene afinidad por la Horda porque tiene mayor número de jugadores. En relación al modo de juego, prefiere jugar jugador contra jugador por la competitividad implícita que este posee.

Este sujeto recuerda que su primer personaje fue un Elfo de Sangre –Mago indicando haber sido una persona adicta a los videojuegos. En cuanto a su personaje actual comenta haberse creado

un Orco-Guerrero describiéndose como alguien alegre y sociable. Define a un héroe como una leyenda y reconoce que gracias al videojuego ha aprendido a trabajar en equipo y que este le ha permitido afinar sus habilidades, además de ser un liberador de estrés. Finalmente cuenta que entre sus razones principales para dejar el World of Warcraft estaría el encontrar un complemento afectivo.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

De acuerdo al test de la figura humana, podemos analizar un sujeto con un mirar egocéntrico e inmaduro, quien no diferencia objetivamente la realidad. Además se muestra falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional relacionadas con la agresividad o una inadecuada identidad sexual. Por otro lado, en cuanto a la ubicación y actitud que demuestra el dibujo se observa inseguridad, dependencia, dificultad en el contacto social y falta de apoyo lo cual sugiere nostalgia de algo perdido o fantaseado.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCION TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto que presenta conflictos frente al entorno, con las figuras parentales y la autoridad; existe también dificultad en el control de impulsos.

6VH.- Se deduce un individuo que presenta sentimientos de culpa, conflictos con la figura materna, y frente al entorno. También se analiza evasión de responsabilidades y conflictos con la autoridad.

8VH.- A través de la lámina se evidencia conflictos en el control de impulsos y en el rol sexual, inseguridad, conflictos con la autoridad, evasión de responsabilidades, agresividad y conflictos con la figura femenina.

11.- Se puede determinar conflictos con el entorno, dificultad en el control de impulsos, inseguridad y conflictos ante la fantasía y la realidad; existe la posible de presencia de tendencias regresivas y de agresividad.

12VN.- Se analiza un individuo que presenta conflictos con el entorno, dificultad de contacto social y evasión de responsabilidades. Además se identifica mal manejo de los impulsos, inseguridad, temores regresivos de desorganización y posible deterioro de la propia imagen. Por otro lado se observa búsqueda de soporte y estabilidad.

13V.- Se interpreta a un sujeto indeciso, inseguro, que presenta conflictos entre la razón y los impulsos, con sentimientos de abandono y soledad. También se observan conflictos entre la fantasía y la realidad, además de búsqueda de estabilidad y soporte.

14.- Por medio de esta lámina se identifica la presencia de posibles tendencias regresivas, conflictos con el entorno, inseguridad y búsqueda de estabilidad y soporte. Existe la posibilidad de un ego frágil e inmaduro.

17VH.- Se puede determinar la presencia de inseguridad, indecisión, conflictos con el entorno y la autoridad, dificultad en el control de impulsos, posible presencia de un ego frágil e inmaduro y conflicto entre la fantasía y la realidad.

CREACION DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE-MAGO

RAZA: Inseguridad, conflicto con el entorno, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la autoridad, egocentrismo, conflicto entre la fantasía y la realidad, problemáticas con la propia imagen, búsqueda de estabilidad soporte y equilibrio además de presencia de posibles tendencias adictivas.

CLASE: Dominio de la fantasía sobre la realidad, dificultad de contacto social, egocentrismo, agresividad reprimida, conflictos frente al entorno, apego a la razón y a la intelectualización, posible presencia de un ego frágil y expectativas de transformación personal y creatividad.

PERSONAJE PRINCIPAL

ORCO-GUERRERO

RAZA: Conflictos con el entorno, tendencias primitivas y regresivas, agresividad, dificultad en el manejo de impulsos, conflicto entre la fantasía y la realidad, pérdida de sentido de pertenencia, aislamiento, soledad y conflicto con la propia imagen.

CLASE: Conflicto entre la razón y los impulsos, respuestas defensivas y/o agresivas frente al entorno, inseguridad, rigidez, egocentrismo, carácter transformador, búsqueda de estabilidad, soporte y seguridad.

Un desequilibrado dibujo de los rasgos faciales, muestra dificultades para relacionarse y actuar en sociedad.

Cabello largo, da cuenta de dificultad en el manejo de los impulsos y posible inadecuada identidad sexual.

Ojos sin pupila, vacíos significan un mirar egocéntrico e inmaduro sin mayor diferenciación objetiva de la realidad. Al ser grandes pueden indicar curiosidad sexual o culpa por la misma. Es un "ver, sin mirar".

Cuello largo, revela falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional (dificultad para controlar los impulsos sexuales).

Manos borrosas, sombreadas y deformes, muestran falta de confianza o culpa por algo relacionado con la agresividad o la sexualidad.

* Dibujo de una figura "muy grande" (23 cm), puede dar cuenta de la impulsividad que lleva la expansión o agresividad. Acompañado de trazos no firmes puede mostrar tono depresivo, inseguridad y dependencia. Además indicaría la cantidad de energía física y psíquica que permite el desenvolvimiento del sujeto con respecto al entorno.

* Línea base que se aleja, convirtiéndose en horizonte, en lejanía distanciándose de la realidad inmediata y dejando de ser por tanto un apoyo actual; sugiere cierta nostalgia de un apoyo perdido o simplemente fantaseado.

CASO 5

Edad: 23

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

16 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

5 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

Antes jugaba 12 horas diarias pro ahora juego 2 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Antes era un gamer pero ahora soy jugador esporádico

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Al elástico, la casita, los power rangers, a los países, a las escondidas, a los perros y venados pero especialmente al trompo y a las bolas.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

En línea solo World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En las noches

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La mitología Celta y Nórdica que utiliza la historia del World of Warcraft. Me gustó mucho poder jugar esa mitología. A los diez años empecé a jugar el primer Warcraft.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

Llevo jugando 5 años.

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

En ese tiempo muchos amigos del cole jugaban. Una vez fui a un cyber y empecé a jugar.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Illidan, porque era el elfo que traiciona a todos los elfos. Él formó su propio imperio y era enemigo de Arthas.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

El escape de la realidad a la ficción. En momentos cuando tuve muchos problemas fue como mi terapia.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El pícaro

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los no muertos

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Horda porque me gusta

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Tratar de representar a alguien como yo

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No muerto- Pícaro- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Tenía unos 18 años y terminaba el colegio. Tenía el pelo largo más que ahora y un pearcing en la ceja izquierda.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No, fue creación mía.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Trol- Maga- Femenino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

La verdad no tengo héroes, pero en todo caso diría que es alguien que sobresale de los demás.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy desordenado, introvertido un poco, demasiado pensativo, muy analítico, molesto, un poco perezoso, pero feliz.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

En un momento creo que sí, a veces sacas características que no las vives normalmente sino en una realidad alterna. En los diferentes avatares, eres la persona que tú quieres ser.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿cómo?

Yo creo que no. El juego está diseñado para absorberte, es un juego de azar. Te ayuda a centrarte en lo que querías.

28. ¿De qué manera te gusta más jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador porque el que juega contigo no está actuando programado y eso es mucho más interesante. El otro jugador juega diferente y utiliza su propia psique e intelecto para ganar.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Claro que sí, y pienso que a todos quienes hayan jugado van a soñar y ahí te das cuenta que has pasado la barrera. Estaba leveando, yo era el orco y cumplía muchas misiones en batalla.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, cuando yo me creé a Necrotortur tenía una trenza larga en la mitad como tenía el personaje en el videojuego.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, sacas estrés del día pero muchas veces te estresas por el videojuego. Es un 50/50.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Conocía a mucha gente de Quito, y además a personas de México y España.

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí con algunas personas de Quito nos hemos visto algunas veces y compartido conversaciones sobre todo sobre el tema del WoW.

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

En algunos momentos lo he dejado, y últimamente ya casi no juego por el choque con la realidad. El tiempo que pones en el juego y además que en el Ecuador no hay chance de poder subsistir como gamer. Yo tengo más metas. Además hubo un punto que con todos

mis amigos con los que jugábamos nos dimos cuenta que le compramos una Blazzer al dueño del cyber con todo el dinero que pagamos.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, la necesidad de alcanzar metas y seguir hasta lograr lo que uno quiere sin importar todo lo que tenga que hacer y el tiempo que deba pasar. En momentos difíciles me ayudo a relajarme y dejar de pensar en mis problemas.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es un niño que estaba caminando por la calle y estaba chupando un helado, y de repente se le cayó el helado y se puso a llorar y se puso triste y luego se compró otro y se puso feliz. Se acabó el helado, llegó a la casa y le dio ganas de tocar música, entró al cuarto y tomó el violín que le había regalado mmmm los papás y antes de tocar se puso a pensar un rato, a relajarse y se dio un masaje en las cienes para despejar todas las dudas, todas las cosas y más que todo para concentrarse en lo que iba hacer. Después de esa leve introspección que realiza antes de tocar el violín, terminado eso, cogió y se puso a tocar el violín durante tres horas, después de eso se realizó un masaje en las articulaciones de la mano guardó el violín en su estuche, hizo el deber de lenguaje y comunicación; después se fue a jugar en la calle con los amigos en el parque y jugó hasta de noche que le llamaron a comer.

6VH.- Él se llamaba Antonio, salió temprano de su casa a trabajar, se despidió de su novia y salió de su departamento, se fue caminando, pasaba por su recorrido diario que era pasear por un parque en el cual se sentaba cinco minutos, respiraba un rato, se relajaba y seguía su camino, después se topaba en una intersección con gente y no reconocía rostros. Miraba cara, aire y abajo. Pasa por un banco y se fue aproximando a la esquina donde había un sandwichero, se pega un sandwich de desayuno porque el que le había dado la novia no le había alcanzado, llega al trabajo después de veinte minutos. Ella se llama Cecilia, ella es una cantante de jazz que todas las mañanas sale a caminar para inspirarse, para poder improvisar y cantar las noches, debido a escuela de jazz en la que canta se utiliza la improvisación. Le gusta dar una vuelta por la manzana de su casa y siempre sale a la intersección, quedó viendo por un rato a un joven que parecía un ex enamorado y se dio cuenta que el señor veía al piso y no se pudo realizar un contacto visual, luego simplemente siguió su camino. Luego va a su departamento, tomó el café

y lee un libro hasta tarde esperando que llegue la noche para ir a cantar a su bar. En la escena se están cruzando los dos, ella se cruza después de verle al señor, recordó a su enamorado. Ella le quedó viendo pero él no le para bola. Cada uno fue por su camino. Eran dos personas que nunca se habían conocido.

8VH.- Es el invierno en Escocia y están en plena guerra civil y todos los hombres han sido enfilados en el ejército para la guerra y entonces están peleando de un bando y del otro. Hay muchos accidentes y heridos. Una bala perdida le llega a un niño militar, a un niño enlistado, ya que como no había hombres muy adultos les tocaba enlistarse también a los niños. Entonces, se enlista un niño y le dan un balazo en el estómago, le llevan a la sala de urgencias y los doctores hacen lo posible para operarle, le comienzan a operar pero lastimosamente el niño como que muere un rato y sale de su cuerpo, les queda viendo a los doctores, a su mismo cuerpo abierto y se queda sorprendido, regresa a ver a todos los lados, se sorprende de ver su cuerpo y no sabe qué hacer. No sabe si está vivo o muerto, les ve a los doctores cortar, cercenar y se asusta mucho. De ahí el niño tiene una muerte media rara porque los doctores no le encuentran signos vitales pero internamente seguía vivo, todavía no había la maquinaria suficiente para saber si estaba vivo o no, tenía unas palpitaciones tan débiles que no le podían escuchar, entonces piensan que ya está muerto, le cogen al niño, le envuelven en una sábana y le ponen en la morgue, de repente el niño se levanta exaltado, va a ver los doctores y los doctores se mueren desmayados del susto.

11.- Estaba Arturo una mañana listo para hacer el café, le gustaba el café con leche mezclado con chocolate para hacer una especie de capuchino o mocachino, ponía un poco de azúcar para saborear los dos distintos tipos de granos, así que todas las mañanas, después de madrugar y bañarse se iba a hacer el café, pero este día fue muy especial, especialmente porque le quedó una pestaña muy grande colgada del ojo, no sabía porque, parecía una lagaña o quizás fue una beta de la cobija porque durmió boca abajo o de costado y se le quedó una beta en forma de una raya muy grande que le salía del ojo hasta la nariz, y le pareció muy gracioso ya que parecía una cicatriz. Así que dispuso a poner un poco de azúcar al borde como sirven algunas limonadas en algunos restaurantes, y le puso azúcar al borde de su taza para que se vea un poco más granulada y apetitosa, como estaba muy dulce la taza, él se lo iba a acercar a servirse un sorbo cuando de repente ¡pag! Una abeja se le posó al borde de la taza y él quedó contemplando con su ojo cara de látigo, como movía las alas la abeja mientras bebía un sorbo de su chocolate café. Después de eso la abeja salió volando, él se quedó sorprendido porque en esa época del año no era muy

común ver abejas porque no habían muchas flores, capaz se habría sentido atraída por la azúcar, la abeja salió volando, él acabo de tomarse el sorbo de su café chocolate, pero pensando un rato en la abeja, acabo de darse otro sorbo y acabó su capuchino, ¡yo que sé!, se lavó los dientes y se fue a ver una película en su cama.

12VN.- Esta es la historia de un parque que tenía una laguna en la cual habitaban muchas personas y muchos personajes, uno de ellos era la Balsa Luchita que tenía un amigo que se llamaba el Duro Roble, todos los días pasaba cada vez que la Balsa Luchita bajaba a la altura del Duro Roble le saludaba y se ponía a conversar un rato. Todos los días eran casi lo mismo, siempre pasaba la Balsa Luchita dando sus vueltas y saludando, eran muy buenos amigos así que tenían temas de discusión, después de todo podían opinar y no habían prejuicios; entonces nunca se volvía rutinario, después de todo podía conversar de todas las cosas posibles, al estar en un parque tenían muchos temas de discusión, porque iban familias, perros, pájaros, iban ardillas, sancudos, cangrejos, sapos, se llevaban muy bien. Así que un día la Balsa Luchita decidió quedarse un rato frente a su amigo el Duro Roble y decidieron hablar todo el día, solo a eso se dedicaron, a estar ahí mirando con todos los sentidos, escuchando con todos los sentidos y pensando con todos los sentidos, y se quedaron un buen rato sin moverse, simplemente ahí velando lo que pasaba alrededor. Después de un rato vio la Balsa Luchita que le llamaban y le halaban de la cola porque ya tenía clientes, entonces la Balsa Luchita siguiendo la corriente del agua se fue hasta donde estaba el que ordenaba las canoas, las balsas. Se sentó una familia y la condujo y de nuevo la Balsa Luchita pasó por su amigo el Duro Roble y así será siempre.

13V.- Están en el campo y estaban la típica familia de campo en su casita con toda la chacra cultivada y todo, entonces se amaneció y toda la familia Pérez se levantó a trabajar. El papá con la mama se fueron a dar de comer a las vacas y a los chanchos, a todos los animales grandes; mientras que los chiquitos les tocó darles de comer a las gallinas. Entonces, el hijo de la mitad, después de haberles dado de comer a las gallinas, se sentó en el pórtico de la casa porque le gustaba ver como los pollitos chiquitos piaban y estaban a lado de las mamás, entonces se quedó a verles como comían, como correteaban y más que todo como hacían bulla los pollos. Después de eso, se acercó a una gallina que tenía unos pollitos y le trato de quitar un pollito, le quitó el pollito, le estrecho entre las manos y se fue corriendo; luego la gallina le seguía por toda la casa queriéndole picar, así que el niño para que no se asuste más le dejó al pollito en el piso y la gallina fue le cogió al pollito y le metió con toda la mano, con toda la bondad.

14.- Era un chico, que se llamaba Esteban, a él le gustaba entrenar mucho todos los días, le gustaban los deportes extremos, entonces entrenaba mucho especialmente le gusta el salto libre, el salto bongie y esas cosas de cuerda rígida, entrenaba con sus panas y todo. Así que, un día pidió permiso en el edificio más alto de la ciudad, el cual tenía una cápsula o especie de cúpula en la parte de arriba que era muy oscuro. Entonces un día Esteban después de haber sacado el permiso, le preguntaron ¿para qué?, y él decía que quería hacer salto libre, entonces se fue. Después de conseguir el permiso se fue al último piso que quedaba en la cúpula, esperó a que los amigos estén asegurando las cosas en la parte de atrás y que alguien le tomara una foto justo en el momento que iba a saltar de la ventana, entonces se puso al frente de la ventana, pensó un rato y se botó. Entonces en el momento en que se botó, abrió el paracaídas, y cayó muy tranquilamente viendo la ciudad desde la parte más alta del edificio y se deslizó y vio toda la ciudad, la gente, los carros, los árboles, los niños, parques y al final llegó, descendió y aterrizó en la mitad de una calle, por suerte no había carros así que tuvo todo el tiempo suficiente para coger todo el paracaídas, guárdalo en la mochila y regresar a ver a sus amigos.

17VH.- Era un valle muy precioso y siempre hubo la historia del Guagua Auca. Resulta que el Guagua Auca se supone que era una especie de duende, hijo del diablo, el cual les llevaba a las quebradas a los hombres y los comía. Entonces, un día un explorador quiso verle al Guagua Auca, así que se fue a unas quebradas, empezó a buscar y a buscar y de repente le vio a un enano chiquito, a una persona chiquita, vestida con unas especies de mallas para ser más ligero y un buzo igual medio pegado al cuerpo para que sea más ligero, para poder caminar y todo, tenía un semblante medio extraño, estaba medio como que maquillado la cara. El señor le vio que comenzó a bajar una cuerda para una cueva que existía en esa quebrada y ese enanito comenzó a bajar y a bajar y, el señor le quedaba viendo como bajaba por una cuerda. De repente este explorador se asomó a verle y vio que era la guarida del supuesto Guagua Auca donde no solo mataba a los hombres sino que los robaba para luego, ¡no sé!, gastaba el dinero en cualquier cosa. Entonces, lo vio, lo quedó viendo y le lanzó una red, lo atrapó y lo llevó hacia la cárcel, hacia la policía para que lo ajusticien; ya que la policía no encontraba pruebas a pesar de que el señor les decía que tenía la cueva y todo, no lo hicieron caso, entonces le dejaron libre y el niño hecho el Guagua Auca se escondió en otro lado y volvió a hacer de sus hazañas.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado a jugado videojuegos desde los 8 años y en la actualidad se considera un jugador esporádico que invierte 2 horas diarias en videojuegos. Comenta que en años anteriores fue un gamer que jugaba 12 horas diarias. También expone que le llama la atención por la banda sonora y la historia de los videojuegos. En cuanto al World of Warcraft cuenta que lo ha jugado por un espacio de 5 años prefiriendo practicarlo durante las noches. Tiene a Illidan como su personaje favorito. Su clase preferida es el Pícaro y la raza que más le gusta son los No-muertos; además comenta interesarle mayormente la Horda como facción.

Considera al videojuego un escape de la realidad y su primer personaje creado fue un No muerto-Pícaro. Define a un héroe como alguien que sobresale frente a los demás. Se describe como una persona desordenada, pensativa y analista, introvertida en ocasiones, perezosa, molesta y feliz. Su personaje principal es una Trol-Maga de la Horda. En relación al modo de juego comenta preferir jugador contra jugador porque se enfrenta a otra persona que no está programada.

Finalmente dice que gracias al videojuego se ha despertado en él la necesidad de alcanzar metas, ha fomentado la constancia y este le ha ayudado a encontrar la relajación como una forma de evadir sus problemas. Además cuenta que ha dejado el videojuego de forma progresiva debido al tiempo que invertía, además del conflicto existente entre lo virtual y lo real, también porque en el Ecuador no puede ser considerado como una forma de ingresos.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto con buena capacidad reflexiva, creatividad, apego a la razón, perseverancia y dedicación; sin embargo existen conflictos con las figuras parentales y de autoridad.

6VH.- Se interpreta a un individuo creativo, reflexivo y espontáneo, apegado al pasado y a lo materno que presenta conflictos ente la fantasía y la realidad, evasivo frente a las responsabilidades y que busca soporte afectivo.

8VH.- Se deduce un hombre dependiente, inseguro, con dificultad en el manejo de impulsos y en el contacto con las emociones; existe evasión frente a las responsabilidades y temores de desestructuración. Sin embargo, hay rasgos de perseverancia.

11.- Por medio de esta lámina se interpreta la presencia de conflictos con la propia imagen, búsqueda de acogimiento y soporte afectivo, búsqueda de estabilidad, equilibrio y transición.

12VN.- Se deduce un sujeto reflexivo, activo, con capacidad de participación social y decidida, que presenta conflictos entre la fantasía y la realidad además de buscar soporte y equilibrio.

13V.- Se analiza a un sujeto activo, laborioso, en búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio; que presenta conflictos con la figura materna y en el manejo de impulsos.

14.- A través de esta lámina se puede determinar; actividad, laboriosidad, conflictos en el manejo de impulsos, búsqueda de estabilidad y soporte. También se analiza egocentrismo, conflicto entre la fantasía y la realidad frente a la cual compensa con la intelectualización y evasión frente a las responsabilidades.

17VH.- Se interpreta un sujeto que presenta conflictos entre la razón y los impulsos, tendencias regresivas, egocentrismo y conflictos con la autoridad. Se muestra también evasión frente a los problemas y responsabilidades.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir del test de la figura humana se analiza un sujeto dependiente con posibles rasgos agresivos y con dificultad en el manejo de los impulsos, que recurre a la fantasía o se apoya en recursos intelectuales. Se observa también posible inseguridad con respecto a la propia identidad sexual, infantilismo, temores regresivos de desorganización, inmadurez por la cual este individuo acude a la fantasía como fuente compensatoria de poder y valor. Por otro lado, se observa un adaptado nivel de comunicación social, apropiados niveles de energía, actividad, además de capacidad de observación y curiosidad frente al entorno.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

NO MUERTO-PÍCARO

RAZA: Conflictos con el entorno y con la propia imagen, conflictos entre la fantasía y la realidad, tendencias primitivas, impulsividad, posible presencia de un ego frágil, egocentrismo, inmadurez y temores regresivos de desorganización. Búsqueda de estabilidad y soporte

CLASE: Tendencias primitivas, posible ego frágil e inmaduro, posibles tendencias agresivas, problemáticas frente al entorno, evasión de responsabilidades, conflicto en el manejo de impulsos, sentimientos de soledad, infantilismo, conflicto con la propia imagen, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la autoridad y dificultad en el contacto social. Se observa también creatividad, astucia, vitalidad, carácter lúdico y capacidad de transformación.

PERSONAJE PRINCIPAL

TROL-MAGA

RAZA: Conflictos entre la fantasía y la realidad, impulsividad, infantilismo, agresividad, pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio; búsqueda de dominación real o fantaseada del entorno, se podría manifestar conflicto de identidad sexual o compensación de inseguridades respecto al propio rol sexual (personaje del sexo opuesto), búsqueda de asimilación de habilidades y/o conocimientos.

CLASE: Dominio de la fantasía sobre la realidad, conflicto frente al entorno, dificultad de contacto social, egocentrismo, agresividad reprimida, apego a la razón e intelectualización, creatividad, expectativa de transformación y/o transición personal.

Ojos grandes y acentuados pueden mostrar capacidad de comunicación social, además de curiosidad y ansiedad frente a lo que se evidencia en el entorno.

* Remarcación de articulaciones y dibujo de líneas esquemáticas da cuenta de un sujeto dependiente, inseguro e inmaduro. Puede incluir también necesidad de reforzar el sentido de integridad corporal y por tanto del psicoesquema ante temores regresivos de desorganización.

* Dibujo desnudo puede señalar alguna dificultad con el área de la sexualidad. También puede interpretarse inseguridad respecto a la propia identidad sexual.

La cabellera hirsuta desoreglada y terminada en punta puede dar cuenta de agresividad y de un mal manejo de los impulsos.

Cabeza y rostro bien marcado (broaduras) más que el cuerpo puede tratarse de quien recurre mucho a la fantasía o se apoya en sus recursos intelectuales.

Boca abierta puede indicar dependencia e infantilidad. Si está acentuada da cuenta de agresividad oral y de presencia de tendencias regresivas.

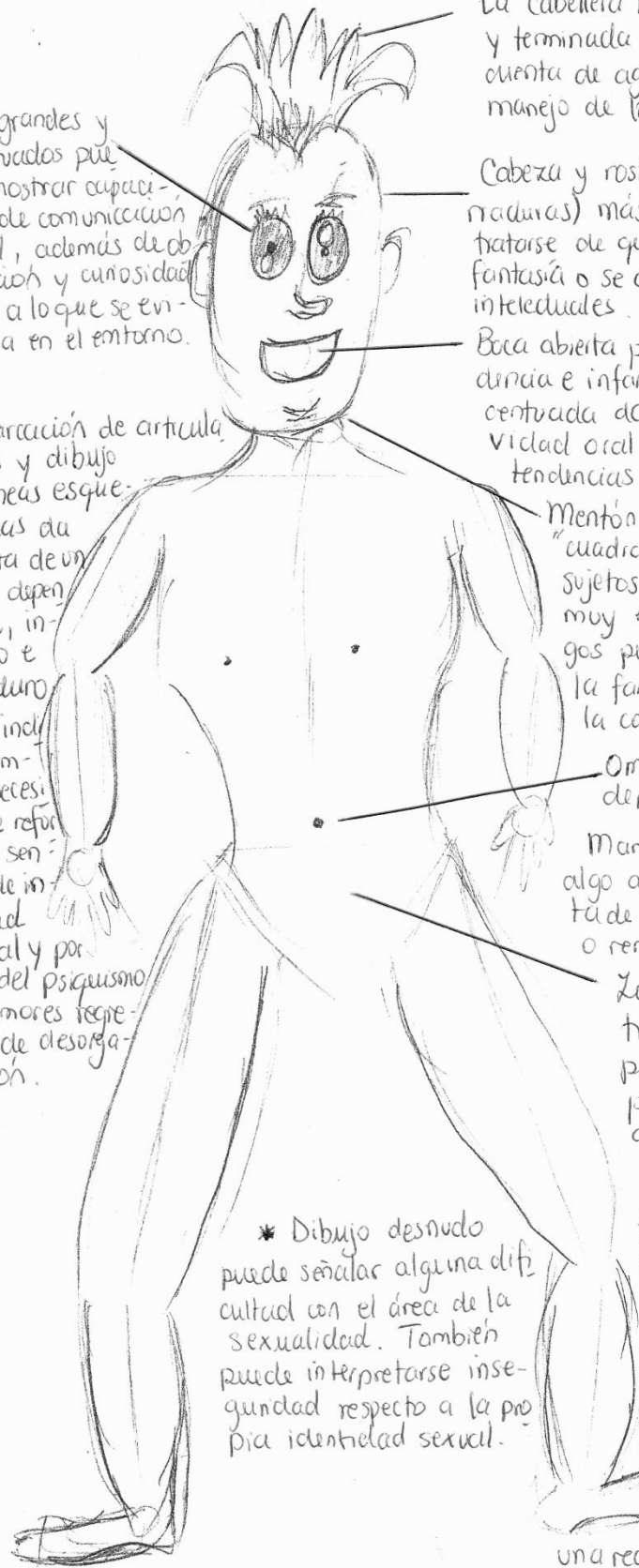
Mentón ancho, anguloso "cuadrado", se manifiesta en sujetos energéticos, agresivos y muy masculinos. Estos rasgos pueden alimentarse en la fantasía y no expresarse en la conducta.

Ombiligo da cuenta de dependencia.

Mano abierta con los brazos algo alejados del cuerpo da cuenta de indefensión, infantilismo o renuncia a la agresión.

Zona pélvica oculta a través de la vestimenta, puede dar cuenta de problemas en relación a lo sexual.

* Dibujo exageradamente grande que ocupa casi toda la hoja (27cm) puede dar cuenta de un individuo inseguro que muestra en la fantasía el propio poder y valor. Además se puede interpretar un sujeto que reacciona contra un ambiente lleno de limitaciones como una reacción de protesta ante él mismo.



CASO 6

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
11 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
5 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
1 hora diaria
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
No
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
A deportes como el fútbol
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
Dota, WoW, League of Legends, Call Of Duty y Resident Evil
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche y de madrugada

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?
La personalización de los héroes
11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?
1 año
12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?
Amigos y personas contemporáneas a mí.
13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?
Valanar, porque es un vampiro, por su fuerza, porque es un tanque.
14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?
Es una distracción, algo que no te lleva a nada.
15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?
Los Paladines
16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?
Los Elfos de la Noche
17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?
La Alianza porque son el lado bueno.
18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?
Con la antigüedad, Como los guerreros se preparaban antes.
19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?
Elfa de la Noche- Cazadora- Femenino- Alianza
20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?
Un poco menos responsable
21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
Con un arquero del pasado aunque no lo cree con ese fin.
22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Con el mismo personaje de antes, es el único con el que he jugado. Elfa de la Noche-
Cazadora- Femenino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Una persona que lleva a su ejército adelante, alguien a quien admirar

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, todos son héroes y tienen cosas buenas o malas

25. ¿Podrías describirte como persona?

Algo descuidado en muchos aspectos, soy bastante responsable con lo que tengo que hacer, me esfuerzo mucho.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

No

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno porque hay más gente y más contrincantes.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos?

No, ella es mujer, yo siempre me creo mujeres

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

A veces porque uno se estresa cuando las cosas no salen bien.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

No

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

La Universidad

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, hay que saber controlar las cosas sino te llevan a la ruina, además te ayuda a aumentar tus habilidades.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Un niño que se quedó dormido mientras estudiaba, se aburrió de su violín. Está frustrado porque está tocando.

6VH.- Veo la esposa del señor que está enojada porque él hizo algo malo.

8VH.- Están haciendo una autopsia y el joven está apuntándoles. Veo un rifle. Puede ser que el joven sea un asesino.

11.- Alguien está mirando el paisaje, una ruta por la que tiene que cruzar, pero aun así está decidido a cruzarla, no se rinde y lo logra.

12VN.- Un nativo de la selva, dejó su bote porque fue en búsqueda de animales para llevarlos a su morada y llega victorioso.

13V.- El niño está muy triste porque hizo actos que no debía hacer. Encendió la plancha y quemó la ropa, sus padres le regañaron y se siente muy enojado.

14.- Es un joven, le gusta ensayar su baile en la oscuridad y a la luz de la luna, así siente que lo hace perfectamente y sin errores, luego con la luz corrige sus fallas.

17VH.- El atleta está practicando para los juegos olímpicos. Se esfuerza día y noche, sabe que obtendrá una medalla de oro.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos desde los 11 años y se considera un jugador esporádico que juega 1 hora como parte de su rutina diaria. Para este hombre la calidad de los gráficos, la historia y la creación de un personaje propio son fundamentales dentro de un videojuego. Ha jugado el World of Warcraft durante 1 año en las noches y madrugadas, escogiendo a los Paladines como su clase favorita, los Elfos de la Noche como su raza predilecta e indica preferir la Alianza como facción porque ahí considera que están los buenos.

Su personaje preferido dentro del juego es Valanar por su fuerza y su carácter vampírico, comenta que su primer y único personaje ha sido una Elfa de la Noche– Cazadora y se describe

como un sujeto responsable, que se esfuerza pero que es descuidado en algunas cosas. El entrevistado prefiere jugar jugador contra entorno por la cantidad de gente que participa y el nivel de dificultad. Define a un héroe como alguien a quien admirar, que tiene la capacidad de liderar un ejército.

Finalmente, el entrevistado comenta que dejaría el World of Warcraft por cuestiones de la universidad y dice que el aporte que le ha brindado el juego es el desarrollar habilidades aunque si es mal utilizado puede causar problemas en la vida de las personas.

ANÁLISIS DE TEST DE APERCEPCIÓN DE TEMÁTICA

1.-Se analiza un individuo inseguro que evade responsabilidades, con apego a la fantasía y conflictos con el entorno.

6VH.- Se observa un posible conflicto con las figuras femeninas, dificultad en el manejo de impulsos además de sentimientos de culpa.

8VH.- Por medio de esta lámina se determina conflictos en el manejo de impulsos, conflictos con el entorno y posible agresividad.

11.- A través de esta lámina se puede identificar decisión, perseverancia, expectativas de cambio, optimismo y aspiración de logros.

12VN Se analiza un sujeto con tendencias primitivas, objetivo, optimista, con aspiración de logros.

13V. Se interpreta un individuo que presenta conflictos en el manejo de impulsos, y problemáticas frente a la autoridad.

14. Se determina un sujeto con apego al pasado y a lo materno, con posibles tendencias primitivas y que tiene expectativas de cambio.

17VH. Por medio de esta lámina se interpreta a un hombre con expectativas de cambio, búsqueda de fortalecimientos y decisión.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir de la figura humana se interpreta un sujeto que se esfuerza por controlar intelectualmente los impulsos, posible agresividad con dificultades en establecer relaciones

interpersonales e inseguridad. También es observable un apego al pasado y a la figura materna, infantilismo, introversión y posible inadecuación sexual. Sin embargo se observan rasgos de laboriosidad.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ELFA DE LA NOCHE-CAZADORA

Raza: Apego al pasado y a lo materno, dificultad de contacto social, egocentrismo, búsqueda de reafirmación de virilidad, conflicto en el manejo de impulsos, necesidad a autocontrol o que otros ejerzan control sobre él, tendencias primitivas, carácter evasivo, posibles conflictos de identidad sexual o inseguridad en el cumplimiento del propio rol sexual (personaje del sexo opuesto)

Clase: Conflicto en el manejo de impulsos, apego a lo materno, dificultad de contacto social, carácter evasivo, posible agresividad, tendencias primitivas, conflictos frente al entorno; búsqueda de sentido a la vida, objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio

Cabello "cónico" muestra que hay algún esfuerzo por el control intelectual de los impulsos.

Boca trazada con una línea cóncava curvada hacia arriba, demuestra un sujeto necesitado de aprobación social.

Hombros anchos se puede interpretar como fuerza física, agresividad y como un sujeto trabajador y lo activo.

Dedos muy cortos casi no diferenciados de las manos manifiestan infantilismo. Dedos muy juntos son señal de agresividad reprimida.

Brazos dibujados en posición rígida y pegados al cuerpo indica inactividad y dificultad de contacto para establecer relaciones interpersonales.

Pies pequeños es considerado un rasgo femenino y pueden señalar inseguridad y posible afeminamiento e inadecuación sexual.

* Ubicación del dibujo en la parte izquierda de la hoja, da cuenta de una persona introvertida, sobre vigilante y cobrada. Además se observa un sujeto ligado al pasado y a la figura materna.

CASO 7

Edad: 20

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

13 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

5 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

4 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Fútbol y videojuegos

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Su historia, su interfaz de juego, las características de cada raza y clase.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

5 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Un amigo

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Khael thas, me llama la atención, porque es un Elfo de Sangre que guió a su pueblo, por los hechizos de fuego.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Es un escape de la rutina diaria, puedes hacer cosas que en la vida real no puedes, puedes dar rienda a tu imaginación.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El Mago

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Ósea elijo de acuerdo a la raza, porque cada facción tiene sus problemas, la Alianza es muy unida, la Horda es más solitaria, pero como soy una persona que le gusta más hacer las cosas solo, preferiría la Horda.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con el reflejo de uno mismo, el desarrollo personal, ser lo más parecido en el World of Warcraft que en la vida real.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre-Cazador- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Antes jugaba menos, no tenía complejos, me gustaba divertirme y ayudar si se podía.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No, porque siempre los héroes están rodeados de gente, mi personaje esta en anonimato.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de sangre-Mago- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien que promueve el equilibrio entre lo que uno considere bien y mal, alguien que mueva a las multitudes para un bien común, pero no debe ser inmortalizado ni alabado, debe ser una enseñanza.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft son para ti todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque cada clase cumple un papel en la historia.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy una persona con muchos errores, dependiente emocionalmente, no he conseguido aun llegar a lo que quiero, soy muy autocrítico, tiendo a ser solitario, soy muy hospitalario,

ayudo a quien puede con gusto sin esperar algo a cambio, busco respeto, soy vicioso me cuesta ponerme limites por eso me crítico, soy predispuesto a las cosas.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, el hecho de estar sentado en el juego me da tiempo de darme cuenta de que cuando me propongo metas en el WoW me desvío; y me pasa en la vida real, me cuesta pedir ayuda por no querer molestar.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿cómo?

Sí, el juego a formado parte de mi vida, ha aportado en el crecimiento.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gustaría jugar jugador contra entorno pero juego jugador contra jugador, por cuestiones de internet.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Creo que no.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, como me expreso como persona, soy solitario.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, es un desahogo, un escape.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí, me ha ayudado a socializar mucho.

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

No tengo una razón en específico, cuando no tengo tiempo lo dejo de jugar y alterno.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, formando criterios, mejoró mi interacción con otras personas y he aprendido a poner límites de tiempo.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es un niño, que estaba durmiendo o lo estaban regañando quizás por dormir mucho y se paró con mal humor, porque le interrumpieron el sueño. Se sienta en la mesa, donde al parecer hay un violín, tiene las manos en la cabeza como tratando de despertarse para hacer algo con lo que hay en la mesa, finalmente no se queda ahí, solo intenta concentrarse.

6VH.- Hay una señora mayor, y una persona que creo que es su hijo, él llega a la casa de su madre, a decirle una mala noticia, ella se siente mal se torna a la ventana para llorar, él se tiene que ir dejando esa mala noticia, dejando a la señora mal.

8VH.- Veo unas personas tratando de salvar a un hombre que al parecer es un cazador por el arma que hay, están en una cabaña por la ventana al lado derecho, estas personas se encuentran curándolo, entra el chico pero no encaja, finalmente le curan al hombre sacándole una bala o curándole la herida.

11.- Me parece un puerto, están rompiendo las olas de fondo, creo que hay una estructura a la derecha como un faro, de fondo hay una tempestad. Hay algo debajo de la imagen como oscuro pero no sé qué es, en el centro hay rocas.

12VN.- Hay un lago, un barco, 2 personas fueron a acampar en ese lugar y se fueron. Detrás del lago hay un caballo u oveja, hay el rostro de un animal, el barco está amarrado al árbol, luego las personas vuelven y se van, estuvieron en un día de campo.

13V.- Hay un niño que se está tapando la boca, llega y se sienta en el arco de la puerta. Se sienta ahí, está frunciendo el ceño, hace calor, está descalzo, parece campesino, al parecer está en una granja, pasa el tiempo ahí y se va, solo está pasando el tiempo, no sé porque se tapa la boca. Está viendo algo, está sorprendido por algo que está pasando frente de él por eso se tapa la boca, luego se va pensando en lo que pasó.

14.- Aquí esta oscuro, es de noche es un cuarto, hay una persona que está mirando al cielo, está escapando por la ventana, logra escapar y se va del cuarto o de esa casa, no es un edificio es una

casa. Está ahí porque duerme con otras personas, se quiere ir porque no se siente cómodo donde él vive, en ese cuarto, quiere irse a otro sitio, ver otras personas, creo que es un escape, no estoy seguro si quiere volver.

17.- Hay un cuarto donde guinda una cuerda, luego llega esta persona que creo que está loco, decide subirse a la cuerda y escalarla. Luego se cae al llegar algo alto, solo quería subir y mirar hacia arriba, parece tener mucha fuerza, tiene las habilidades porque podía solo, no necesitaba ayuda y subió alto. Después de caer piensa como hacer para llegar más alto, vuelve a intentarlo, pero no muchas veces luego se cansa y lo deja.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 13 años, se describe como un gamer que invierte 4 horas promedio en juegos de video a quien le llama la atención la historia y la posibilidad de crear su propio personaje. Ha jugado World of Warcraft durante 5 años durante las tardes y noches además de considerarlo un escape de la rutina diaria a través de un mundo virtual. Dentro de la historia del World of Warcraft tiene a Kael'thas como su personaje favorito porque guio a su pueblo. En cuanto a la creación del personaje, tiene a los Magos como su clase preferida, a los Elfos de Sangre como la raza que más le gusta y comenta que le gusta pertenecer la Horda como facción por su carácter solitario.

Este sujeto, define a un héroe como alguien que busca el equilibrio, aquel que guía a los demás a un bien común. Compara la creación del personaje en el videojuego con el desarrollo personal y el reflejo de uno mismo. En relación a su primer personaje este individuo creó a un Elfo de Sangre -Cazador y recuerda en esa época haber sido una persona jovial, solidaria y que no tenía tantos problemas. Su personaje principal es un Elfo de Sangre- Mago y actualmente se describe como un hombre hospitalario, dependiente, que no ha logrado alcanzar sus metas, auto crítico, solitario y con muchos errores. Indica además tener una personalidad adictiva por la cual se reprocha.

El entrevistado comenta que el videojuego le ha permitido darse cuenta de su tendencia a la soledad y de su dificultad para alcanzar metas; sin embargo, cuenta que el videojuego le ha permitido formar criterios, mejorar su interacción social y controlar su inversión de tiempo en

actividades. Finalmente indica que el WoW es un liberador de estrés y que no tiene una razón específica para dejar de jugar ya que siempre encuentra tiempo para practicarlo.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto que presenta conflictos frente a la autoridad con dificultad en el manejo de impulsos y entre la fantasía y la realidad.

6VH.- Se identifica un individuo que presenta conflictos con el entorno, dificultades para relacionarse, evasión de responsabilidades e inseguridad.

8VH.- Se deduce a un sujeto en búsqueda de estabilidad y soporte, evasivo frente a responsabilidades y que se busca soluciones frente a sus conflictos.

11.- Se analiza un hombre con búsqueda de estabilidad y soporte, conflicto en el manejo de impulsos e inseguridad. También se observa expectativas de cambio.

12VN.- Por medio de esta lámina se manifiesta dificultades en el manejo de impulsos, inseguridad, búsqueda de soporte afectivo y estabilidad.

13V.- Se interpreta un sujeto con dificultad en el manejo de impulsos, conflictos con el entorno y la propia imagen; inseguridad y búsqueda de estabilidad y soporte. Se manifiesta también capacidad reflexiva y expectativas de cambio.

14VN.- Se analiza un individuo con dificultad en el contacto social con sentimientos de soledad y evasión de responsabilidades. También se encuentra en búsqueda de estabilidad y soporte.

17VH.- Se puede interpretar a un hombre inseguro, con dificultades entre los impulsos y la razón. Pese a esto se identifica también búsqueda de soporte, metas altas y expectativas de fortalecimiento.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

De acuerdo al test de la figura humana, se puede interpretar a un hombre con dificultad para relacionarse con otros y establecer contacto social, con desarreglo en el manejo de impulsos además de dependencia e inseguridad. Existe un apego a la fantasía y al mundo de las ideas, carácter evasivo e indicios de agresividad reprimida. Se observa por otro lado, conflictos con el propio rol sexual y rechazo al propio cuerpo.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE- CAZADOR

RAZA: Inseguridad, conflictos frente al entorno y con la propia imagen, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con la autoridad, conflictos entre la fantasía y la razón, egocentrismo, tendencias adictivas, apego al pasado, dependencia, búsqueda de estabilidad y soporte.

CLASE: Conflicto en el manejo de impulsos, dificultad de contacto social, evasión frente a las responsabilidades, conflictos con el entorno, inmadurez y apego a lo pasado y materno; búsqueda de sentido a la vida y objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, equilibrio y soporte

PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE SANGRE-MAGO

RAZA: Inseguridad, dependencia, apego al pasado, conflictos con el entorno, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con la autoridad, conflictos entre la fantasía y la razón, egocentrismo, tendencias adictivas, conflicto de identidad sexual (personaje creado sobre los 18 años), posible presencia de un ego frágil y conflictos con la propia imagen; búsqueda de estabilidad y soporte,

CLASE: Conflicto entre la fantasía y la realidad, apego a la razón, dificultad de contacto social y frente al entorno, egocentrismo, posible presencia de un ego frágil y agresividad reprimida; creatividad, expectativa de transformación y /o transición personal.

Omisión de rasgos faciales "cara vacía" se puede observar en individuos que tienen dificultad para relacionarse con otros y establecer contacto social.



Cabellera hirsuta puede significar desajuste en el manejo de impulsos. También puede ser una señal de agresividad reprimida.

Hombros anchos se interpretan como agresividad; se observa además un sujeto trabajador y activo.

Manos enguantadas (no se diferencian los dedos) pueden mostrar agresividad reprimida y timidez con las personas del género opuesto. Se puede además demostrar evasión y sentimientos de culpa.

Pies pequeños en relación al cuerpo se considera como un rasgo femenino. Puede dar lugar a inseguridad y conflictos con el propio rol sexual.

- * Ubicación del dibujo en la parte superior izquierda de la hoja, podría dar cuenta de conductas impulsivas, apego al pasado y a la fantasía.
- * El dibujo de la figura vacía puede demostrar una persona dependiente e insegura.
- * Sombreado de la figura del propio sexo, sugiere un rechazo al propio cuerpo. Se puede observar una persona insegura de sí misma o con sentimientos de inferioridad real o fantaseada.

CASO 8

Edad: 21

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

5 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

5 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

2 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Tecnoman, juegos de roles, explorar

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Los gráficos y la historia

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

Un año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Amigos

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Illidan, porque es un incomprendido.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Una distracción

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Pícaros

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Draenei

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Alianza, porque dan la idea de ser buenos

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con las características de uno mismo, o que quisieras tener.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Paladín-Masculino- Alianza

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Igual que ahora

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Sí, con Luzbel, se llama así mi personaje, por el nombre uso la luz.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Paladín- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Un mesías, alguien de quien las personas esperan algo.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque hay quienes se destacan que se llaman héroes

25. ¿Podrías describirte como persona?

Tranquilo, me gusta ser bromista, disciplinado, frío y seguir las normas

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, sé que no puedo jugar bien World of Warcraft, no me acostumbro a ciertos modos de juego.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿cómo?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno porque siempre me matan en Jugador contra jugador

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, por ser Paladín, me gusta ser recto

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Ha conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

No tener internet o computador

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

No

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño se imagina tocar el violín, va a intentar explorar el violín, quiere tocarlo. Está una manta bajo el violín, el niño quiere coger el violín e irse.

6VH.- La señora está hecha un photoshop, no sé qué pasa, él está esperando algo ahí parado, tal vez sea la madre. La expresión de ella no es humana, él quiere hablar con ella.

8VH.- Están en una guerra, como cuando los niños iban, le están esperando al niño que está acostado, es una operación de emergencia, no encaja el niño parado viéndome.

11.- Veo un dragón, algo que vuela fuera del bosque, veo una cascada, árboles, y muchas manchas, es un riachuelo, es un camino que lleva a una pared, y ahí se ve a la serpiente.

12VN.- Representa la soledad, el barco- optimismo, el agua- tranquilidad, el árbol es común y corriente, al fondo hay un bosque, esto está en un claro, todo representa tranquilidad, parece que hay una persona al filo del lago, está cruzado los brazos, se ve su reflejo.

13V.- Es un chico pensando que quiere jugar WoW, espera algo, alguien dentro con quien se peleó, está enojado, algo le salió mal.

14.- Una ventana y alguien sentado en la ventana, solo está saliendo de un sótano, está oscuro, va a salir porque no está seguro, para salir analiza primero.

17VH.- ¡Auch! ¡Que le paso en la cara!, no es una persona normal; por como se ve está bajando, algo arriba le llama la atención, está descalzo, tal vez olvidó algo y vuelve a subir, su rostro es de sorpresa.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado lleva jugando videojuegos por 5 años y se considera un gamer que invierte dos horas diarias en este entretenimiento. Lo que más le llama la atención de los videojuegos, es el nivel de dificultad y la historia que estos poseen. En relación al World of Warcraft, lo ha jugado por 1 año durante las noches y tiene la figura de Illidan como su personaje favorito por ser un incomprendido. Considera a los Pícaros su clase favorita y a los Draenei la raza que más le gusta; en cuanto a la facción, indica preferir la Alianza porque dan la idea de ser los buenos.

En consideración al videojuego comenta que su único personaje ha sido un Draenei-Paladín y se describe como una persona tranquila, bromista, disciplinada, fría y que le gusta seguir las normas; características que indica el sujeto compartir con la clase de su personaje puesto que el Paladín tiene una imagen de rectitud. Define a un héroe como un mesías de quien las demás personas esperan algo.

Finalmente indica que prefiere jugar jugador con entorno porque no sabe jugar bien WoW y siempre le matan cuando compite con otros jugadores. Además dice que dejaría el videojuego cuando no tenga computadora ni internet.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto apegado a la fantasía que presenta conflictos con el entorno, el cual busca estabilidad y soporte

6VH.- Se determina un individuo que presenta conflictos frente a la figura materna, inseguro, inactivo que posiblemente se encuentra en búsqueda de solución de conflictos.

8VH.- Por medio de esta lámina se observa conflictos en el manejo de impulsos, evasión de responsabilidades y una búsqueda de solución de conflictos.

11.- Se determina un hombre con apego a la fantasía, conflicto en el manejo de impulsos y con expectativas de cambio.

12VN.- Por medio de esta lámina se analiza un sujeto con sentimientos de soledad, aislamiento, egocentrismo, con un carácter optimista y con expectativas de cambio.

13V.- Se analiza a un individuo con apego a la fantasía, que presenta conflicto en el manejo de impulsos y con el entorno lo cual podría generar aislamiento.

14.- Se interpreta a un sujeto inseguro que presenta conflictos frente al entorno. También existen expectativas de cambio.

17VH.- Se determina un hombre inseguro, con posibles rasgos obsesivos, conflicto entre la fantasía y la realidad por lo cual busca estabilidad y soporte.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir del test de la figura humana es posible identificar indicios de testarudez, excesiva moralidad, conflicto entre la vida instintiva y las funciones de control racional, dificultad para relacionarse con extraños, timidez e inseguridad. Se puede observar además conflictos con la autoridad y búsqueda de satisfacciones en la fantasía más que en la realidad.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

DRAENEI-PALADÍN

RAZA: Conflictos frente al entorno y el poder, conflictos entre la fantasía y la realidad, pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo, búsqueda de compensación de virilidad, búsqueda de estabilidad y equilibrio, apego a la razón. Búsqueda de control de impulsos y firmeza.

CLASE: Búsqueda de control de impulsos, rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, excesiva moralidad, egocentrismo, inseguridad, problemáticas frente a la autoridad y mal manejo de la frustración; buen sentido social y carácter protector.

Cuello alto y delgado significa testarudez, excesiva moralidad y orgullo. También un cuello largo da cuenta de falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional.



Rasgos faciales delineados, posiblemente existe dificultad para relacionarse con extraños hasta cuando hay confianza y aceptación.

- * La ubicación del dibujo en la parte superior, casi al filo de la hoja demuestra querer huir del ambiente hacia lo alto, sea en el estado de ánimo o los valores, es decir un sujeto que está en el aire y que busca sus satisfacciones más en la fantasía que en la realidad.
- * En cuanto al tamaño del dibujo (2.9 cm) se puede indicar que toda la hoja representa el medio ambiente en el que interactúa el individuo, por lo cual éste reflejará el espacio que el sujeto cree o desearía ocupar en su ámbito de vida - su modo de responder a la presión ambiental.
- * El tamaño puede estar relacionado en la forma como se ve el individuo a sí mismo con el modo de responder a las presiones del medio, sea en la realidad o en la fantasía. Además tiene que ver en cuanto al control frente a la presión que ejerce la autoridad.
- * Se observa posibles sentimientos de inhibición social por timidez o inseguridad. Dibujo menor a los 5 cm muestra un sujeto que posiblemente responde a la presión social o ambiental disminuyéndose / anulándose.

CASO 9

Edad: 18

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

6 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

Un año y medio

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

5 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

No

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

A ser un súper héroe

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Que no es lineal sino libre

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

Año y medio

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Mi primo

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Illidan, porque es interesante todo lo que hace, por la forma.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Es una vida virtual

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Los Cazadores

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Horda, porque me gustan más sus razas.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con los rasgos que se tienen.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Cazado- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Normal, no me llamaban la atención muchas cosas, sociable, activo, alegre, conversón.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con Ares, porque me gustan las batallas.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en videojuego World of Warcraft?

Tauren- Druida- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien que sabe cómo llevar a un grupo a la victoria.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque todas tienen una función, solo cambia el modo.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy alegre, sociable, conversón, me gusta hacer deporte, soy perezoso.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, antes no ponía mucha atención en las cosas, ahora focalizo mejor lo que tengo que hacer.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, porque he aprendido a concentrarme más y ser ordenado.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gustan los 2, hacer arenas y raids.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, rasgos físicos.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Algún juego más interesante.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, a ser paciente.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño, que parece que esta con sueño o dormido, al frente hay un violín, estaba tocando y tal vez al no poder alguna nota dejó el violín y se frustra. tal vez se vaya o intente de nuevo tocar el violín.

6VH.- Una señora sorprendida, y un señor con cara de preocupación, posiblemente estaban discutiendo y él le dijo algo a la señora que le sorprendió, tal vez se ponen a hablar acerca de lo que le dijo.

8VH.- Personas que tratan de cortar el pecho a un joven, y un chico aparentemente que no ve lo que está pasando, tal vez antes por alguna causa le están haciendo pagar al chico por algo que hizo, le dejan ahí después de abrirle y se van.

11.- Hay un paisaje donde se ve un camino de roca, con una montaña al lado, parece una serpiente que está en las rocas, hay un animal al final, solo es un paisaje.

12VN.- Es un lago, una canoa, un árbol, hay una persona ahí como en el árbol que está colgada, alguien lo colgó ahí. Se queda así hasta que alguien se dé cuenta.

13V.- Una puerta y un niño sentado, el niño está esperando a alguien, después llegó la persona que esperaba y se fueron juntos. El niño solo esperaba a que llegue alguien.

14.- Un cuarto oscuro y una persona abriendo una ventana, él estaba dormido y se levantó a abrir la ventana para que entre la luz, luego se retira y se va a arreglar para salir.

17VH.- Un señor escalando una cuerda, se le ve como que quería ver algo y se subió a la cuerda para poder observar, termina de ver lo que quería y baja la cuerda.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos por un espacio de 6 años, invierte 5 horas diarias de su rutina para practicarlos y se considera un gamer. Se siente atraído por el estilo que diferencia a un videojuego de otro y la posibilidad de crear tu propio personaje. En cuanto al World of Warcraft lo empezó a jugar hace un año y medio durante las tardes y noches describiéndolo como una vida virtual. Dentro de la historia de este videojuego considera a Illidan una figura interesante; tiene a los Cazadores como su clase favorita, los Elfos de Sangre como su raza preferida y la Horda como su facción predilecta.

Este sujeto define a un héroe como un líder que guía a un grupo hacia la victoria e indica compartir rasgos físicos con su Elfo de Sangre. Su primer personaje creado en el videojuego fue el Elfo de Sangre- Cazador y recuerda en ese entonces haber sido una persona sociable, activa, alegre que no le llamaban la atención muchas cosas y que le gustaba mucho participar de la conversación con otros. Su último personaje creado dentro del videojuego es un Tauren –Druida el cual lo compara con el dios griego Ares. Actualmente, se describe como un sujeto al cual le gusta practicar del deporte y que a veces es un poco perezoso.

Por otro lado, comenta que el videojuego le ha permitido focalizarse mejor en sus actividades desarrollando su concentración, capacidad de organización y paciencia; además de ser una

herramienta anti estrés. Sin embargo, comenta que dejaría el World of Warcraft al encontrar un videojuego más interesante.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto con apego a la razón y con desgaste energético; también se observa inseguridad e incertidumbre.

6VH.- Se interpreta a un individuo con posibles conflictos con la figura materna y el entorno quien presenta inseguridad e incertidumbre.

8VH.- Por medio de esta lámina se deduce un ser posiblemente agresivo que presenta conflictos en el manejo de impulsos y con el entorno; se muestra también evasión de responsabilidades, inseguridad e incertidumbre.

11.- Se determina un sujeto que presenta conflictos en el manejo de impulsos debido a un apego a la razón.

12VN.- Se analiza un individuo posiblemente agresivo, que presenta conflictos en el manejo de impulsos debido a un apego a la razón; existe también búsqueda de soporte y estabilidad.

13V.- Se interpreta un ser apegado a la razón en búsqueda de estabilidad y soporte, con expectativas de acogimiento y contención afectiva.

14.- Por medio de esta lámina se identifica búsqueda de fortalecimiento, actividad, expectativa de cambio y/o transformación; sin embargo, también existe incertidumbre.

17VH.- A través de esta lámina se deduce un hombre apegado a la razón, con búsqueda de metas y expectativas de cambio.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Según el test de la figura humana se puede analizar a este sujeto como inseguro, dependiente, apegado a lo materno, inestable, que presenta conflictos con el entorno y en el manejo de impulsos. Es posible la presencia de rasgos agresivos y pasividad por falta de energía física y /o psíquica. Esto último, puede sostenerse en cuanto a que el individuo empezó su dibujo de abajo hacia arriba.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE-CAZADOR

RAZA: Inseguridad, conflicto con el entorno y en relación con la propia imagen, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo, conflictos con la autoridad, conflictos entre la fantasía y la realidad, posible presencia de un ego frágil, tendencias agresivas y adictivas; búsqueda de estabilidad o soporte.

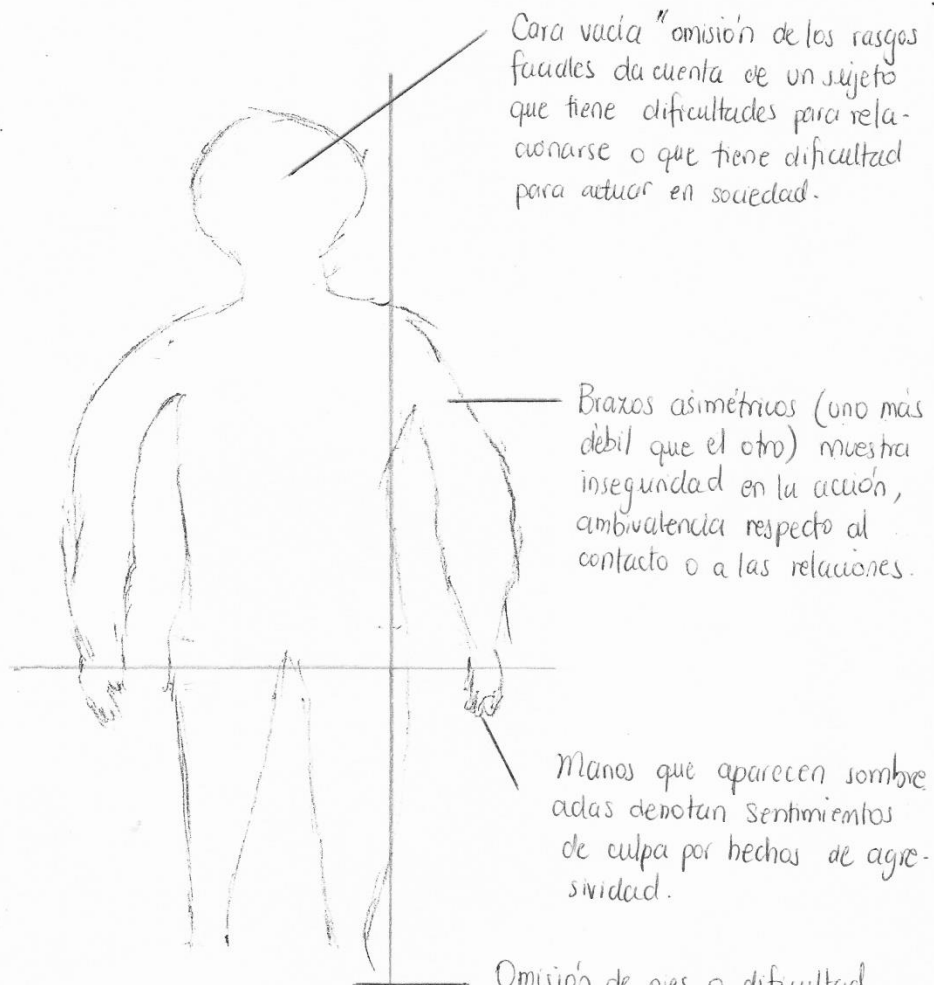
CLASE: Conflicto en el manejo de impulsos, tendencias primitivas, dificultad de contacto social, evasión frente a las responsabilidades, conflictos con el entorno y posibles rasgos agresivos. Existe objetividad en el planteamiento de metas, carácter aventurero, búsqueda de sentido, estabilidad, equilibrio y soporte.

PERSONAJE PRINCIPAL

TAUREN-DRUIDA

RAZA: Conflicto en el manejo de impulsos, tendencias primitivas, posible estancamiento de energía psíquica, apego al pasado y lo materno, conflictos frente al entorno y el poder, posible agresividad y búsqueda de compensación de virilidad; expectativa de transformación y/o cambio, búsqueda de estabilidad y soporte

CLASE: Conflicto entre la razón y los impulsos, problemáticas frente al poder, inseguridad, rigidez, egocentrismo, búsqueda de control real o fantaseado del entorno, evasión de responsabilidades, tendencias primitivas, búsqueda de idealización del ego, expectativas de transición y/o cambio y búsqueda de estabilidad y soporte.



Cara vacía "omisión de los rasgos faciales da cuenta de un sujeto que tiene dificultades para relacionarse o que tiene dificultad para actuar en sociedad.

Braxos asimétricos (uno más débil que el otro) muestra inseguridad en la acción, ambivalencia respecto al contacto o a las relaciones.

Manos que aparecen sombreadas denotan sentimientos de culpa por hechos de agresividad.

Omisión de pies o dificultad para representar estos segmentos da cuenta de falta de energía y soporte; falta de estabilidad ambiental e inseguridad.
(Dibujo realizado empezando por las piernas)

- * Figura vacía y abstracta que se relaciona con una sombra, da cuenta de una persona dependiente e insegura (uso insistente del borrador)
- * En cuanto a la ubicación del dibujo se observa un sujeto ligado al pasado y a lo materno.
- * Presión del trazo (fluctuante) da cuenta de un sujeto inestable, inseguro y con un bajo nivel de energía física y lo psíquica.
- * Predominio de trazos curvos, da cuenta de dependencia, pasividad y emotividad.

CASO 10

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
6 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
1 año
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
2.5 horas
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
No
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
A las cogidas, deportes y play station
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
World Of Warcraft, Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Puedes crear tu propio personaje y estar en tu propia fantasía.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

1 año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Por mi amigo, que me enseñó a crear mi propio personaje, no me dejan jugar en la casa y jugaba en el cyber.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

No tengo

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Significa un mundo de fantasía en el cual voy superando niveles.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Los magos

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los enanos

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Alianza porque te puedes unir con otros jugadores.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

Con nada, porque solo es la creación, a veces solo inicias.

19. ¿Qué raza, clase, género, facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Orco- Brujo- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Con ganas de ver las cosas

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Thor

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Enano- Mago- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es una persona que dirige a alguien para llegar a ganar algo

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

No, los brujos no son heroicos porque se nota que son malos.

25. ¿Podrías describirte como persona?

No soy agresivo, soy normal

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

No

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno porque pueda ganar más.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, solo físicamente

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Si se pondrían cosas de mayor dificultad

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

No, solo es un juego

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño antes estaba practicando el violín, se pone a pensar porque falló y piensa que puede lograrlo.

6VH.- El señor llegó a la casa y algún problema tuvo con la señora. En el futuro pienso que le va a disculpar porque era su hijo, o puede ser que se murió alguna persona.

8VH.- El chico estaba pasando por un lugar y a sus espaldas agredirán a alguien. Él dará la vuelta y va a huir.

11.- Veo un hueco. Pienso que hubo un terremoto, está destruido, si es que no se percata se hará más grande sino se pondrá algo para que no pase ningún accidente.

12VN.- Pienso que el bote llegó hasta el lugar y el que lo perdió va a tratar de encontrarlo. Quedó varado el bote.

13V.- Antes el niño debió haber estado jugando y no querían jugar con él y se quedó pensando cómo solucionar eso y decirles a los amigos que no le gusta el juego y les comentará a sus amigos.

14.- Antes de que pase esto, él tuvo un inconveniente con algo y porque le ocurre eso va a cerrar la ventana y va a solucionar lo que pasó, discutió o algo así, o alguien le dejó.

17VH.- Aparentemente, él es un deportista y le dijeron que suba y próximamente va a bajar y logrará bajar por la cuerda.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado se considera un jugador esporádico quien ha jugado videojuegos durante seis años, en los cuales invierte 2 horas y media dentro de su rutina diaria para practicarlos. Le llama la atención el nivel de dificultad y la creación de su propio personaje dentro de un videojuego. Ha jugado World of Warcraft por un periodo de 1 año, prefiriendo hacerlo durante las tardes y/o noches ya que lo considera un anti estrés. Este videojuego es para este sujeto un mundo de fantasía en el cual supera niveles, teniendo a los magos como su clase preferida, a los enanos como su raza favorita y el pertenecer la Alianza como la facción que más le gusta.

Este individuo recuerda que su primer personaje creado en el videojuego fue un Orco-Brujo describiéndose por ese entonces como una persona curiosa. En la actualidad su personaje

principal es un Enano- Mago y dice ser una persona normal y no agresiva. Considera a un héroe como alguien que dirige a otro para llegar a triunfar en algo. Finalmente el entrevistado comenta compartir ciertos rasgos físicos con su personaje, prefiere jugar jugador contra entorno porque por medio de este puede conseguir más logros y cuenta que dejaría el videojuego si este aumenta de dificultad.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un individuo con dificultad en el manejo de la frustración y la culpa; sin embargo se identifica búsqueda de fortalecimiento, expectativas de cambio y logros.

6VH.- Se interpreta un sujeto que presenta conflictos frente a la figura femenina, dificultad en el manejo de impulsos y búsqueda de resolución de conflictos.

8VH.- A través de ésta lámina se interpreta conflicto entre la razón y los impulsos, evasión de conflictos y dificultad para relacionarse con el entorno.

11.- Se deduce un sujeto inestable, con dificultad en el control de impulsos. Tendencias al aislamiento y búsqueda de soporte.

12VN.- Por medio de esta lámina se puede interpretar sentimientos de soledad y aislamiento; existiendo búsqueda de soporte y estabilidad.

13V.- Se analiza un individuo con tendencia al aislamiento, conflictos con el entorno, carácter reflexivo y conflictos entre la razón y los impulsos. Además de la búsqueda de soporte y estabilidad.

14.- Se interpreta un sujeto con dificultad en el contacto social, tendencia al aislamiento, conflictos con el entorno y dificultad en el control de impulsos.

17VH.- Por medio de esta lámina se puede deducir un ser activo, que presenta conflictos con el entorno, además de expectativas de logros.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA.

En cuanto al test de la figura humana se analiza un sujeto con dificultad en el manejo de impulsos, ensimismado y dependiente que busca estabilidad y soporte. Se puede observar

también una posible ausencia de virilidad, conflictos y evasión frente al entorno, agresividad reprimida, tendencias regresivas y dificultad en la relación frente a la figura femenina.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ORCO-BRUJO

Raza: Conflictos entre la fantasía y la realidad además de con el entorno, dificultad en el manejo de impulsos, pérdida de sentido de pertenencia, problemáticas con la propia imagen, rasgos agresivos, compensación de virilidad, sentimientos de soledad, tendencias regresivas y aislamiento. Existen también expectativas de cambio y búsqueda de estabilidad.

Clase: Presencia de tendencias primitivas, conflicto con la autoridad y el entorno, dificultad de contacto social y en el manejo de impulsos, inseguridad, búsqueda de poder tanto en la realidad como en la fantasía, ensimismamiento, posible conflicto con la figura femenina; búsqueda de transformación o cambio, expectativas de fortalecimiento, búsqueda de estabilidad y soporte.

PERSONAJE PRINCIPAL

ENANO-MAGO

Raza: Dificultad de contacto social, conflictos de identidad, conflicto entre la razón y los impulsos, posibles tendencias regresivas, apego al pasado y lo materno, sentimientos de inferioridad y búsqueda de compensación de virilidad, además de carácter aventurero, búsqueda de sentido a la vida, capacidad de transformación y/o cambio.

Clase: Conflicto entre la fantasía sobre la realidad, egocentrismo, problemáticas en frente al entorno, agresividad reprimida, posible presencia de un ego frágil, dificultad de contacto social, que presenta expectativas de transformación personal o cambio.

Nariz respingada - posibles conflictos en relación a la figura femenina y con la sexualidad.

Cabellera hisuta puede dar cuenta de un mal manejo de impulsos.

Hombros débiles da cuenta de un sujeto débil, tímido, inhibido y desvalorizado.

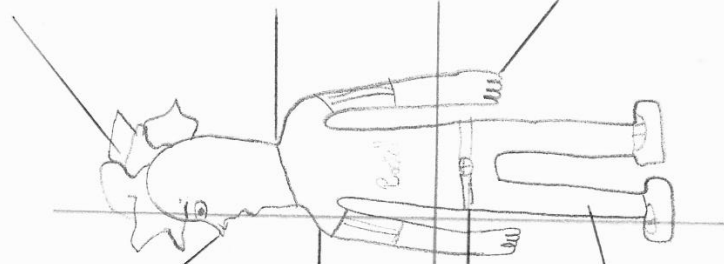
Omisión del cuello muestra posibles tendencias regresivas, dificultad para controlar los impulsos sobre la función intelectual.

Cinturón con hebilla da cuenta de un sujeto con necesidad de soporte y ayuda. Se observa dependencia.

Dedos muy juntos, apenas separados por una línea son señal de agresividad reprimida. Falta de un dedo en ambas manos da lugar a ausencia de virilidad.

Piernas débiles muestran inestabilidad.

* Dibujo de cuerpo de frente con la cabeza de perfil puede indicar ambigüedad en la actitud, disociaciones internas o en relación con el medio. De esta manera se podría observar un sujeto con confusión respecto a su orientación en la vida o que intenta ir por distintos caminos. Se muestra también evasión frente al entorno.



CASO 11

Edad: 18

Estado civil: Soltero

ENTREVISTADO

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

13 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

7 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

2 horas al día

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Futbol, bicicleta, con muñecos, y juegos de estrategia

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

League of Legends, World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Es un mundo gigante donde se conoce gente y es divertido jugar jugador contra jugador.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

6 años

12. ¿Qué te lleva jugar World of Warcraft?

Un primo me instaló el juego

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

Arthas y Thrall, Arthas porque era bueno y se vuelve malo; y Thrall porque me pareció que trataba de liberar a su pueblo.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Muchos momentos de mi vida, me hizo llevar mejor con mis primos.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Guerrero

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los No Muertos.

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Horda porque me gustaba más y tenía más territorios.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con buscar algo que se parezca a ti, con algo que te identifiques.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No-Muerto- Guerrero- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Era un niño, muy infantil e inmaduro.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

A mi chamán siempre lo he comparado con Thor por los poderes.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Goblin- Chamán- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Una persona que lucha bastante por sus ideales, que se va solo contra el sistema.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque todos tienen su nivel de dificultad

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy sentimental, pasional, paso pensando en decisiones, lucho por lograr las cosas, soy tolerante, perseverante, soy retraído, escondo cuando algo me molesta.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, soy perseverante y dedicado, me gusta buscar la manera de mejorarme, descubrí que odiaba perder.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, me ha ayudado a darme cuenta de otras fortalezas, me ayudó a conocer otras personas.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador porque se ahí se ve la destreza de cada jugador

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, recuerdo que era mi personaje y mataba animales y luchaba con otros personajes, que conocía a Thrall y viajaba con él.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, porque me sentía independiente, pensaba que mi personaje era yo en el futuro.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, bastante

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Llegar a hacer todo en el videojuego.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, a ser perseverante y sentirme más responsable de mí mismo.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Este niño estaba estudiando matemática porque tiene parciales, quería sacar buenas notas porque sus padres le obligaron, pero él estudió para ser mejor, dio su examen y quiere estudiar matemática pura, pero busca más pasiones. Quiere ser profesor de matemáticas y va a tener 3 hijos y sus 3 hijos van a odiar las matemáticas.

6VH.- Él estaba triste porque a su mamá le habían dicho que va a morir de cáncer, él se quedó sorprendido porque ella le contó que su padre no era su padre sino que era otro. Él ayuda a su

mamá mientras está enferma, la entierra cuando muere, recuerda lo que su mamá hizo por él y que quiso lo mejor para él.

8VH.- Era un niño y sus amigos, estas amistades le molestaban, de grande busca vengarse de ellos, los quiere matar, en un futuro los termina matando uno por uno, al último quedó vivo y lo tortura.

11.- Es un paisaje que conduce a una cascada, un chico va a querer llevar a su pareja a esta cascada para compartir cosas, en un futuro este lugar será importante para ambos porque significará muchas cosas.

12VN.- Unas personas que se perdieron en un río, 3 chicos que querían su aventura en la amazonia, armaron su barco, viajaron por el río hasta que la creciente aumentó y se chocaron, terminaron ahogados y el barco se detuvo en el árbol donde encontraron los cuerpos de los niños que se estaban pudriendo.

13V.- Es la foto de un niño que estaba en ese lugar recordando las cosas que hizo con su familia, ahora buscará remodelar el lugar y en el futuro se convertirá en algo simbólico de su familia porque es un bonito recuerdo.

14.- Este hombre es de un pasado, ya que siempre miraba las estrellas porque tenía un bonito paisaje para recordar a la gente que pasó por su vida, él va a tener nostalgia de este momento, para recordar y sentirse mejor.

17VH.- Es un viejo que de joven era un luchador, tenía un buen estado físico y le gustaban los deportes, recuerda cuando ganaba y quiere que alguien de su familia tenga estos logros, de esta persona él se sentirá orgulloso y le ayudará.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado se considera un gamer quien lleva jugando videojuegos durante 13 años e invierte dos horas diarias para esta actividad. Se siente atraído por las características estéticas que un videojuego puede ofrecer además de su historia. En cuanto al World of Warcraft lo ha jugado por un tiempo de 6 años prefiriendo practicarlo en las tardes.

Este individuo indica que el videojuego representa muchos momentos de su vida y que incluso le ha ayudado a mejorar sus lazos familiares. Comenta que tiene a Thrall y Arthas como sus

personajes preferidos dentro de la historia. También comenta que su clase favorita dentro de videojuego es el Guerrero; mientras que su raza preferida es el No-muerto. En cuanto a la facción le llama la atención la Horda por el número de territorios que posee. Este individuo comenta que su primer personaje creado fue un No muerto-Guerrero recordando haber sido un niño, infantil e inmaduro.

En consideración a su personaje actual, manifiesto que es un Goblin-Chamán, al cual lo compara con el dios nórdico de la guerra, Thor. Define a un héroe como un personaje que lucha solo por sus ideales y en contra el sistema. En la actualidad, el entrevistado se describe como una persona sentimental, reflexiva, luchadora, retraída y perseverante, cualidad que conoció a partir del videojuego al igual que la intolerancia a la frustración.

Dentro de WoW dice que prefiere jugar jugador contra jugador porque mediante esta actividad se pueden percibir las destrezas del contrincante y comenta que los rasgos de su personaje se relacionan con los suyos propios en cuanto a verse él en el futuro. Para finalizar comenta que dejaría el World of Warcraft cuando llegue a completar todas las actividades que el videojuego ofrece y que este, le ha aportado la posibilidad de sentirse más responsable de sí mismo además de funcionar como un mecanismo anti estrés.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se puede analizar un dominio de la razón sobre la fantasía, dependencia e infantilismo. Se debe considerar además actividad, responsabilidad, planteamiento de metas y la posible presencia de conflictos con la figura paterna.

6VH.- Se puede deducir un sujeto activo, con buen nivel empático; presentando posibles conflictos con la figura paterna, sentimientos de orfandad y apego a la figura materna.

8VH.- Se manifiesta dificultad de contacto social, infantilismo que genera un conflicto en el manejo de impulsos y posible agresividad. También se determina actividad, conflicto con el entorno e intolerancia a la frustración.

11.- Se interpreta un individuo con búsqueda de estabilidad y acogimiento. De igual forma se observa sentimientos de entrega y búsqueda de apego a lo materno.

12VN.- Se analiza un sujeto que presenta conflictos en el manejo de impulsos y con el entorno, búsqueda de estabilidad frente a sentimientos de pérdida que generan angustia. También existe una expectativa de cambio, carácter activo y aventurero.

13V.- Se muestra un individuo infantil, dependiente, con apego al pasado; a su vez se analiza búsqueda de estabilidad y pertenencia, además de transformación y cambio.

14.- Se interpreta un ser con apego al pasado y a lo materno; que busca contacto social y expectativa de transición.

17VH.- Se deduce un individuo con búsqueda de soporte y apego al pasado, con conducta dinámica y activa que busca fortalecerse para ayudar a otros.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir del test de la figura humana se puede analizar un sujeto infantil que busca controlar impulsos por medio de la intelectualización, dependiente, retraído y desvalorizado quien tiene dificultades para relacionarse. También se observa un individuo apegado a la fantasía y a la creatividad manifestando una adecuada capacidad de observación.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

NO MUERTO-GUERRERO

Raza: Búsqueda de estabilidad y soporte, posibles tendencias regresivas, impulsividad, conflictos con el entorno, conflicto entre la fantasía y la realidad, posible presencia de un ego frágil, egocentrismo e inmadurez.

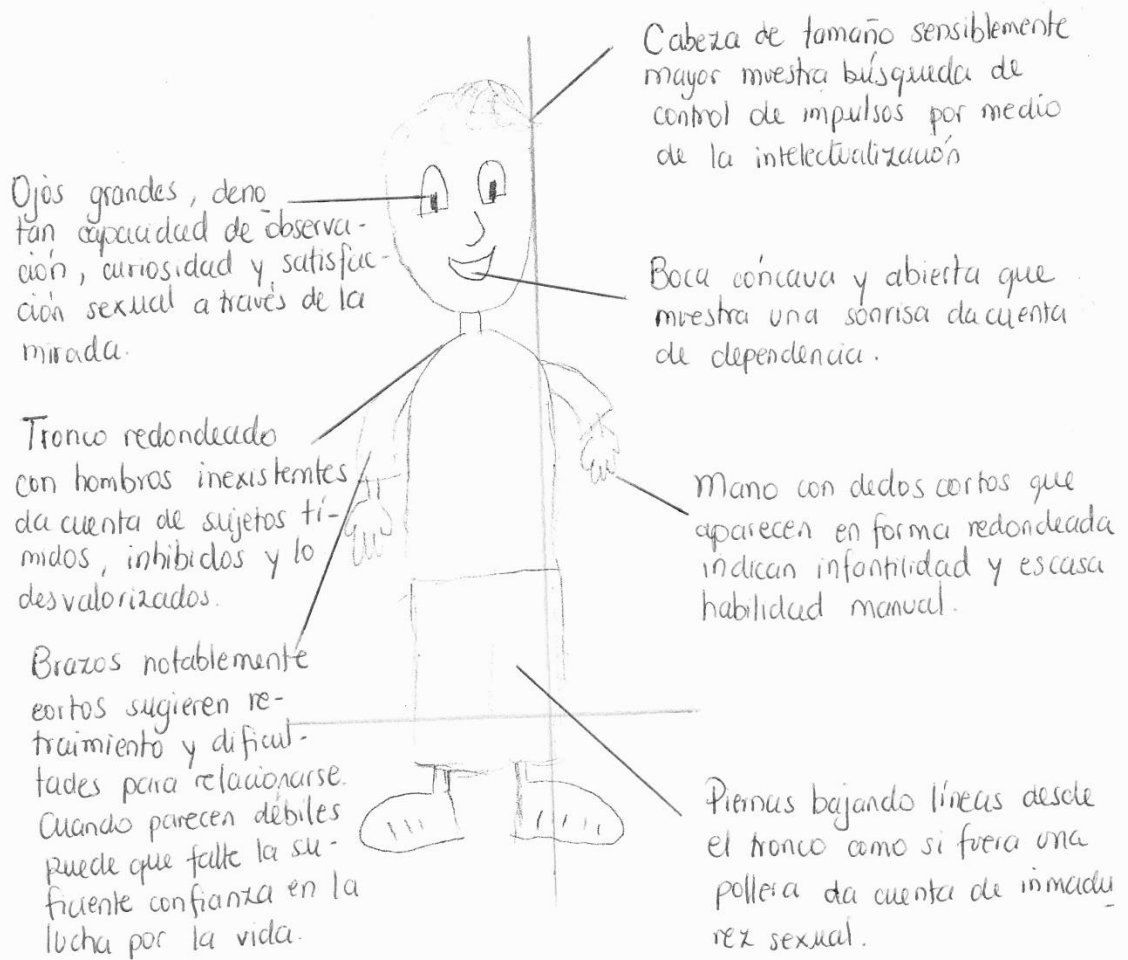
Clase: Búsqueda de estabilidad, soporte y seguridad, estructura rígida, conflicto entre la razón y lo impulsos, posibilidad de respuestas defensivas y /o agresivas frente al entorno; objetividad en el planteamiento de metas

PERSONAJE PRINCIPAL

GOBLIN-CHAMÁN

Raza: Egocentrismo, inmadurez, dependencia, búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la propia imagen y con el entorno; búsqueda de fortalecimiento.

Clase: Conflicto entre la razón y los impulsos, conflictos con las figuras de poder; impulso del viaje heroico, idealización del ego, búsqueda de estabilidad y equilibrio, desarrollo personal, potencialidad de transformación y/o cambio,



- * Dibujo infantil de acuerdo a la edad actual del individuo.
- * Por la ubicación simbólica del espacio en la parte superior de la hoja y un tamaño de (12.5cm) se podría interpretar un sujeto apegado a la fantasía y a la creatividad; además de a lo bueno y positivo.

CASO 12

Edad: 20 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
10 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
2 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
3 horas diarias
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Gamer
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Deportes como el fútbol
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
WOW, Dota, Señor de los Anillos
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Experiencia al subir de nivel y el estar conectado con personas de otros países

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

2 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Vi jugar a otras personas y me ayudaron a crear el personaje

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Ninguno

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Un entretenimiento

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Brujo

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Me interesa la Horda, todos los que jugaban son de la horda, me ayudan a subir de nivel y me regalaban armaduras

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

No podría comparar

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Tauren- Guerrero- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Era principiante, no sabía qué hacer, me dedicaba más al estudio y salía a jugar con mis amigos

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Cree mi brujo pensando en el personaje del Señor de los Anillos el Rey Brujo.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?
Elfo de Sangre- Brujo- Masculino- Horda
23. ¿Qué es un héroe para ti?
Es un personaje poderoso que nadie puede vencer
24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?
Sí, todas tienen sus poderes y sus facultades. Solo hay que saber cómo jugar.
25. ¿Podrías describirte como persona?
Soy deportista, trabajador y sociable
26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?
Sí, antes solo me dedicaba al estudio y comencé solo a jugar
27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?
No
28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?
Jugador contra jugador porque ahí se ve quien es mejor
29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?
Sí, era un brujo y tenía que subir de nivel
30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos?
Sí, en el color de cabello y de piel.
31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?
Sí
32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?
Sí
33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?
Sí
34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?
Mis estudios
35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?
Sí, antes me dedicaba al deporte y ahora el 25% es para el juego.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño llegó del parque jugando y está triste y en el futuro seguirá desanimado y no tendrá modo de hacer lo que le gusta, porque veo que tiene un violín.

6VH.- Un hombre llega del trabajo y está con su madre, está pensando, creo que les pasó algo malo. Alguien está en el hospital, están preocupados con la esperanza de que se resuelva todo. En el futuro ocurrirá un milagro y esas preocupaciones se vuelven felicidad.

8VH.- El niño sabe que unos ladrones están asaltando a una mujer y ahora está pensando sobre ese trauma de lo que vio, en el futuro necesita ayuda sobre lo que vio, porque él no puede vivir con eso.

11.- En el pasado existían los dinosaurios una cascada que se formó ahora en el presente, en el futuro habrá un derrumbe y en el presente full rocas están obstruyendo el tráfico, la gente no pasaría por ahí, tienen que ver otra manera de seguir su camino.

12VN.- Este es un bosque, hay una balsa y está abandonada, tal vez los que estuvieron ahí se fueron a otro lugar de viaje, en el futuro regresan y el lugar vuelve a ser poblado.

13V.- El niño salió de su casa, ahora se sienta y está pensando en lo aburrido que es esto y no tiene con quien jugar, está solitario; los padres tendrán que mudarse a un lugar donde el niño pueda ser feliz y donde tenga con quien jugar.

14.- Veo oscuridad, un señor está parado en la ventana mirando a alguien y ahora está pensando lo hermoso que es; hubo antes un apagón y se queda en la oscuridad. En el futuro regresa la luz y vuelve a la rutina diaria que tiene.

17VH.- Veo un señor que antes se estuvo preparando para subir la cuerda, ahora logró subir la cuerda. En el futuro va a estar feliz porque logró cumplir una meta, un sueño.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos por un espacio de 10 años y se considera un gamer quien puede llegar a invertir 3 horas diarias en esta actividad. Lo que más le llama la atención dentro de un videojuego es la dificultad, la experiencia que se puede adquirir, la calidad gráfica y la creación de un personaje propio. Comenta que lleva jugando World of Warcraft por un tiempo de 2 años durante las tardes.

Dentro del videojuego este sujeto tiene a los Brujos como su clase preferida y la raza que más le agrada son los Elfos de Sangre. Con respecto a la facción manifiesta interesarse por la Horda. Expone que su primer personaje creado dentro del videojuego fue un Tauren- Guerrero, recordando por ese entonces haber sido un principiante que no sabía mucho que hacer dentro del videojuego, que dedicaba mayor parte del tiempo al estudio y que solía jugar con sus amigos.

Indica que su personaje principal es un Elfo de Sangre- Brujo. Considera a un héroe un alguien invencible y poderoso. Se describe como un hombre deportista, sociable y trabajador el cual prefiere la modalidad de juego jugador contra jugador por la competencia que lo caracteriza. Considera al videojuego un entretenimiento y un anti estresante al cual lo dejaría por dar prioridad a sus estudios.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se interpreta frustración por la situación de vida, conflictos con el entorno y sentimientos de soledad.

6VH.- Se analizan conflictos con la figura materna y frente al entorno, problemáticas frente a situaciones de riesgo, además de actividad, optimismo y expectativas de cambio.

8VH.- Se deduce un sujeto que presenta conflictos frente al entorno y en el control de impulsos, posible presencia de rasgos paranoides, carácter evasivo, problemáticas con la figura femenina, búsqueda de estabilidad y soporte.

11.- Por medio de esta lámina se expone apego al pasado, conflicto en el manejo de las emociones y expectativas de cambio.

12VN.- Se interpreta un sujeto con sentimientos de abandono y carácter evasivo además de expectativas de cambio.

13V.- Se analiza un sujeto que presenta sentimientos de soledad y abandono, conflictos con el entorno, dependencia, egocentrismo y evasión de responsabilidades.

14.- Se interpreta un individuo que presenta conflictos entre la fantasía y la realidad y a su vez con el entorno. Además se observa apego al pasado y a lo materno. Por otro lado se presentan expectativas de cambio.

17.- Por medio de esta lámina se analiza objetividad en el planteamiento de metas, emprendimiento y actividad.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

De acuerdo al test de la figura humana, se analiza un individuo que presenta conflictos entre la razón y los impulsos, agresividad reprimida, dependencia, conflictos con la figura materna y que busca reforzar su virilidad. Existe la posibilidad de presencia de rasgos paranoides, hostiles y de inseguridad intelectual frente al entorno que lo rodea. Pese a esto se observa autoconfianza y vigor.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

Tauren- Guerrero

RAZA: Búsqueda de seguridad, apego al pasado y a lo materno, rasgos agresivos, tendencias primitivas, conflicto con el entorno y en el manejo de impulsos.

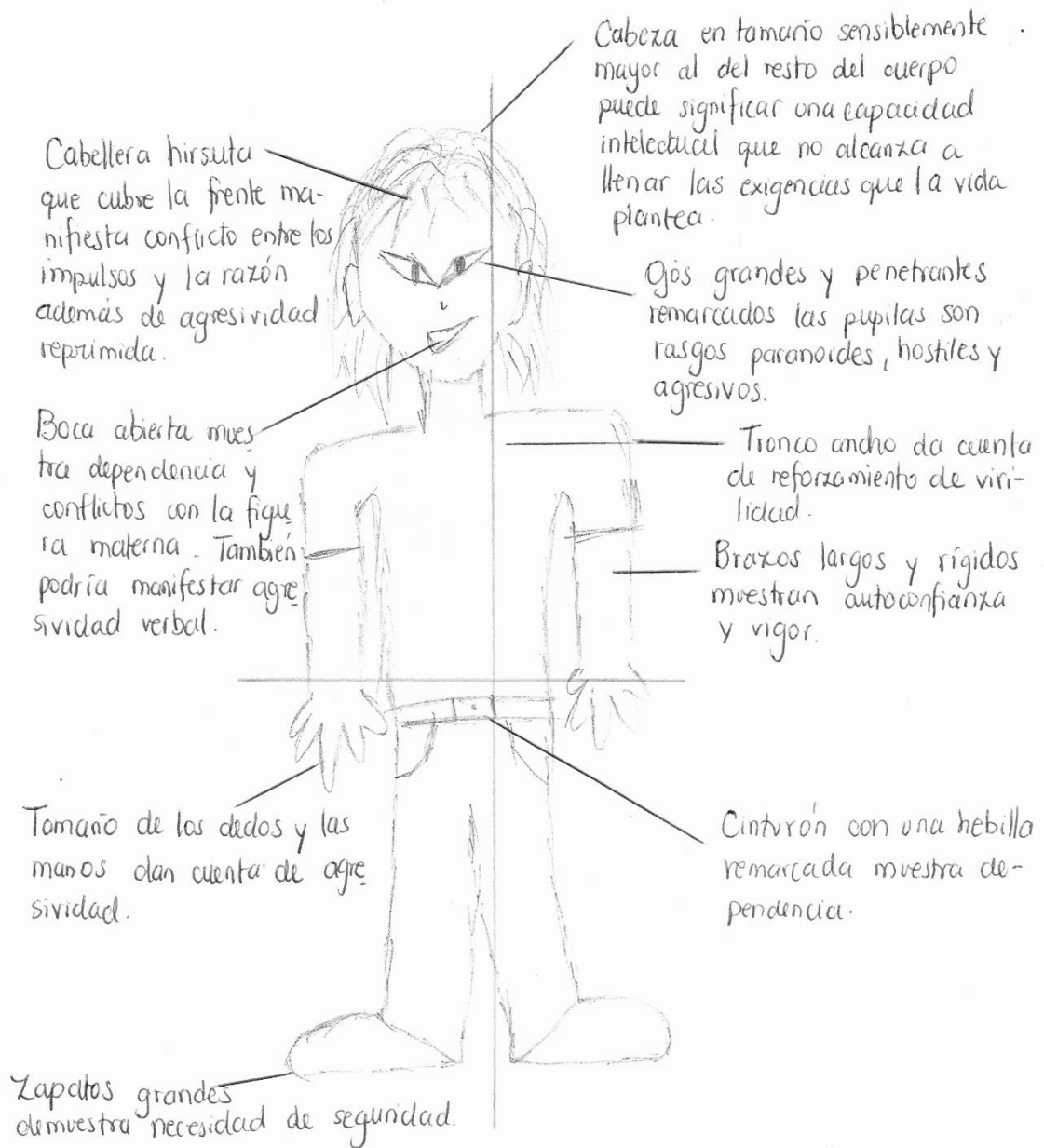
CLASE: Conflictos entre los impulsos y la razón, respuestas defensivas o agresivas frente al entorno, rigidez, inseguridad, búsqueda de estabilidad y soporte; objetividad en el planteamiento de metas.

PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE SANGRE- BRUJO

RAZA: Conflictos frente al entorno, inseguridad, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, problemáticas con relación a la autoridad y entre la fantasía y la realidad, egocentrismo, conflictos con la propia imagen, búsqueda de estabilidad y soporte, tendencias paranoides y adictivas.

CLASE: Presencia de tendencias primitivas, conflicto en el manejo de impulsos, problemáticas frente a la autoridad y con el entorno, dificultad de contacto social, ensimismamiento, problemáticas frente a la figura femenina, inseguridad, búsqueda de poder en la realidad o en la fantasía; expectativas de fortalecimiento.



* Ubicación y tamaño del dibujo (16.5 cm) demuestra una persona adaptada y autoafirmada socialmente.

CASO 13

Edad: 18

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

11 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

4 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

6 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Al papá y la mamá, escondidas

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

Todo el día

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La historia

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

4 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Un primo

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Bolvar Fordragon porque se sacrifica por mantener encerrado al Rey Exánime.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Algo para tranquilizarme y un anti estresante

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Paladín

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Elfos de sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Alianza porque siempre me ha gustado ser de los buenos

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con la universidad porque uno busca ser el mejor.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Paladín- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Más calmado y más interesado en el estudio.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Paladín-Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien que ayuda sin recibir nada a cambio y sin demostrar lo que hizo por esa persona.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque cada clase puede ser un héroe para cada persona, depende de la creencia.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Tímido hasta que se cojo confianza, generoso, solidario, serio y ayudo a quien puedo.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, el ser codicioso y luchar por ser mejor

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Las 2 porque el jugador contra entorno es una pelea con monstruos y el jugador contra jugador porque es divertido y más desafiante.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, avanzaba en el juego y conseguía el arma y armadura que necesitaba, para derrotar a un jugador fuerte que era otro Elfo de Sangre- Paladín

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿como cuáles?

No

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Alguna tarea importante o no tener como pagar el juego.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, en la historia que se cuenta, hace reflexionar para buscar mejores maneras de hacer las cosas o hacer algo similar.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño ya estaba cansado de tocar, el papá y la mamá le obligan a tocar pero él no quiere, él termina complaciendo a sus padres para poder irse, o también puede estar en su clase de música con un profesor privado, practica hasta terminar cansado entonces descansa porque tocó mucho.

6VH.- Una familia en la que pasó algo, la madre mira por la ventana esperando que alguien llegue con noticias, el señor está pensativo por saber que va a pasar. También puede ser una despedida porque ella le dio todo y él se va aunque lo piensa, él se va pero le queda la idea de que hubiera pasado si no se iba, no se sabe si es que vuelva. Hay dos caminos volver o regresar.

8VH.- Es sobre la guerra, al frente está el chico que estudió y aprovechó y atrás le están observando una cirugía a otro chico al cual se fue a la guerra y le hieren; en cambio el que está al frente como tenía más dinero no fue reclutado y estudió. El de la cirugía puede volverse y tendrá una medalla, los doctores serán famosos por salvar personas. El otro saldrá adelante en los estudios aunque su padre haya muerto en la guerra; aunque puede ser el mismo chico mostrando el antes y el después de la guerra.

11.- Es como mitológico, hay un dragón que sale de la cueva a buscar comida, hay algo en el puente como un castillo. El dragón puede ser el guardián de ese reino o puente, el dragón va a buscar la comida pero mientras lo hacía lo pueden cazar a él y morirá, el puente tiene alguien que lo protege, al igual que este reino en caso de que algo le pase al dragón

12VN.- Un paisaje en el cual una persona pudo haber dejado el bote para ir a pasear con su esposa; disfrutaron el día juntos y volverán a su casa y recordaron los buenos momentos, también puede ser que solo será el día de pesca de alguien que encuentra su presa y vuelve a casa con su perro que siempre lo acompaña.

13V.- Es un niño que regresaba de jugar y se quedó en su casa pensando porque peleó con su amigo, está viendo algo mientras piensa, puede ir a su casa o ir a buscar a su amigo y arreglar las cosas.

14.- Una persona que recién se levanta y abre la ventana para recibir el sol, sale a trabajar y hace compras, también puede ser que alguien va a arreglar la ventana pero puede ser el mismo día u otro día. O puede ser que alguien entró a robar y está saliendo pero no lo descubrieron, aunque puede que caiga del techo y la caída podría matarlo.

17VH.- Es un señor que hace deporte, sube la cuerda para impresionar a alguien, demuestra su fuerza, logra subir hasta arriba y baja. Demuestra que puede hacerlo, mira a la persona que quería impresionar, celebra con la chica que impresionó y aunque termina cansado lo disfruta.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado indica haber jugado videojuegos durante 11 años, siendo un gamer que puede llegar a invertir 6 horas diarias en esta actividad. Se siente atraído por la historia de los videojuegos y la creación de un personaje propio, además comenta que puede jugar el World of Warcraft en cualquier hora del día. Ha jugado WoW durante 4 años, y tiene a Bolvar Fordragon

como su personaje favorito dentro de la historia debido a su sacrificio para contener al Rey Exánime.

Este individuo considera al videojuego como un liberador de estrés y un tranquilizante; tiene al Paladín como su clase preferida y le agradan los Elfos de Sangre. Además comenta que prefiere pertenecer a la Alianza porque son los que luchan a favor del bien. Indica que su primer personaje creado en el WoW fue un Elfo de Sangre-Paladín y que por aquel entonces era una persona calmada y más interesada en sus estudios; en la actualidad juega con un Draenei-Paladín y se describe como una persona tímida, generosa, solitaria, seria y que ayuda a quien puede.

Este sujeto considera a un héroe como alguien que ayuda sin esperar recompensa y sin dar a conocer la ayuda dada. Manifiesta que el videojuego le hizo darse cuenta que puede ser una persona codiciosa y que lucha para ser mejor, además que le gusta jugar jugador contra entorno y contra jugador Finalmente indica que dejaría el videojuego por la presencia de una tarea importante o por falta de solvencia económica y que el WoW le ha permitido reflexionar para realizar las cosas de mejor manera debido a la historia que este cuenta.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto conformista y egocéntrico que mantiene conflicto con las figuras parentales y de autoridad. Se manifiesta desgaste de energía psíquica que lleva a un agotamiento e inactividad. Pese a esto existen expectativas de cambio o transición.

6VH.- Se interpreta un sujeto que mantiene conflictos con las figuras parentales y que presenta dificultad en el control de impulsos e inseguridad frente a metas futuras. También se puede observar pasividad y dominio de la razón.

8VH.- A través de esta lámina se puede deducir un individuo egocéntrico, que busca compensar inseguridades. De igual forma se observa conflicto con la figura paterna, apego a la razón e inactividad.

11.- Se determina un sujeto inseguro que busca soporte y acogimiento. Sin embargo existen actitudes optimistas en relación al cambio.

12VN.- Se analiza un sujeto egocéntrico apegado al pasado, el cual busca estabilidad y afecto. Existe también inseguridad e indecisión.

13V.- Por medio de esta lámina se manifiesta egocentrismo, inseguridad, indecisión y apego a la razón

14.- Se puede interpretar evasión de responsabilidades, inactividad, búsqueda de contacto con el entorno y expectativas de cambio y/o transición

17VH.- Se muestra un individuo egocéntrico, con sentido de competencia; además se puede determinar conflictos con la figura femenina e inactividad física.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA.

En el test de la figura podemos interpretar un sujeto rígido, posiblemente impulsivo y defensivo que necesita reforzar su equilibrio y estabilidad emocional. También se puede determinar un individuo egocéntrico e inmaduro, evasivo sin diferenciación objetiva de la realidad. Además se puede señalar inactividad y ambivalencia entre la curiosidad sexual y culpa por la misma.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE LA SANGRE-PALADÍN

Raza: Da cuenta de inseguridad, posibles rasgos adictivos y paranoides, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con el entorno, agresividad reprimida, conflictos con la autoridad, dependencia, egocentrismo y conflictos con la propia imagen. Además se muestra búsqueda de estabilidad y soporte.

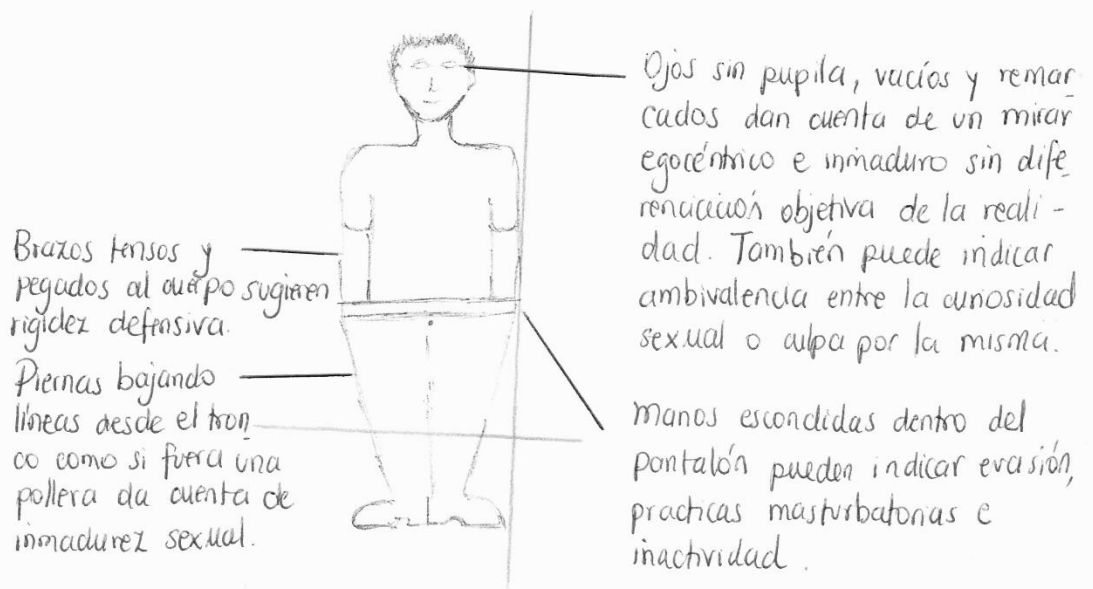
Clase: Rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, problemáticas frente a la autoridad, mal manejo de la frustración y excesiva moralidad; búsqueda de control de impulsos.

PERSONAJE PRINCIPAL

DRAENEI-PALADÍN

Raza: Búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, conflictos con el poder y el entorno, pérdida de sentido de pertenencia, búsqueda de estabilidad y equilibrio, búsqueda de compensación de virilidad, agresividad reprimida, egocentrismo. Además se observa decisión y objetividad en el planteamiento de metas.

Clase: Rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, problemáticas frente a la autoridad, mal manejo de la frustración y excesiva moralidad; búsqueda de control de impulsos.



- * Dibujo de frente muestra actitudes defensivas, tensas y rígidas
- * Acentuación de la simetría que llega a dar impresión de tensión y rigidez, se muestra en un sujeto con necesidad de reforzar su equilibrio y estabilidad emocional, manteniéndose en posición defensiva frente al ambiente y como potencial provocador de reacciones impulsivas.

CASO 14

Edad: 21

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

18 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

4 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

3 horas y media

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Caracterizaciones, juegos de roles.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft.

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La historia

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

3 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Un amigo me lo enseñó además de la historia y la condición de desarrollar a su personaje.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Sylvannas porque su historia es bastante aplicable a la vida real, alguien que se ve forzada a ser quien no quiere y termina haciendo las cosas mejor.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Una distracción y un distractor.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Sacerdote

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Horda, por sus problemas con la autoridad, porque no son malos pero los hacen ver como tal.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con una proyección del yo, un estereotipamiento del yo, se ve mucho el yo idealizado.

19. ¿Cuál raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No Muerto- Mago- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Tenía 15 años, tenía una banda, no era ni introvertido ni extrovertido.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Sí, lo compararía con Osiris.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Sacerdote- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es una figura que pelea por alcanzar sus metas, defiende sus ideales y ayuda a los demás.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, porque todos tienen un héroe cada uno tiene su propia individualidad.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy alguien que se esfuerza, trato de dar lo mejor, tengo mis caídas y me cuesta levantarme, sufro de depresión pero trato de seguir adelante, hago valer la opinión de otros y trato de ayudar a los demás.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, por ejemplo la contraposición de roles, lo bueno-malo, y lo malo-bueno.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, he aprendido a ser muy paciente y muy tolerante, porque detrás de ese personaje hay una persona.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gustan ambos, jugador contra entorno porque así me gusta seguir la trama y jugador contra jugador porque es satisfactorio ganar a otros.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, porque es una proyección.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Falta de tiempo.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, en crecimiento personal, aprendí a ponerme en los zapatos de los demás y templé mi carácter.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Esta lámina me genera angustia, el niño está sentado en la mesa de su cuarto y tiene ante sí el dilema de toda su vida, está estudiando algo que no le gusta hacer, tiene al frente a su violín que es su único escape de la realidad. Seguramente lo estaba tocando alegremente y uno de sus

padres le dijo que debía estudiar, que no viva de la música, encontrará en el futuro como hacer ambas cosas.

6VH.- Es un hijo y una mamá, ella esta afligida porque su hijo le dijo que se va a vivir a otro lugar. Su rostro muestra angustia y a su vez paz, seguramente esta triste por la despedida pero sabe que lejos le va a ir mejor. La madre esta distante, antes ella le recibió en su casa muy cariñosa, él sabía a lo que iba. Él se irá y su mamá le llamará para saber cómo está.

8VH.- Es un chico que se imagina como hubiera sido su vida si entraba en el ejército, seguramente se imagina las iniciaciones que tienen. Está tranquilo porque sabe que no es para eso, antes de eso jugaba con el rifle, seguramente le gustan las armas como a mí, después hará otra cosa.

11.- Veo un dragón subiendo al cielo, algo es como si una persona estuviera arrodillado en el suelo lamentando que el dragón se fue. Antes de eso él estaba con el dragón y todo estaba bien, luego seguramente el buscará una forma de regresar con su dragón y perseverará hasta encontrarlo.

12VN.- Veo un bote en un lago, el bote no ha estado siempre ahí. Alguien llegó en el bote, antes, seguramente estaba la persona bajando del bote con sus cosas, regresará a su bote y volverá a casa.

13V.- Es un niño sentado afuera de su casa, piensa en su familia, está tranquilo. Antes estaba dentro con todos los demás pero prefiere salir para pensar y estar solo. Seguramente después volverá a entrar a su casa.

14.- Es un chico que está en su habitación, como es de noche todo está oscuro, no puede dormir por eso está despierto. Mira el reflejo de la luna en la ventana y se asoma para ver la luna que está llena y gigante. Antes de eso trataba de dormir pero prefirió asomarse a ver la luna porque le gusta, después seguirá contemplando la luna, siempre le ha gustado la luna, la observará hasta que amanezca y seguirá con su vida.

17VH.- Es un chico que está desnudo colgado de una cuerda, seguramente fue a nadar al río con sus amigos y colgaría una cuerda en la rama de un árbol para columpiarse al río. Estaba haciendo competencias para ver quien llega más lejos, antes estaban todos en sus casas y quisieron ir a nadar porque estaba caluroso, después se visten y van a sus casas al atardecer.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos desde los 3 años de edad y se considera un gamer que invierte 3 horas y media diarias para practicarlos, sintiéndose atraído por todo el contenido que estos pueden ofrecer. Comenta que lleva jugando World of Warcraft por 3 años y que prefiere hacerlo por las noches. Tiene a Sylvannas como el personaje que más admira dentro de la historia debido a su relación con situaciones de la vida real. Considera al videojuego una distracción, teniendo al Sacerdote como su clase favorita y a los Elfos de Sangre como la raza que más le atrae, además prefiere pertenecer a la Horda por los conflictos que esta tiene.

Este sujeto cuenta que su primer personaje creado fue un No muerto-Mago, recordando haber tenido una banda con tan solo 15 años. Indica que su personaje actual es un Elfo de Sangre-Sacerdote y lo compara con el dios egipcio Osiris; además considera a un héroe como alguien que pelea por alcanzar metas, defiende sus ideales y ayuda a los demás. Actualmente se describe como una persona que se esfuerza, que trata de dar lo mejor de sí y acepta que tiene caídas de las cuales le cuesta reponerse, indica sufrir de depresión pero trata de seguir adelante, hace valer la opinión de otros y trata ayudar a los demás. Expone que el World of Warcraft le ha permitido conocer la contraposición de roles entre lo bueno y lo malo, además le ha enseñado a ser paciente y tolerante con las personas.

Finalmente el entrevistado comenta que no tiene una modalidad de juego preferida, y acepta compartir rasgos de su personaje con sus propios rasgos. Manifiesta que dejaría el videojuego por falta de tiempo, y considera a este una experiencia de crecimiento personal que le ha enseñado empatía y que le ha permitido templar su carácter.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se muestra en esta lámina, un sujeto que sostiene conflicto con las figuras parentales y con el entorno que lo rodea, manteniendo a la fantasía como soporte y respuesta hacia sus problemas.

6VH.- Se interpreta un conflicto con la figura materna y con el entorno. Además se muestra un mal manejo de las separaciones en relación a las demás personas.

8VH.- Se analiza un individuo que presenta conflictos en el manejo de impulsos, egocentrismo, manteniendo problemas con el entorno, además de entre la fantasía y la realidad.

11.- Se puede deducir de esta lámina, un sujeto con dificultad en el manejo de las separaciones en relación al contacto social y en el control de los impulsos. Además se muestra expectativas de transformación.

12VN.- Se manifiesta un ser que busca seguridad y soporte; además se evidencia expectativas de cambio. Por otro lado se observa egocentrismo y capacidad reflexiva.

13V.- Se analiza en esta lámina un individuo con expectativa de cambio a pesar de mantener conflictos con el entorno. Se observa también capacidad reflexiva.

14.- Se muestra en esta lámina un sujeto infantil y egocéntrico, el cual mantiene conflictos con el entorno y una constante búsqueda de soporte y estabilidad.

17VH.- De acuerdo a esta lámina se puede interpretar un sujeto egocéntrico e infantil que mantiene conflictos con el entorno y sentido de competencia.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA.

En base al test de la figura humana se puede analizar un sujeto dependiente e infantil que busca sus satisfacciones personales más en la fantasía que en la realidad. Se identifica también, conflictos entre los impulsos y la razón, inseguridad y apego al pasado y a lo materno manifestándose también capacidad de observación y curiosidad. Además se observa búsqueda de satisfacción sexual a través de la mirada.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

NO MUERTO-MAGO

Raza: Posibles tendencias regresivas, impulsividad, problemáticas frente al entorno, conflictos entre la fantasía y la realidad, conflictos con la propia imagen y la autoridad, presencia de un ego frágil, egocentrismo e inmadurez; búsqueda de estabilidad y soporte

Clase: Conflicto entre la fantasía sobre la realidad, apego a la razón, dificultad de contacto social, agresividad reprimida, presencia de un ego frágil, egocentrismo; creatividad, expectativas de transformación y de transición personal.

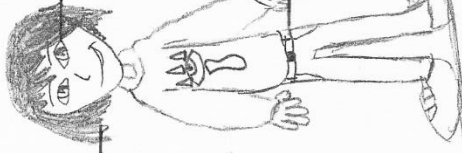
PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE SANGRE- SACERDOTE

Raza: Inseguridad, conflicto con el entorno, dependencia, egocentrismo, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con la autoridad y entre la fantasía y la razón, tendencias adictivas, egocentrismo, agresividad reprimida, conflictos de identidad sexual, presencia de un ego frágil y búsqueda de estabilidad y soporte.

Clase: Conflicto ente la razón y los impulsos, receptividad, pasividad, conflictos con el entorno, sometimiento ante la autoridad, conflicto entre la fantasía y la realidad, presencia de un ego frágil. Por otro lado se observan expectativas de transformación personal y buen sentido social.

Cabello que cubre la frente puede entenderse como expresión de conflictos entre los impulsos y la razón.



Ojos grandes: denotan capacidad de observación, curiosidad y satisfacción sexual a través de la mirada.

Cinturón da cuenta de necesidad de soporte y ayuda. La hebilla da cuenta de dependencia e infantilismo.

- * Por la ubicación del dibujo se podría mostrar una persona ligada al pasado, lo inconsciente y materno (lado izquierdo de la hoja).
- * En relación a la ubicación en la parte superior, casi al tope de la hoja puede interpretarse como fijarse del ambiente hacia lo alto relacionado con su lado anímico; además se podría mostrar un sujeto que busca sus satisfacciones más en la fantasía que en la realidad y por ello puede estar en el "aire o montenense distante".
- * El dibujar una línea en el suelo da cuenta de un sujeto inseguro "que se siente en el aire" y por lo tanto tiene necesidad de apoyo firme.

CASO 15

Edad: 21

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
6 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
2 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
Una hora y media
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Fútbol y deportes en general
8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?
Medal of Honor, Age of Empires y World of Warcraft.
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La relación con la mitología, sus gráficos y efectos.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

1 año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Compañeros y amigos.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Thrall por su autoridad y fuerza

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Experiencia vivencial e identificación con algunos personajes

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Guerreros

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los orcos

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Alianza, por mis amigos

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con la formación de uno mismo, tu carácter y tu perfil.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Orco- Guerrero- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Rebelde, violento, por eso me identificaba con los guerreros.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con Aquiles porque era un guerrero que destacaba sobre todos.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Orco- Guerrero- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Una persona que se destaca sobre cualquiera, puede o no tener poderes siempre y cuando tenga conocimiento.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, todos tienen un carácter heroico.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy tranquilo, responsable, competitivo, paciente, amoroso con mi familia y círculo de amigos más cercano.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, el ser competitivo y agresivo.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador, por la competencia.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí por lo guerrero y agresivo.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

No

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

La falta de tiempo libre y el estudio.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, solo como autoconocimiento.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es una foto borrosa de un niño, fue un día malo, porque el niño está triste, está pensativo, le van a regañar sus padres porque saco malas notas o se portó mal en el colegio.

6VH.- Madre e hijo están tristes por alguna mala noticia que pasó, están preocupados, a futuro van a ver cómo resolver el problema o la situación que está pasando.

8VH.- El chico está recordando alguna experiencia de una cirugía, la imagina, hay un arma en tiempo real eso no lo imagina, tienes rasgos agresivos el chico. Quizá va a contar todo lo que está pasando algún día.

11.-Es un derrumbe que pasó en un camino montañoso, parece que hubiera un animal mitológico creo que es un dragón que va a salir a atacar a alguien.

12VN.- Es un lugar tranquilo, una laguna, está en otoño, alguien va a utilizar el bote para ir a pasear, quizá estaba amaneciendo y alguien llegaba.

13V.- El niño llegaba de la escuela, está solo en casa, pensando para salir a jugar, solo eso va a hacer.

14.- Es un cuarto donde una persona mayor observa por la ventana, va a salir del cuarto y va a cerrar su ventana, no va a hacer nada más después.

17VH.- Es un hombre descalzo, bajando por una cuerda de una ventana, se detiene porque algo le llamo la atención, luego baja más rápido y se acerca a ver lo que le llamo la atención, vio a alguien que le llamo la atención.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado se considera un jugador esporádico que ha jugado videojuegos durante 6 años utilizando para esto 1 hora y media de su tiempo. Se siente atraído por el tipo y la historia que un videojuego puede ofrecer. Lleva jugando World of Warcraft 1 año y prefiere practicarlo durante las tardes. Dentro de la historia de este videojuego tiene a Thrall como su favorito considerándolo autoritario y fuerte. Para este sujeto este videojuego es una experiencia vivencial dentro del cual tiene a los Guerreros como su clase preferida, a los Orcos como su raza predilecta e indica que le llama la atención la Alianza porque así puede jugar con sus amigos.

Este sujeto comenta que su primer personaje fue un Orco-Guerrero, el cual lo ha mantenido en el transcurso de su tiempo de juego hasta la actualidad; recuerda que cuando lo creó era una persona rebelde y violenta. Compara su personaje con Aquiles por ser un guerrero igual que él y considera un héroe a alguien que destaca de los demás por su conocimiento.

En la actualidad este individuo se describe como una persona tranquila, responsable, competitiva, paciente, amorosa con su familia y amigos. Comenta que el videojuego le ha permitido darse cuenta de su carácter competitivo y agresivo, siendo esta la razón por la que prefiere jugar jugador contra jugador. Finalmente indica que dejaría el World of Warcraft por cuestiones de tiempo, estudio y que este ha aportado en su autoconocimiento.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un individuo que manifiesta un posible conflicto con las figuras parentales y de autoridad. Además de sentimientos de tristeza y culpa.

6VH.- Se muestra un sujeto que busca resolver conflictos. Se observa angustia.

8VH.- Se observa un individuo con dificultad en el manejo de impulsos con posible agresividad y angustia frente a situaciones de riesgo, sin embargo se muestran expectativas de cambio.

11.- Se manifiesta un sujeto que presenta conflictos en el manejo de impulsos y agresivo. Además se observa falta de soporte y equilibrio.

12VN.- Se analiza un sujeto conforme, con incertidumbre frente al entorno y situaciones futuras.

13V.- Se observa un sujeto con posibles sentimientos de soledad y/o abandono, además de conformismo frente a situaciones futuras.

14.- Se deduce un individuo conforme con situaciones de vida y con ausencia de aspiraciones. Se muestra además conflictos con el entorno.

17VH.- Se muestra un ser con incertidumbre frente al entorno y situaciones externas. Además se muestra búsqueda de atención y soporte.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA.

En el test de la figura humana se muestra un sujeto que busca controlar los impulsos por medio de la intelectualización, retraído y pasivo, con poca energía para establecer un adecuado contacto social, además de una actitud rígida y defensiva. Se identifican también rasgos de agresividad que buscan ser controlados a través de la reflexión.

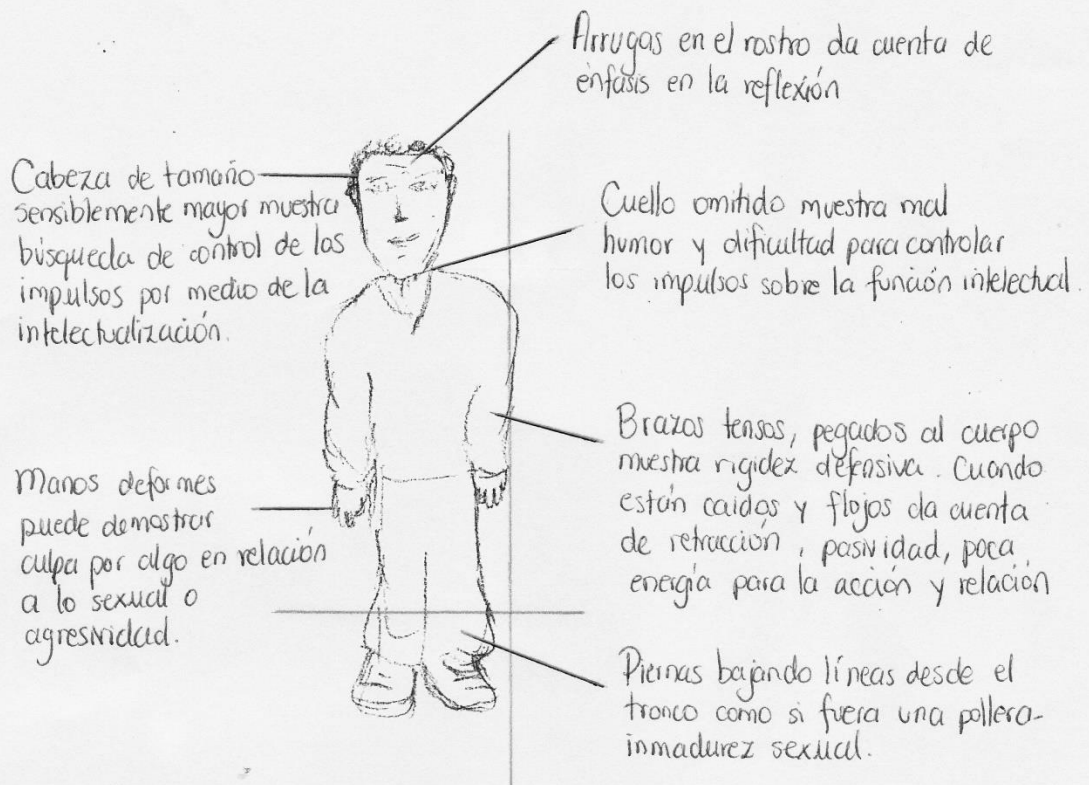
CREACIÓN DE PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ORCO-GUERRERO

Raza: Expresa rasgos primitivos, un mal manejo de control de impulsos, pérdida de sentido de pertenencia, sentimientos de abandono, conflictos entre la fantasía y la realidad, además de compensación de virilidad y agresividad. Se muestran conflictos con la propia imagen, posibles tendencias regresivas, búsqueda de estabilidad y armonía.

Clase: Estructura rígida, conflictos entre la razón y los impulsos con posibilidad de respuestas defensivas y/o agresivas frente al entorno; objetividad para el planteamiento de metas y voluntad para alcanzarlas, búsqueda de soporte, estabilidad y seguridad.



- * Dibujo que muestra una figura humana con mayor edad a la del individuo que la dibujó.
- * Por la ubicación simbólica del espacio en la parte superior de la hoja, se podría interpretar un sujeto apegado a la fantasía y la creatividad; además de a lo bueno y positivo.

CASO 16

Edad: 26 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
12 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
1 año
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
30 minutos diarios
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
No
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Deportes, ensacados, yoyo, bolas y el trompo
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
Yugi oh, World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la mañana

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La calidad de la imagen y el poder crear tu propio personaje

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

1 año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Mi primo

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Vol' jin, el líder de los Trols. Por su capacidad de liderazgo, imponencia y manejo de su grupo.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

No lo sé

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Los guerreros

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Me gustan los Elfos de la Noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Alianza, por la forma como llevas adelante el juego.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

Con uno mismo. De alguna forma lo que quieres llegar a ser.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No recuerdo

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Igual que ahora

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con Sansón porque tiene sensatez y humildad

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Un Elfo de la Noche- Guerrero- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es un personaje que hizo algo extraordinario, un poquito más de lo común.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases?

No

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy tímido, jovial, responsable y luchador

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿Cómo cuáles?

Sí, un poco fortalecer las cosas y las relaciones que tengo como persona.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Si

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Los dos me gustan de igual forma

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿Cómo cuáles?

Sí, algunos rasgos físicos

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

No

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

No

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Por los estudios y para dedicar tiempo a otras cosas

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Si, en el lenguaje porque he aprendido nuevas palabras.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño, un violín, una partitura, debe estar escribiendo, está triste y concentrado.

6VH.- Una persona molesta, pensando en algo que quiere hacer, al lado una persona distraída que ve por la ventana algo que le llama la atención.

8VH.- Hay un arma de fuego y blanca, atrás se ven a dos personas que están suturando un cuerpo en la parte del abdomen, y adelante se observan los sueños del chicos o los miedos que tiene.

11.- Estoy en una caverna y voy caminando, al fondo veo una nave espacial que ingresa a la caverna, la nave tiene tres puntos de apoyo y una cabina, al lado izquierdo veo la cabeza de un dragón. El dragón tiene miedo de la nave espacial que ingresó y se está tratando de esconder.

12VN.- Estoy caminado, me acerco al lago, al barco donde quiero relajarme y estar solo, de ahí quiero lanzarme de una de las ramas del árbol al lago y nadar.

13V.- Estoy llegando y le veo a mi hermano sentado, sé que se levanta y me saluda, de ahí le digo vamos a jugar y terminamos haciendo deporte, jugando y corriendo.

14.- Estoy en un sueño mío, estoy en la ventana de mi casa y lo que veo arriba es una nave espacial que me viene a buscar, simplemente termino yéndome en la nave y conociendo un montón de planetas.

17VH.- Esta es mi clase de educación física y el profesor me dice que suba la cuerda, subo la cuerda y de ahí desciendo, cuando bajo alguien me jala la cuerda y me hace perder el equilibrio. No me caigo, bajo y busco a mi compañero que me jaló para cobrársela.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos por 12 años y se considera un jugador esporádico que invierte 30 minutos diarios en esta actividad, la cual le llama la atención por el nivel de dificultad y la experiencia que puede adquirir. En cuanto al videojuego World of Warcraft lo ha practicado durante 1 año prefiriendo hacerlo durante las mañanas. Cuenta que le gusta este videojuego por la calidad de la imagen y la creación de un personaje propio. Su personaje favorito dentro del WoW es Vol'jin por su capacidad de liderazgo para poder controlar su grupo. Su clase preferida

dentro del videojuego son los Guerreros y la raza que más le gusta son los Elfos de la Noche; en cuanto a la facción le agrada pertenecer a la Alianza.

El sujeto comenta no poder recordar su primer personaje creado. Su personaje principal es un Elfo de la Noche-Guerrero, el cual lo compara con Sansón por su sensatez y humildad. Define a un héroe como alguien que hizo algo extraordinario. Se describe como alguien tímido, jovial, responsable y luchador.

En cuanto al videojuego comenta que este le ha permitido fortalecer sus relaciones interpersonales, además de aprender nuevo vocabulario para comunicarse con otras personas. Dice que dejaría el WoW por sus estudios o por la necesidad de tener más tiempo para otras actividades.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA (TAT)

1.- Se observa un sujeto con capacidad reflexiva y sentimientos de tristeza.

6VH.- Se muestra un individuo con dificultad en el manejo de emociones, que se observa a través del desinterés hacia los demás y el entorno que lo rodea. Se observa conflicto con las figuras paternas.

8VH.- Se interpreta un ser que presenta conflicto en el manejo de impulsos y temor frente a situaciones de peligro. También existe evasión de responsabilidades.

11.- Se manifiesta un individuo que se somete frente a la autoridad buscando la fantasía como un escape frente a la realidad. Además se muestran sentimientos de soledad y aislamiento.

12VN.- Se observa un sujeto con tendencias regresivas que busca reencontrarse consigo mismo. Además se observan sentimientos de soledad y aislamiento.

13V.- Se deduce un sujeto egocéntrico con necesidad de reafirmación personal y apoyo. Se observan tendencias regresivas y sentimientos de soledad.

14.- Se muestra un individuo que presenta conflictos entre la razón y los impulsos. También una búsqueda de compensación de la realidad a través de la fantasía.

17VH.- Se muestra un ser que se somete frente a la autoridad, tratando de cumplir reglas impuestas. También se observa falta de estabilidad y actitudes defensivas como respuesta a situaciones conflictivas.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

En base al test de la figura humana, se puede analizar un individuo con tendencias regresivas lo cual le ha impedido desarrollarse como persona. Además se manifiestan conflictos con el entorno que se evidencian en la actitud defensiva y en la búsqueda de aislamiento. También se observa poca tolerancia a la frustración y desinterés en la participación social. Además se identifica un carácter evasivo y compensación de virilidad.

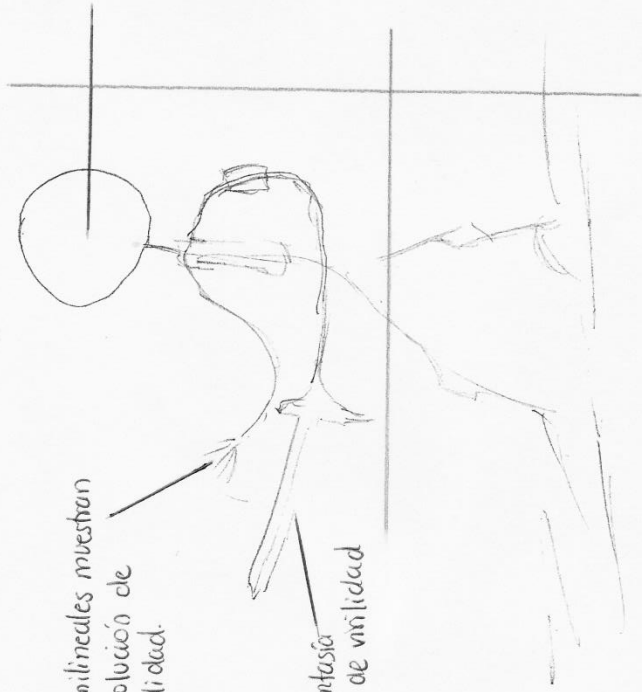
CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE LA NOCHE-GUERRERO

Raza: Tendencias evasivas y regresivas, egocentrismo, dificultad de contacto social, búsqueda de reafirmación de virilidad, conflicto en el manejo de impulsos, necesidad de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él.

Clase: Manifiesta actitudes defensivas o agresivas frente al entorno, egocentrismo, rigidez, dificultad en el manejo de impulsos y tendencias primitivas; búsqueda de soporte y seguridad, competitividad y objetividad en el cumplimiento de metas



Dedos oníricos muestran poca evolución de personalidad.

Espada - fantasía de apariencia de virilidad

Omisión de los rasgos faciales da cuenta de tener poco interés en comunicarse. Existe necesidad de participación social impedida por algún bloqueo interno.

- * Dibujo ubicado en un espacio cerrado como si fuera una pequeña isla, muestra sentimientos de soledad y tendencia al aislamiento.
- * Dibujo con movimiento en posición defensiva - tendencias agresivas
- * Dibujo de perfil mirando hacia la izquierda da cuenta de apego al pasado, materno e infantil. Además de ubicarse al lado izquierdo de la hoja.
- * Dibujo "hombre palito" muestra poco interés en lo humano y evasión de situaciones que pueden llevar al fracaso.

CASO 17

Edad: 22

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

17 años.

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

6 años.

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

Una hora y media al día

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

A las cogidas y a las escondidas.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

Counter Strike, Age of Empires, World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Que tu personaje se desarrolla como en la vida diaria.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

Un año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

En el tiempo que salió yo estaba centrado en juegos de estrategia pero al ver que se podía ser parte del juego fue genial.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿Por qué?

No tengo uno en específico

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Significa un cambio de vida, el que me hizo abrir los ojos.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Guerrero

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda?

Alianza porque son los buenos.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con buscar una copia de ti que te represente, como crearte a ti mismo, quererte ver reflejado.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Guerrero- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Era un gordito que pasaba jugando, ensimismado, prefería estar quieto, no me gustaba el deporte, era introvertido como se dice.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con Vlad Tepes, Drácula.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Guerrero-Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

El que te salva, protege, pero por algo muere. Tiene algo importante que le dé sentido.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No porque a pesar de que todas tengan sus héroes hay algunos caóticos.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy abierto, espontaneo, me gusta el deporte, el aire libre, disfruto de mi soledad, soy fiestero y me gusta pasar con amigos.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

No

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, dejé los videojuegos.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, porque así te enfrentas al villano, y estas tú contra el mundo.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, estaba en una fiesta y todos bailaban como bailan los humanos.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Sabía que iba a caer en una adicción, no comía solo dejaba el juego para ir al baño.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, me ha ayudado a planificar mi vida, a ser más abierto y más lanzado.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El chico está preocupado porque le rompió la cuerda a su violín, estaba practicando y ahora no sabe cómo seguir haciéndolo. Llegarán sus padres e irán a comprar otra cuerda.

6VH.- El señor llega a casa, está cansado, la señora es la empleada, hay una mala noticia y ella no sabe cómo decírselo, le ha de decir mientras están comiendo, él solo va a meditar sobre la noticia.

8VH.- El chico está fantaseando, está viendo a una persona y fantasea con que le cojan dos adultos y le metan cuchillo, es una fantasía pero el chico va a caer en la realidad y avanzará.

11.- ¿Qué es esto?, parece el dibujo de un cuento, es un cuento épico donde hay dos personajes que van a buscar algo, para salvar a alguien, ese objeto está vigilado por un dragón, están pensando cómo llegar al otro lado, usan cerdos para entretener al dragón y ver si cruzan. El dragón se come los cerdos y los dos cruzan.

12VN.- Es de esos momentos donde te quieres alejar del mundo, te vas a un bosque y caminas, encuentras un claro, te sientas y tomas la foto del lugar; esta es la foto del lugar, luego te subes al barco y te vas a dar las vueltas.

13V.- El niño hizo una travesura, se fue a esconder a la casa de a lado, está esperando a que lo reten pero no pasa nada, después va a su casa y se da cuenta que espero el regaño de gana.

14.- Que interesante, ¡no sé qué es!, esta persona salió de su casa, vive solo, regresa luego de un tiempo a su casa, abre la ventana para que entre luz, busca como encender la luz adentro y continuar con su vida.

17VH.- Esta entrenando para supervivencia, para un campamento, sube y baja de la cuerda, no para competir. Después acaba su entrenamiento.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos durante 17 años y comenta invertir una hora y media diaria para esta actividad. Se considera un gamer que se siente atraído por el tipo de videojuego y la experiencia que puede adquirir a través de estos, y dice preferir jugar durante la noche.

Este sujeto indica que ha jugado World of Warcraft durante un año, y que el videojuego ha significado un cambio de vida, el cual le permitió abrir los ojos. Comenta que su clase preferida son los Guerreros y la raza que más le llama la atención son los Elfos de Sangre, le gusta pertenecer a la Alianza porque son los buenos.

El primer personaje creado por este individuo fue un Elfo de Sangre-Guerrero, el cual lo ha mantenido como su primer y principal personaje comparándolo con una copia o reflejo de sí mismo. Recuerda que cuando creó a su personaje era alguien ensimismado, con sobrepeso e introvertido. Define a un héroe como alguien que salva y protege a los otros, y que al final muere para dar un sentido a su existencia. En la actualidad dice haber cambiado, siendo ahora una

persona abierta, espontánea que le gusta pasar con amigos; pero, que le gusta disfrutar su soledad y el aire libre.

Cuenta que le gusta jugar jugador contra entorno porque ahí se puede enfrentar al villano y encarar al mundo. Dice que el videojuego le ha permitido darse cuenta de su adicción, además de ayudarlo a planificar su vida, ser más abierto y espontáneo.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se muestra un sujeto con voluntad para realizar las actividades que se le presentan. Además se observa rasgos de dependencia y dificultad en el manejo de impulsos.

6VH.- Se analiza un individuo que mantiene conflictos con la figura femenina y se observa dificultad en la comunicación. Por otro lado se puede interpretar una adecuada capacidad reflexiva.

8VH.- Se observa un sujeto con mal manejo en el control de impulsos, existiendo además conflicto entre la fantasía y la realidad. También se manifiesta rasgos de agresividad reprimida.

11.- Se analiza un sujeto con voluntad para responder ante conflictos y capacidad reflexiva que le permite adaptarse ante las situaciones que le rodean.

12VN.- Se manifiesta un individuo con capacidad reflexiva la cual le permite plantearse metas.

13V.- Se muestra un sujeto que presenta conflictos frente a la autoridad y al entorno. A pesar de ellos muestra voluntad para asumir responsabilidades.

14.- Se analiza un ser independiente, con consciencia de su realidad mostrando voluntad para emprender nuevas actividades.

17VH.- Se interpreta un individuo con voluntad para encarar y adaptarse ante los conflictos, sin embargo se muestra dificultad de contacto con el entorno.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir de la figura humana, se puede deducir un sujeto decidido, autoafirmado y con capacidad de adaptación. Por otro lado se observa un sujeto con dificultad frente al manejo de su virilidad, resistencias frente a la autoridad, búsqueda de aprobación social y desarreglo en el manejo de impulsos.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE SANGRE-GUERRERO

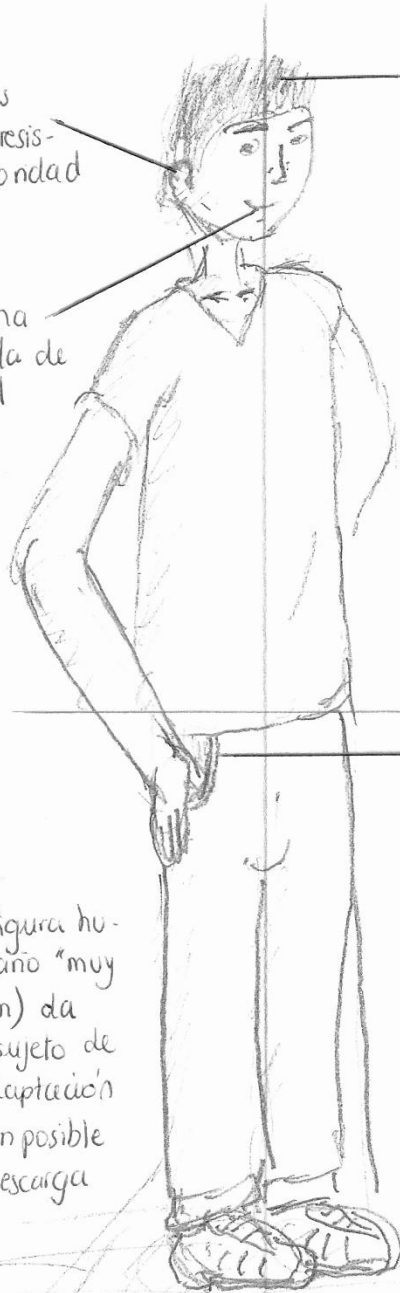
Raza: Se muestra conflictos con el entorno y la propia imagen, posibles rasgos adictivos (el entrevistado comenta haber tenido adicción a los videojuegos), reafirmación del ego, conflictos con la autoridad, agresividad reprimida, egocentrismo, pérdida de sentido de pertenencia y búsqueda de estabilidad y soporte.

Clase: Conflicto en el manejo de impulsos, dificultades con el entorno, agresividad y tendencias primitivas; sin embargo se observa voluntad, búsqueda de soporte y seguridad, autoconfianza, ego firme, y carácter transformador.

Orejas acentuadas muestra signo de resistencia a la autoridad (desobediencia)

Boca simulando una sonrisa - búsqueda de aprobación social

Cabellera hirsuta muestra dificultad en el manejo de impulsos.



Bolsillo grande y acentuado (sombreado) indicador de virilidad y madurez.

* Dibujo de la figura humana de tamaño "muy grande" (20 cm) da cuenta de un sujeto de actuación y adaptación positiva pero con posible tendencia de descarga impulsiva.

* Dibujo con trazo firme muestra decisión y autoafirmación

* Sombreado de la figura da cuenta de poco control de la motricidad y conflicto en el manejo de los impulsos.

* En cuanto a la presencia de rasgos sexuales, se observa necesidad de acentuar la virilidad.
* Líneas en el suelo mostrando un piso da cuenta de un sujeto inseguro y que tiene necesidad de apoyo firme.

CASO 18

Edad: 23

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

11 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

7 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

Dos horas y media al día

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Casi no jugaba, practicaba música y natación.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft, Dota 2, Call of Duty, Warcraft 3.

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

A cualquier hora del día

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Lo nuevo que aporta y lo que le precede.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

4 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Intereses personales y amistades.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

No tengo favorito.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Un pasatiempo, es un regulador de estrés

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Cazador

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

El Humano

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Alianza porque me gusta

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Simplemente con algo que te gusta.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Humano-Brujo- Masculino- Alianza

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Casi igual, no he variado mucho.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con Hefestos, es el que más me agrada.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Humano- Guerrero- Masculino-Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es una inspiración que refleja lo que te gusta hacer.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No todas, los picaros no, tampoco los brujos ni los caballeros de la muerte, porque representan el mal y los picaros no tienen honor.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy cerrado, me agrada una buena conversación, los libros y los deportes.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿como cuáles?

Sí, me ha brindado nuevas ideas con cosas cotidianas.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? ¿cómo?

Sí, mi manera de pensar, pienso más que antes, defino mejor las cosas; antes las hacía por impulso.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gusta los dos porque es parte del juego, me gusta hacer todo sin que sea disparate.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, siempre busco que se parezca a lo que yo hago y juego como yo hago las cosas.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

El trabajo o una carrera

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí me ha ayudado en muchas cosas, me ayuda con idiomas, me ayuda a razonar y aporta ideas.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es un niño que está dudoso acerca de su violín, piensa si es algo que le gusta hacer, lo piensa mucho, no sabe si lo dejará, el violín no lo quería en un principio, lo llevaron a su vida, piensa que lo va a dejar y hacer lo que quiere.

6VH.- El padre y la abuela del niño, el padre no sabe qué hacer con la decisión, parece como si no esperara la respuesta, el padre está pensativo, pensando que hacer con la decisión de su hijo, está resignado. Se arreglarán las cosas y los 3 vivirán normalmente.

8VH.- Parece un recuerdo del niño, tal vez negativo, parece que a la madre le pasó algo, aunque no es algo que lo aterre recuerda lo que pasó, no sé qué pasará luego.

11.- Es poco claro, parece un sueño, parece una batalla, o el dragón se está escapando de algo, no es algo claro.

12VN.- Parece que fuera un chico y una chica, que hablan y pasean por el río, es amena la conversación, parece que son amigos. Es un paseo tranquilo, pasan el tiempo, antes ya se conocían, ella era cercana a él, a él lo reconforta poderla escuchar, seguirán juntos pero no creo que como pareja.

13V.- El chico pensando acerca de su futuro, de donde está y hacia donde va, está pensando, parece que se tranquilizó, antes estaba el padre y la abuela, encontrará lo que quiere, pero aún no se lo que quiere.

14.- Es el mismo chico más grande, abre la ventana, tiene una vida tranquila porque vive solo, pero no tiene problemas, vive una vida normal, probablemente pase lo mismo, ósea seguirá todo igual, pero parece que continuará solo, le reconforta porque está acompañado.

17VH.- El chico más grande, la saga es por estudios de Educación Física, está en el ejército, está preparado para esto, eso quería, volverse fuerte y sano. El chico estudió, conoció gente y algo lo relacionó con el ejército, tal vez una guerra y eso lo atrajo, Crecerá, será un militar, no sé qué pasara luego.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante un espacio de 11 años, se considera un gamer quien se siente atraído por la historia, la banda sonora y el tipo de videojuego. Dedicar diariamente 2 horas y media para este pasatiempo. En cuanto al World of Warcraft, manifiesta jugarlo desde hace 4 años. Considera a este un regulador de estrés, dentro del cual tiene a los Cazadores como su clase favorita, a los Humanos como su raza predilecta y la Alianza como la facción que más le gusta.

Su primer personaje fue un Humano-Brujo y comenta que sus actitudes no han cambiado mucho desde entonces. Su personaje principal es un Humano-Guerrero al cual compara con Hefestos. Define a un héroe como una inspiración a quien imitar.

Comenta ser una persona cerrada que se siente atraída por una buena conversación, los libros y los deportes. Indica que el World of Warcraft le brinda nuevas ideas en cosas cotidianas y que

desde que juega el videojuego ha cambiado su forma de pensar, siendo más reflexivo y controlando sus impulsos.

Le gusta jugar jugador contra jugador y jugador contra entorno de igual forma. Cree que los rasgos de su personaje se asimilan a él tanto en lo físico como en lo social. Finalmente indica que el videojuego le ha ayudado en el aprendizaje de idiomas y en el aporte de nuevas ideas; comenta que dejaría el juego por trabajo u obligaciones con su carrera.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza conflictos con la autoridad y el entorno, además de búsqueda de independencia y autoafirmación. Se manifiesta también incertidumbre frente a la toma de decisiones.

6VH.- Se muestra un individuo que presenta conflictos frente a las figuras parentales y de autoridad. Se observa además búsqueda de estabilidad a través de nuevos objetivos.

8VH.- Se evidencia un sujeto que presenta conflictos frente a la figura materna, infantilismo e incertidumbre ante el futuro. Además se muestra agresividad reprimida.

11.- Se muestra presencia de conflictos y evasión hacia los mismos. Se observan impulsos reprimidos y búsqueda de contención afectiva.

12VN.- Se manifiestan conflictos frente a la figura femenina, además de búsqueda de contención afectiva y de sentido a la vida.

13V.- Se observa un sujeto con búsqueda de sentido a la vida, a pesar de existir incertidumbre y angustia. También se manifiesta reflexión sobre la vida futura.

14.- Se muestra un individuo con búsqueda de estabilidad frente a un entorno conflictivo y el deseo de encontrar un complemento afectivo.

17VH.- Se observa un sujeto con un ego en desarrollo propio de su edad, el cual busca estabilidad y progreso a través de la búsqueda de fortalecimiento personal, que le permita sobrellevar conflictos con la autoridad y el entorno que lo rodea.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra un sujeto que se siente marginado y retraído frente a los problemas que la vida plantea; además se observa un individuo que tiene dificultades para actuar en sociedad. Se

identifican rasgos de agresividad, infantilismo, inseguridad y poca autoconfianza. Existe la fantasía como elemento compensatorio, además de conflictos entre los impulsos y la razón.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

HUMANO- BRUJO

Raza: Egocentrismo, inseguridad, conflictos con la autoridad, conflictos con el entorno y en el manejo de impulsos, prepotencia; capacidad adaptativa.

Clase: Manifiestan conflictos con el entorno, búsqueda de poder en la realidad o en la fantasía, inseguridad, tendencias primitivas, conflicto en el manejo de impulsos, ensimismamiento, conflicto con la autoridad, apego a lo materno, dificultad de contacto social y con la figura femenina; posibilidad de transformación o cambio y búsqueda de fortalecimiento.

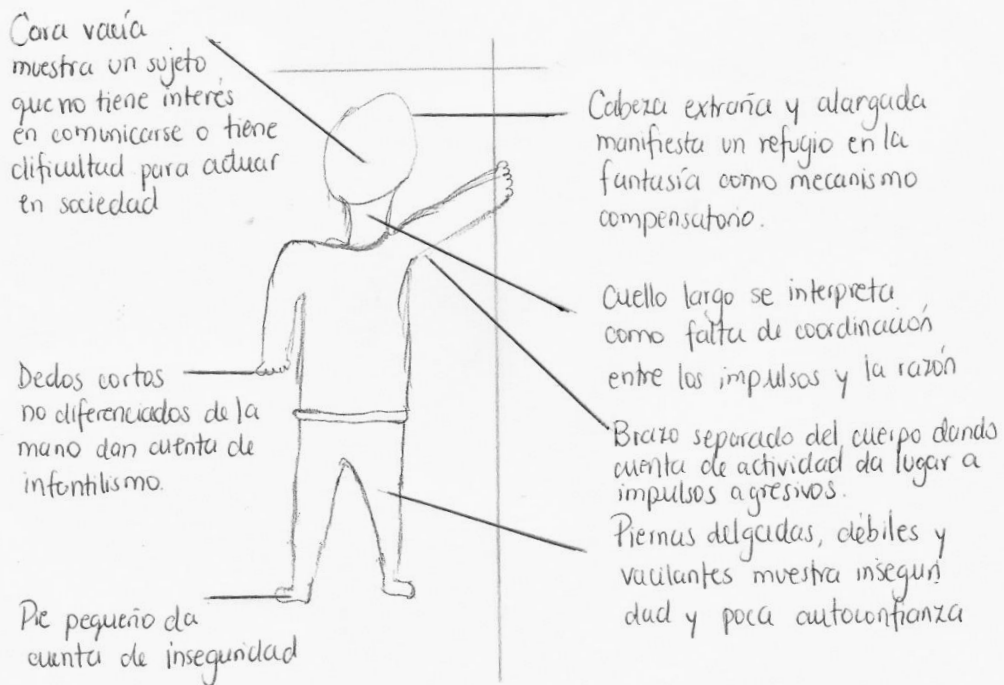
PERSONAJE PRINCIPAL

HUMANO- GUERRERO

Raza: Egocentrismo, inseguridad, conflictos con la autoridad, conflictos con el entorno y en el manejo de impulsos, prepotencia; capacidad adaptativa.

Clase: Respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, rigidez, dificultad en el manejo de impulsos, rasgos agresivos y tendencias primitivas; búsqueda de soporte, seguridad y equilibrio.

* Por la ubicación del dibujo en el cuadrante inferior izquierdo se podría decir que el individuo se siente automarginado y retraído frente a los problemas que la vida plantea.



CASO 19

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
11 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
Hace 2 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
2 horas diarias
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Montar bicicleta o jugar basket
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
WOW, Starcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?
Me gusta que es en primera persona
11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?
2 años y empecé a jugar warcraft hace 5 años
12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?
Un amigo
13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?
Valanar, por los poderes que tiene
14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?
Creo que es un pasatiempo
15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?
Los Magos
16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?
Los Elfos de la Noche
17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?
La Horda, porque son más llamativos y tienen más fuerza
18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?
Cuando se concina algo, las características en la comida, lo que voy a utilizar para cocinar.
19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?
Humano- Guerrero- Masculino- Alianza
20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?
Estaba en el colegio, estudiaba, cuando tenía tiempo libre jugaba.
21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
No creo que podría hacerlo
22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Mago- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es la persona que hace algo que vale la pena ser renombrado

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

Sí, porque todas hacen hazañas

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy tranquilo, estudioso, pasivo y humilde

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí como que no me gusta perder, en el juego perdía muchas veces.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, porque hay más libertad y puedes explorar más.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos?

No

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Si

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No con todas las personas, pero sí a veces

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

La universidad y tener más que estudiar

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

Sí, porque me ayuda a liberarme del estrés

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El chico quería aprender a tocar violín, hoy lo ve difícil, pero puede tocar poniendo su esfuerzo.

6VH.- Esa señora es la madre del joven, el joven le dice algo que la molestó, él está confuso y su madre desconcertada, pueden llegar a una solución poniéndose de acuerdo.

8VH.- No entiendo muy bien el dibujo, la imagen del niño es oscura o así se veía antes, él puede haber ido a la guerra y puede haber perdido el miembro, después puede ser operado.

11.- Puede haber sido un paisaje, sucedió un derrumbe y quedó así, luego se arregló porque veo un camino. Lo imagino arreglado porque no puede quedar así.

12VN.- Antes alguien llegó con su bote y lo dejó ahí, se fue en el presente y se irá en el futuro.

13V.- Su padre salió, lo está esperando y después regresa; su padre salió a cazar para ver que tenía que comer, él no sabía qué hacer, su padre regresó y él salió a verlo.

14.- Estaba dormido y le llegó la luz del sol, salió a ver el sol, saldrá y verá sus actividades y las cosas que tiene que hacer.

17VH.- Esa persona estaba en clase de Educación Física y le dijeron que tiene que subir la cuerda, luego regresa a desempeñar sus actividades normales, puede hacer lo que predice, él es estudiante y podrá seguir cualquier carrera, tal vez contabilidad.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 11 años y se considera un jugador esporádico que invierte dos horas diarias para esta actividad. Se siente atraído por todo tipo de videojuego y prefiere jugar durante las noches. En cuanto al World of Warcraft, lo ha practicado durante 2 años. El personaje que más admira dentro de este es Valanar por los poderes que tiene. Considera el videojuego un pasatiempo, teniendo a los Magos como su clase favorita y a los Elfos de la Noche como su raza preferida. Le interesa mayormente la Horda debido a su fuerza y a su carácter llamativo.

Su primer personaje creado en el videojuego fue el Humano-Guerrero y el entrevistado recuerda que en ese entonces estaba en el colegio y que jugaba en su tiempo libre. Actualmente su personaje es un Draenei- Mago y considera un héroe a una persona que hace algo que debe ser

renombrado. El entrevistado se describe como una persona tranquila, estudiosa, pasiva y humilde. Indica que el videojuego le ayudó a descubrir su interés por competir y ganar; además comenta que prefiere jugar jugador contra entorno porque hay libertad y facilita la exploración. Por último, dice que el WoW le ayuda a liberar estrés y que lo dejaría cuando aumenten sus responsabilidades en los estudios.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un sujeto infantil y dependiente que manifiesta conflictos con el entorno.

6VH.- Se analiza inseguridad y conflicto con la figura materna.

8VH.- Se identifica agresividad reprimida, inseguridad, ausencia de voluntad e indefensión.

11.- Se analiza un sujeto detallista, ordenado, que presenta conflictos frente al entorno e inseguridad.

12VN.- Se analiza un individuo dependiente, inseguro, con tendencias regresivas e infantilismo.

13V.- Se analiza un sujeto dependiente, inseguro, con rasgos de infantilismo y pasividad; se identifica además conflictos con la figura materna.

14.- Se analiza un ser pasivo, irresponsable, dependiente y meticuloso.

17VH.- Se puede analizar por medio de esta lámina un sujeto en búsqueda de adaptación frente al entorno con el cual mantiene conflictos, teniendo la fantasía como compensación frente a la realidad.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra un sujeto inestable, inseguro, infantil y dependiente, con dificultad para controlar los impulsos, manifestando agresividad reprimida y problemáticas en el contacto social.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

HUMANO-GUERRERO

Raza: Egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos, problemáticas frente al entorno, conflictos frente a la autoridad y capacidad adaptativa.

Clase: Conflicto en el manejo de impulsos, problemáticas frente al entorno, rigidez, agresividad, tendencias primitivas; busca de soporte, seguridad y equilibrio,

PERSONAJE PRINCIPAL

DRAENEI-MAGO

Raza: Conflictos con el poder y el entorno, posible agresividad reprimida, egocentrismo, sometimiento frente a los demás, búsqueda de compensación de virilidad; búsqueda de estabilidad, soporte y pertenencia, búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización

Clase: Conflicto entre la fantasía y la realidad, apego a la intelectualización, agresividad reprimida, dificultades con el entorno, posible presencia de un ego débil o indiferenciado, egocentrismo, dificultad en el contacto social. También se observa creatividad, servicio a otros, potencialidad transformadora y expectativas de transición o cambio.

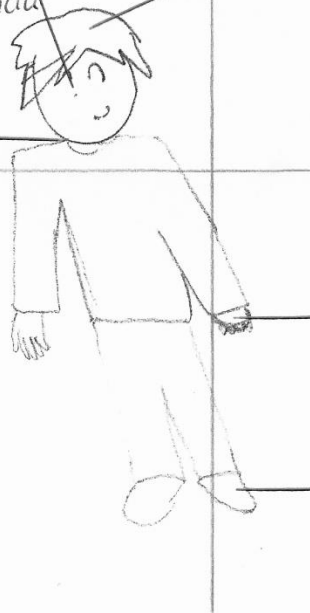
Ojos cerrados u omi-
tidos pueden interpretar
inmadurez emocional,
infantilismo y dependencia.

Cabello terminado en punta
muestra desajuste en los im-
pulsos y manejo de estos
frente a la razón. Además
se observa agresividad reprimida.

Omisión del cuello
da cuenta de tenden-
cias regresivas y difi-
cultad para controlar
los impulsos sobre la
función intelectual.

Mano terminada en puño
sugiere agresividad reprimida.

Pies pequeños dan cuenta
de inseguridad.



- * Dibujo de pie, desviado de la vertical indica: inestabilidad e inseguridad.
- * Presión fluctuante en el trazo del dibujo muestra inestabilidad
- * Rostro dibujado cuando el resto ha sido completado demuestra dificultad para relacionarse.

CASO 20

Edad: 26

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

18 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

5 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

3 horas como mínimo

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Un gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

___ Nivel de dificultad

___ Calidad de los gráficos y paisajes

___ Banda sonora

Historia del videojuego

___ Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

___ Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

No

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

No me acuerdo

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La forma de juego y la interacción con otras personas.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

7 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Las amistades

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Illidan, porque vendió su alma para salvar a su pueblo.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Una distracción.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El Brujo

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de la Noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Horda pero con el tiempo he ido perdiendo el gusto por facciones bárbaras.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con ordenar una pizza, porque escoges lo que quieres, lo que te gusta, pero no es totalmente libre porque te dan un catálogo por así decirlo.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No Muerto- Brujo- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Un poco más retraído, tomando más a la ligera las cosas, sin tantas preocupaciones.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No, con ninguno

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Humano, Mago- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien que es un guardián de la justicia y que lucha por el beneficio de los demás.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No, porque un pícaro no es tanto un héroe sino más un payaso que se esconde y no da la cara.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy distraído e introvertido.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

No

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador, porque no se vuelve tan monótono, hay más variación.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, pero no recuerdo

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

No

31. ¿Sientes que el videojuego le ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Algún trabajo o proyecto importante.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿Cómo?

Sí, me ha ayudado a ser constante y más paciente.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Algo pasó con el niño, típico que los papas le pusieron a estudiar violín y él no quiere, piensa si continuar o no, después termina rompiendo el violín y hace otra cosa.

6VH.- El hijo de esta señora se había ido de la casa dejando problemas sin arreglar, después vuelve a la casa pero la madre todavía no le quiere recibir como debería, entonces el señor se va a retirar sin resolver los problemas que existen entre los dos.

8VH.- Esta esta señora o señor, parece q estuvo como cazando algo o persiguiendo algo, y después empieza a recordar alguna escena de su vida en que hizo o le hicieron algo, planea hacer algo al respecto con otra persona, no se sí la matará o la torturará.

11.- En esto parece que hay unas personas peleando en la entrada del puente, parece que están tratando de huir de algo, porque hay un dragón saliendo de la montaña, parece que quieren huir dentro pero entre ellos se empujan para escaparse. Después una de estas personas termina siendo devorado por este animal. Mientras que los otros se ponen a salvo y no hacen nada para salvar al otro.

12VN.- Un árbol esperando a que llegue algo o alguien, sigue ahí esperando y a sus pies hay ¡un barco! o ¡no sé!, espera a no convertirse en algo como ese boté cerca de él, da la sensación que continuará esperando las cuatro estaciones como siempre lo ha hecho.

13V.- Un niño esperando algún acontecimiento, meditando en alguna acción que va realizar, como si tuviera dos opciones, si meterse dentro de la parte oscura de la casa o quedarse afuera en la parte de la luz, se queda pensando, no sabe qué hacer, espera que alguien le diga a donde ir.

14.- Es la figura de un hombre que al parecer ha estado en un cuarto oscuro donde sólo veía una ventana abierta, y cuando se acerca a la ventana ve esta como luz, y observa algo en esta luz que le llama la atención como sí quisiera saltar dentro de ella, pero no lo hace; después este hombre salta fuera de la ventana y descubre que las cosas no eran como las que veía.

17VH.- Un hombre que había estado en una habitación y al parecer tuvo que huir de ahí, salió sin ropa como queriendo escapar, da la impresión de alguna cosa pícara por sus facciones, entonces al saltar de la habitación, se da cuenta que está cayendo en otra situación en la que no debería estar, he intenta volver a subir por la cuerda, después empieza a caer por la cuerda y cae sobre una carreta de heno del cual era alérgico.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 18 años, juega diariamente 3 horas considerándose un gamer, quien se siente atraído por el tipo y la historia de los videojuegos. Lleva jugando World of Warcraft por 7 años durante la tarde y noche. Su personaje preferido es Illidan porque “vendió su alma para salvar a su pueblo”. Su clase favorita es el Brujo y la raza que más le llama la atención es el Elfo de la Noche. En cuanto a la facción le interesa la Horda a pesar de haber perdido con el tiempo el gusto por esta. El primer personaje que se creó en el videojuego fue un No Muerto- Brujo y recuerda en aquel entonces haber sido alguien más retraído, que tomaba más a la ligera las cosas y tenía menos preocupaciones.

Su personaje principal es un Humano- Mago. Define a un héroe como un guardián de la justicia que lucha por el beneficio de los demás. En la actualidad se describe como una persona distraída e introvertida y comenta que le gusta jugar jugador contra jugador porque no es tan monótono. Indica que dejaría el World of Warcraft por algún trabajo o proyecto importante. Para este sujeto el videojuego es una distracción, además de actuar como una herramienta anti estrés, siente que el WoW le ha ayudado a ser constante y tener más paciencia.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- En esta lámina podemos observar dificultad en el manejo de la frustración y en el control de impulsos, inseguridad y conflicto con las figuras parentales.

6VH.- Se muestra un conflicto con la figura materna, distanciamiento afectivo, desapropiación de conflictos y ausencia de voluntad.

8VH.- Se evidencia conflictos con el entorno, dificultad en el control de impulsos y tendencias agresivas.

11.- Se observa conflicto en el manejo de impulsos, inseguridad, tendencias agresivas y regresivas, egocentrismo y falta de voluntad.

12VN.- Se manifiesta, inseguridad, dependencia, conformismo, tendencias regresivas y ausencia de voluntad.

13V.- Se evidencia pérdida de sentido de pertenencia, inseguridad, dependencia, conflictos entre los impulsos y la razón, además de carencia de voluntad.

14.- Se muestra inseguridad, mal manejo de la frustración, pérdida de sentido de pertenencia, inadaptación y ausencia de voluntad.

17VH.- Se analiza ausencia de voluntad, conflictos con el entorno y desapropiación de responsabilidades.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra un individuo quien rechaza su propia imagen, lo cual genera sentimientos de inferioridad y con respecto a su propio rol sexual. Se observa un sujeto dependiente, inmaduro, que busca apoyo y afecto. Se observan temores regresivos de desorganización, egocentrismo, problemáticas entre la razón y los impulsos.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

NO MUERTO- BRUJO

Raza: Tendencias primitivas, inseguridad, temores regresivos de desorganización, posible ego frágil, conflictos frente a la autoridad, tendencias agresivas, egocentrismo, infantilismo, inmadurez, dominio de la fantasía sobre la realidad, conflictos con el entorno y con la propia imagen. Búsqueda de estabilidad y soporte

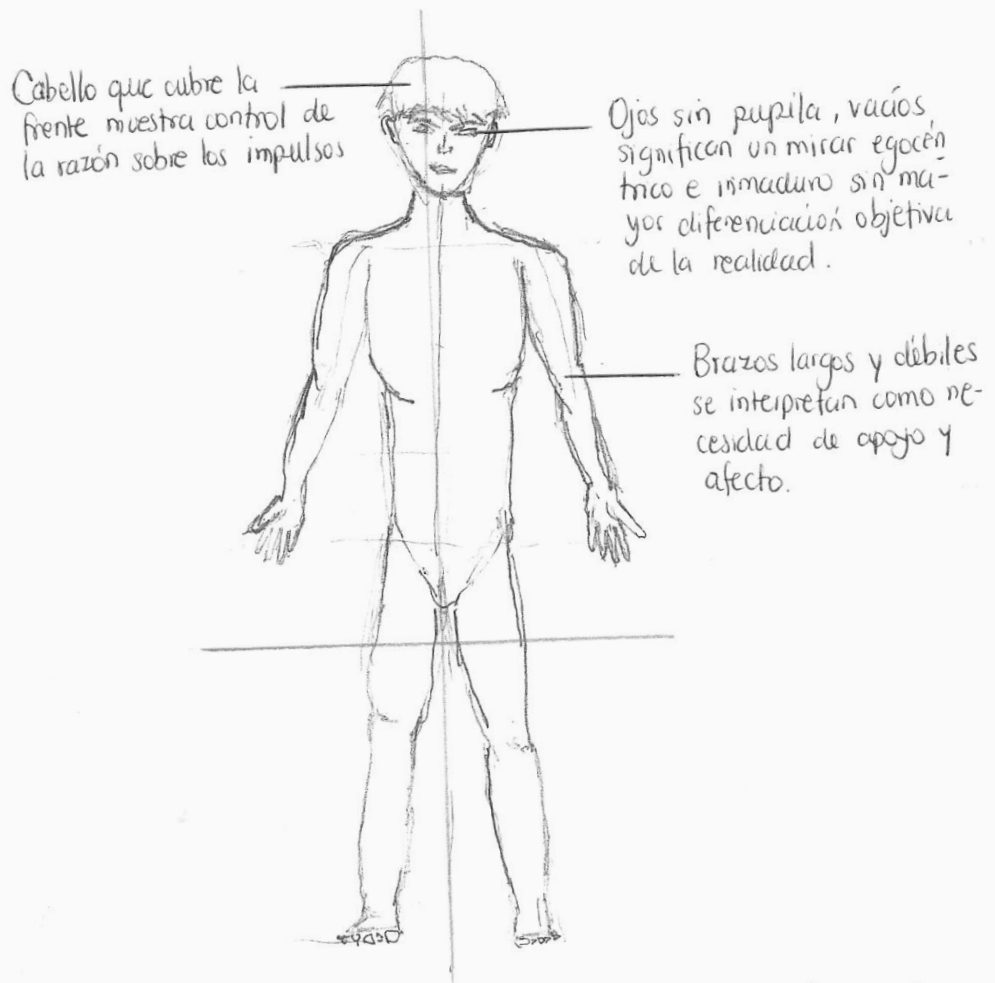
Clase: Posible ego débil o indiferenciado, conflictos frente al entorno y la autoridad, presencia de tendencias primitivas, dificultad en el manejo de impulsos, inseguridad y ensimismamiento, conflicto con la figura femenina y posibilidad de transformación o cambio.

PERSONAJE PRINCIPAL

HUMANO- MAGO

Raza: Búsqueda de reafirmación de virilidad, egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos y con el entorno, conflictos con el poder y la autoridad; capacidad adaptativa.

Clase: Apego a la razón y la intelectualización, ego débil e indiferenciado, conflicto entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, conflicto con el entorno, egocentrismo, dificultad de contacto social. También se observa creatividad, tendencias transformadoras, búsqueda de servicio a otros, expectativas de transición y /o cambio.



- * Figura sombreada del propio sexo, sugiere que hay un fuerte rechazo del propio cuerpo y sentimientos de inferioridad física real o fantaseada.
- * Figura desnuda (aunque sea una expresión artística) da lugar a pensar en problemas con relación a la sexualidad.
- * Trazo previo de líneas guía - muestra dependencia e inmadurez y temores regresivos de desorganización que amenazan su estructura.

CASO 21

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
10 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
Hace 3 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
2 horas diarias
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
No
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Fútbol y subir a los árboles
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la tarde, al regresar de mis actividades

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?
La historia es fascinante
11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?
3 años
12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?
Primero jugué la saga Warcraft I, II, III y luego leí que en el WoW podía crear mi propio personaje
13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?
No tengo favorito
14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?
Es como seguir una historia.
15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?
Los Druidas
16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?
Elfos de la Noche
17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?
La Alianza, por la selección de las razas
18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?
No podría compararlo, porque para mí ha sido solamente un juego
19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?
Elfo de la Noche- Druida- Masculino- Alianza
20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?
Era un poco introvertido, retraído, tenía problemas en el colegio, el juego fue un escape de la realidad
21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
Ninguno

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

No Muerto- Brujo- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Un héroe debe defender el honor, proteger al inocente como un bombero o un policía, esos son héroes para mí.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

No todas porque depende de cómo juegues

25. ¿Podrías describirte como persona?

He cambiado, soy responsable, puntual, meticulado, siempre me gusta ir más allá, soy proactivo.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

No

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador, porque es más dinámico y hay alguien al otro lado

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos?

Sí, me preocupo por el medio ambiente, por eso escogí un druida, por la conciencia ambiental. Además, mi personaje tiene barba y cabello largo.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Que me aburra o me canse, o que llegue a niveles máximos

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

No, excepto de qué saca estrés.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- No sé, parece un niño que está pensativo, estaba estresado por el colegio y tenía muchos deberes. Le estaban molestando, no sabía cómo hacer, más adelante llegó su papá y le pide ayuda.

6VH.- La anciana es casada y el otro podría o no ser su hijo, ella está casada y quiere que su esposo vuelva, puede él haberse ido a la guerra, se pudo haber ido de compras y no regresó, tal vez el chico tiene que darle noticias malas que su esposo ha fallecido, termina con la anciana en llanto en un funeral.

8VH.- No sabría qué decir, veo a un hombre con un cuchillo, le veo al niño con corbata, no sabría qué decir, pensaba que era un doctor pero está con cara de enojo. Un trauma de la infancia, el niño es traumatizado y vio al padre con un cuchillo y lo traumatizó, esta historia termina cuando el niño crece, termina sus estudios, trabaja, por su padre vivirá en soledad el resto de sus días.

11.- Veo un camino, un puente, que da hacia un lago y un muro al final. La historia sería tipo película medieval, unos señores van a una guerra y se dirigen a un castillo, los hombres mueren, son pocos y les atrapan.

12VN.- Sería un antiguo lago donde jugaban los niños en la infancia, a veces lo usa la gente, y lo usa para ir de un lado al otro, al finalizar la gente se va de este lugar y queda abandonado e inhóspito.

13V.- Un niño en vacaciones esperando a su familia, se va donde el tío y aprovecha para tomarle una foto, la historia culmina cuando tienen una bonita reunión familiar.

14.- Un hombre está ansioso, viendo una ventana, esperando al amor de su vida; por infidelidad se fue de la casa y la llamó para pedirle perdón, al final ella vuelve y siguen con sus vidas juntos, llegan a un acuerdo de darse un tiempo y esperar a ver qué sucede. Lo que llevó a eso fue el distanciamiento y menospreciar a la pareja en sí.

17VH.- Un gimnasta ruso entrena para las olimpiadas, entrena y lo preparan por dos años, en los cuales gana una medalla de plata.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 10 años, actualmente dice invertir dos horas diarias en esta actividad en la que le llama la atención la banda sonora de los videojuegos y la historia de los mismos. En cuanto al World of Warcraft, empezó a jugarlo hace tres años. Se considera un jugador esporádico quien juega en la tarde al regresar de sus actividades. La cercanía con la saga Warcraft fue lo que le llevó a jugar WoW porque leyó que podría crear su propio personaje. Su clase preferida son los Druidas, su raza favorita son los Elfos de la Noche y prefiere jugar en la Alianza por la selección de razas.

El primer personaje con el que jugó fue un Druida- Elfo de la Noche, cuenta haber sido una persona introvertida, retraída, con problemas en el colegio y para quien el juego funcionó como un escape a la realidad. Actualmente juega con un No Muerto -Brujo y se describe como alguien que ha cambiado siendo responsable, puntual y meticulado. Describe a un héroe como alguien que defiende el honor y protege al inocente como un bombero o un policía. Prefiere jugar jugador contra jugador porque es más dinámico y siente que el videojuego le permite sacar el estrés.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se manifiesta un sometimiento frente a la autoridad, conflictos con el entorno, apego a la razón como búsqueda de soporte y sentimientos de indefensión.

6VH.- Se observa dificultad de contacto social, conflicto con la figura paterna y el manejo de emociones, además de conflicto con las separaciones.

8VH.- Se evidencia inseguridad, incertidumbre, sometimiento ante la autoridad, conflicto con la figura paterna, sentimientos de soledad, conflicto con el manejo de las emociones y dificultad en el contacto social.

11.- Se muestra conflicto con la autoridad, estancamiento de energía psíquica y sentimientos de opresión.

12VN.- Se observa dificultad en el manejo de emociones, contacto social y tendencias regresivas.

13V.- Se manifiestan sentimientos de abandono, búsqueda de soporte afectivo, estabilidad y equilibrio.

14.- Se evidencia inseguridad, búsqueda de control real o fantaseado e la realidad, conflicto en el manejo de emociones, dificultad en el contacto social, mal manejo de las frustraciones y egocentrismo.

17VH.- Se observan sentimientos de inferioridad, mal manejo de frustración y búsqueda de fortalecimiento.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

En cuanto al dibujo de la figura humana se puede analizar un sujeto inestable que busca compensar su propia inseguridad, dificultad en el manejo de impulsos, tendencias regresivas, problemáticas en el contacto social y con relación al entorno. Además se observa un ser dependiente e inseguro, con conductas agresivas, ambiciosas y que mantiene conflictos en el desempeño de su propio rol sexual.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE LA NOCHE- DRUIDA

Raza: Búsqueda de reafirmación de virilidad, agresividad frente al entorno, egocentrismo, inseguridad y sumisión frente a otros, pasividad, rigidez, apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas, conflicto en el manejo de impulsos, carácter evasivo y dificultad en el contacto social. También se observa, actividad, laboriosidad y ambición.

Clase: Tendencias primitivas, rigidez, egocentrismo, inseguridad, búsqueda de control real o fantaseado del entorno, evasión de responsabilidades, conflictos entre la razón y los impulsos, problemáticas frente al poder. Además se puede observar, búsqueda de idealización del ego, carácter empático, tendencias transformadoras, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio.

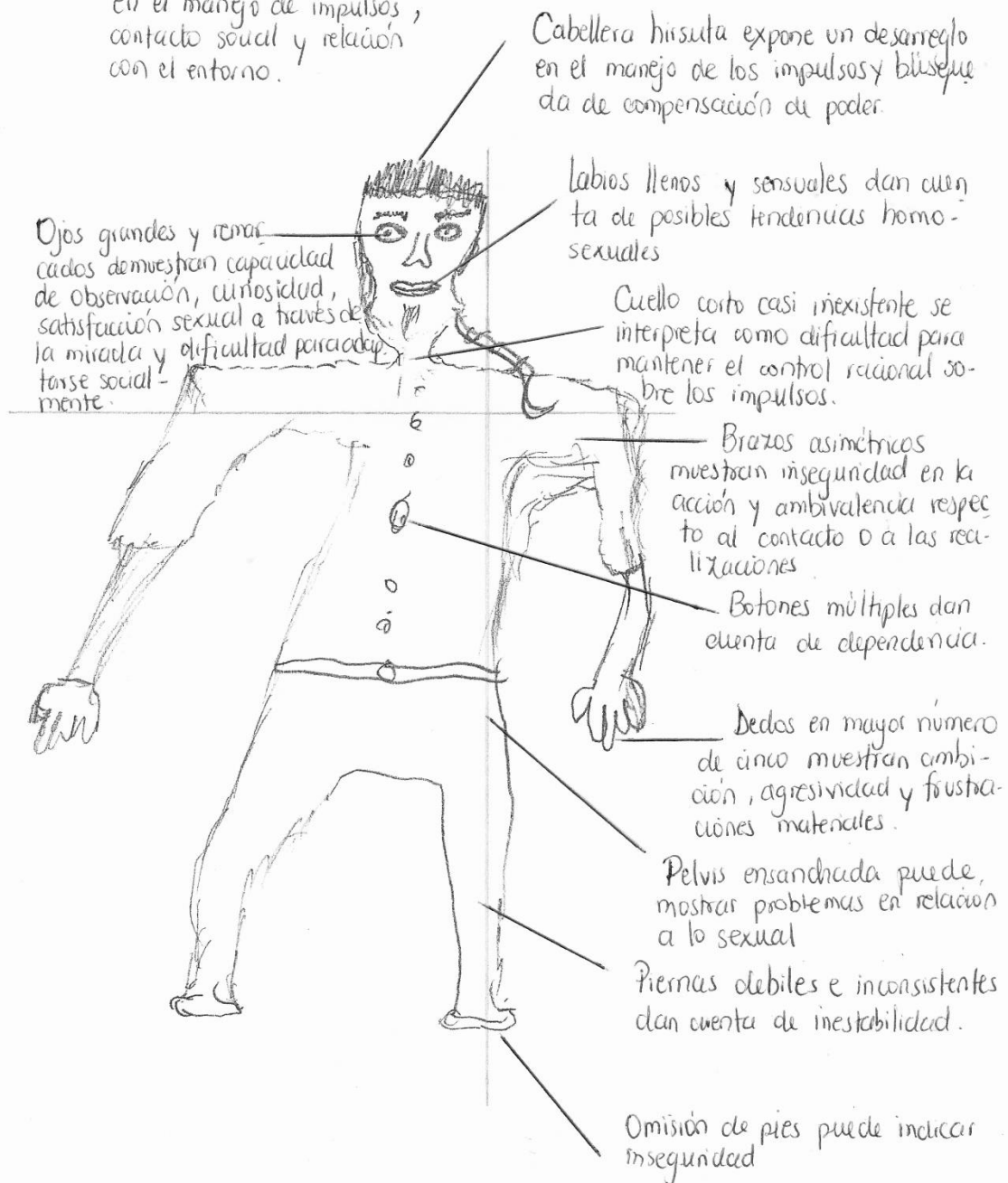
PERSONAJE PRINCIPAL

NO MUERTO- BRUJO

Raza: Búsqueda de estabilidad y soporte, tendencias primitivas, inseguridad, temores regresivos de desorganización, posible ego frágil, conflictos frente a la autoridad, tendencias agresivas, egocentrismo, infantilismo, inmadurez, dominio de la fantasía sobre la realidad, conflictos con el entorno y con la propia imagen. Se observa una posible desestructura o posibles rasgos psicóticos.

Clase: Posible ego débil o indiferenciado, conflictos frente al entorno y la autoridad, presencia de tendencias primitivas, dificultad en el manejo de impulsos, inseguridad y ensimismamiento, conflicto con la figura femenina, posibilidad de expectativas de transformación y /o cambio.

- * Posición confusa del dibujo demuestra aspectos regresivos
- * Presión fluctuante y dispareja se ve en sujetos inestables
- * Acentuación en los rasgos faciales demuestra compensación en la actuación social en relación a su debilidad y autoafirmación
- * Sombreado muestra conflicto en el manejo de impulsos, contacto social y relación con el entorno.



CASO 22

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
9 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
2 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
1 hora
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí, amigas que juegan por jugar.
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Jugaba deportes y a las escondidas
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?
Las gráficas y el poder conquistar a los demás.
11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?
2 años
12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?
Disfrutar la vida antes de entrar a la universidad
13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?
Thrall porque es fuerte y el más poderoso
14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?
Una distracción, un pasatiempo
15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?
Guerrero
16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?
Orco
17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?
A la Horda porque es más competitiva
18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?
Podría comparar con la planificación de la vida
19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?
Orco- Guerrero- Masculino- Horda
20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?
Bastante sociable, distraído e indisciplinado
21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
Cada personaje podría relacionarse, puedo comparar con Eloy Alfaro, él fue luchador y guerrero.
22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Orco- Guerrero- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Sería alguien fuerte que lucha para proteger a otros. Yo quería ser el héroe en el videojuego.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases?

No

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy bastante sociable me gusta hacer diferentes cosas, conocer nuevas personas. Relativamente soy una persona feliz.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, no sabía que me gustaban ese tipo de juegos.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No para nada, tal vez en buscar juegos similares.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gusta jugador contra jugador más que todo porque apostamos y jugamos con mi compañero.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, los rasgos físicos ya que mi Orco traté de hacerlo lo más parecido a mí.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Me ayuda a entretenerme y olvidarme de cosas, pero no para liberar estrés.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No he compartido con estas personas fuera del videojuego.

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

La falta de tiempo

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

Sí, ha aportado con un poco de estrategia para utilizarla en la vida.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño estudiando, que se toca la cabeza mientras piensa. Así estará hasta el final.

6VH.- Veo una señora que piensa y que está en misa. Estará ahí hasta que termine la misa.

8VH.- El chico tiene una mente retorcida y está imaginando la idea de asesinar a alguien. En el futuro no sé qué pasará.

11.- La historia comienza con un paisaje medio lúgubre. Al final se ve una historia oscura, las personas se sienten medio asustadas por la escena.

12VN.-Un chico lleva a la novia a un lugar bonito y le hace pasear en bote, a la final los dos están juntos.

13V.- Veo un niño que hizo una travesura. Su padre le regañó y él se sentó para recapacitar sobre sus acciones.

14.- Un chico que estaba durmiendo tuvo un sueño, o mejor dicho una pesadilla y salió a la ventana a recibir el sol y tranquilizar sus miedos.

17VH.- Alguien está preparándose para una audición para entrar a un circo, está interpretando el número que va a hacer.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 9 años, se considera un jugador esporádico que invierte una hora diaria para esta actividad. Lo que más le llama la atención de estos es el tipo de videojuego y la calidad de los gráficos y paisajes. Ha jugado World of Warcraft desde hace 2 años y prefiere hacerlo durante las noches.

Dentro del videojuego admira al orco Thrall porque es fuerte y el más poderoso. Su raza y clase favorita es el Orco- Guerrero respectivamente, el cual es a su vez su único personaje creado dentro del videojuego. Le llama la atención pertenecer a la Horda por la competitividad implícita en esta.

Comenta que al crear su personaje era una persona bastante sociable, distraída e indisciplinada. Compara a su personaje con Eloy Alfaro por su similitud como guerrero y luchador. Describe a un héroe como alguien fuerte que lucha para proteger a otros. En la actualidad se describe como alguien sociable que le gusta hacer diferentes cosas, conocer personas nuevas y se considera una persona relativamente feliz.

Manifiesta que el World of Warcraft le ha permitido conocer su interés sobre este tipo de videojuegos, además de llamarle la atención la modalidad jugador contra jugador porque interactúa con su compañero y realiza apuestas. Aunque afirma que no ha cambiado a través de su experiencia en el videojuego, dice que este ha aportado con estrategia para utilizarla en su vida diaria además de ser un pasatiempo.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se manifiesta conflicto entre los impulsos y la razón, inseguridad y ciertos grados de responsabilidad.

6VH.- Se evidencia conflictos con la propia imagen y una búsqueda de transformación y cambio.

8VH.- Se puede analizar un mal manejo de los impulsos, conflicto con las figuras de autoridad y tendencias agresivas.

11.- Se manifiestan conflictos con el entorno y con el control de impulsos, incertidumbre e inseguridad.

12VN.- Se puede observar buen nivel de voluntad, establecimiento de metas futuras y un buen contacto con el mundo emocional.

13V.- Se puede analizar conflicto con las figuras de autoridad, búsqueda de control de impulsos, responsabilidad, búsqueda de sentido en la vida y autosuficiencia.

14.- Se evidencia conflicto en el manejo de impulsos, búsqueda de transformación y autosuficiencia.

17VH.- Se observa responsabilidad, egocentrismo, autosuficiencia y búsqueda de transformación y cambio.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

En cuanto al test de la figura humana se observa una persona que muestra presión social, inseguridad, inhibición social y conflictos entre la razón y los impulsos. También podemos analizar un apego al pasado y a lo materno además de a la fantasía. Se manifiestan sentimientos de soledad, pasividad, agotamiento físico o emocional por situaciones actuales, aislamiento, búsqueda de aprobación social y añoranza de tranquilidad.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ORCO- GUERRERO

Raza: Compensación de virilidad, conflicto con la propia imagen, dificultad en el manejo de impulsos, rasgos primitivos, agresividad, conflictos frente al entorno, problemáticas entre la fantasía y la realidad, posibles tendencias regresivas, aislamiento, sentimientos de soledad y abandono, pérdida de sentido de pertenencia. También se identifica búsqueda de estabilidad, armonía y búsqueda de transformación.

Clase: Ego rígido, agresividad, respuestas defensivas frente al entorno, conflicto en el control de impulsos, egocentrismo, competitividad, objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio, búsqueda de seguridad, autoconfianza



Cabello largo que cubre la frente muestra conflictos en el control de la razón sobre los impulsos.

Ojos grandes y remarcados manifiestan curiosidad sexual.

Boca trazada con una línea curva hacia arriba da cuenta de necesidad de aprobación social.

- * Dibujo colocado sobre un promontorio da cuenta de añoranza de tranquilidad y pasividad.
- * Al encontrarse en posición sentada muestra pasividad, agotamiento físico o emocional por situaciones actuales.
- * Dibujo pequeño expone a responder a la presión social.
- * Ubicación de la figura humana en la esquina superior izquierda da cuenta de sentimientos de inseguridad, minusvalía e inhibición social. Además se observa apego al pasado, a lo materno, a la fantasía y al mundo de las ideas.
- * Por tonalidad del cuerpo se manifiestan sentimientos de soledad y aislamiento.
- * Posición de perfil muestra evasión frente al mundo e inseguridad.
- * Dibujo comenzado desde los pies hacia la cabeza muestra conflictos entre la razón y los impulsos además de dificultades en relación con el medio.

CASO 23

Edad: 18 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
13 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
7 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
3 horas y media diarias
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Gamer
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Con juguetes y a los superhéroes
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
WOW, Universe Online, Car of fire, Call of Duty, Speed, Counter Strike
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Primero, el tamaño del mundo, su “jugabilidad”, la historia de Arthas.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

6 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Antes sabía que existía, pero un amigo me llevó a jugar.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?

Arthas por su historia, por como asesinó a su padre.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Me parece una segunda vida. Es algo con lo que puedes expresarte en la vida real, tú mismo pones muchas cosas en juego acerca de ti.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El Caballeros de la Muerte

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de la Noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Horda me gusta más, porque la Alianza se parece más al mundo normal, la Horda es más tribal.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

Con un dios, porque estás creando el nombre, ojos, todo. Juegas un poco a ser un dios

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Tauren- Cazador- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Cuando descubrí el juego mi novia me dejó, mis padres se separaron hace unos 3 años, el juego fue una salvación.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Si, con Hades el dios del inframundo, por la vestimenta y porque es malo.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de la Noche- Caballero de la Muerte- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Héroe es el que sirve a los demás, sin importar que los demás quieran, el solo da su ayuda.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

No, porque algunas razas son como de relleno, como los gnomos y los enanos que son caricaturescas. Las clases alcanzan todo su lado heroico con el tiempo en que maduran.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy un poco relajado, extrovertido a veces pero creativo.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Si, por ejemplo antes era muy orgulloso. No debes creerte mejor que otros solo aceptarlo.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, he cambiado, por ejemplo me he relajado, era muy estresado, me di cuenta que necesitaba tiempo para ti, una mascota, o aprender a cocinar. Son cosas que te enseña el videojuego

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador porque interactúas con otros

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Si, me acuerdo que quería un Caballero de la Muerte y no podía conseguirlo

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos?

Si, el color de la piel, es negrito igual que yo, el vello facial, el pelo, los zapatos, la ropa que es negra la mayoría de veces.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, definitivamente

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí, pero de otros países, de aquí no

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No, por Facebook solamente

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Un trabajo muy serio en el que tenga que estar ahí

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

De ser humilde, aunque sea en la fantasía

RESPUESTAS TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El niño y el violín, están en el cuarto del niño, el niño intentó practicar pero no le salió, está frustrado y dejó el violín, va a dormir y lo intentará mañana para ver si le sale.

6VH.- Está la señora y su hijo, el hijo vino a visitarle a la señora a decirle donde está el papá, ve el jardín. Acto siguiente la señora le dice que el papá está muerto mientras sigue viendo el jardín. El hijo consuela a su madre.

8VH.- Un cadáver, una escopeta, dos médicos y un joven que es pariente del cadáver. Para que se llegue a esta situación, los médicos están haciendo una autopsia. Él sabe que él lo mató y va a pagar a los señores para que no digan nada.

11.- Veo un dragón, un toro en un empinado. Atrás veo un castillo. El torito llegó ahí siguiendo a su pastor y mató a un pastor. El toro se escapa y se metió en el castillo que está atrás.

12VN.- Veo un lago, está una canoa en la orilla y en el árbol hay dos personas. Son dos novios que están solos y se escaparon para ello. Hay una silueta de un hombre y se van sin ver.

13V.- Un niño que está en un portón en una casa, de un familiar tal vez. Le preguntó a ver si quiere jugar pero le dijo que no. Acto seguido le dijo que entre porque la cena está servida.

14.- Es la figura de un hombre. Peter Pan llegó ahí, fue a buscar a los niños y se va volando.

17VH.- Este hombre solo es un señor que está bajando por una cuerda de su casa. Se está escapando porque se incendió su casa. Baja y llega a salvo al suelo.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos por 13 años, se considera un gamer quien invierte en esta actividad 3 horas y media de su rutina diaria. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos le llama la atención la historia, la creación de un personaje propio y la experiencia

que en estos se puede adquirir. En relación al World of Warcraft, comenta jugarlo desde hace 6 años durante las noches. Tiene a Arthas como su personaje preferido. Describe el juego como una segunda vida, donde el Caballero de la Muerte es su clase favorita, los Elfos de la noche su raza predilecta y la Horda como la facción que más le agrada por su carácter tribal.

Su primer personaje creado en el videojuego fue un Tauren-Cazador, en ese entonces recuerda haber estado atravesando una crisis personal, por lo que el videojuego fue una salvación para este sujeto. Su personaje principal es un Elfo de la Noche- Caballero de la Muerte con quien comparte rasgos físicos, además de compararlo con Hades el dios del inframundo. Describe a un héroe como alguien que sirve a los demás.

Se describe a sí mismo como un poco relajado, extrovertido y creativo. Considera que el videojuego ha cambiado aspectos de sí mismo como el orgullo y a ser menos estresado. Cree que es importante darse tiempo para uno mismo; el World of Warcraft le ha enseñado a ser humilde aunque sea en la fantasía y le gusta jugar jugador contra jugador por la interacción que se establece con otras personas. Finalmente comenta que dejará el juego cuando se le presente un trabajo en el cual necesite mucho tiempo de sí mismo.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza dificultad en el manejo de impulsos, conflictos de adaptación, búsqueda de soporte, voluntad para hacer las cosas y perseverancia.

6VH.- Se observa conflicto con la figura paterna y problemas con la autoridad, dificultades de contacto social y un apego a la figura materna.

8VH.- Se puede analizar conflictos con la autoridad, evasión frente a las responsabilidades, mal manejo de lazos afectivos y una buena capacidad de introspección.

11.- Se puede decir que hay un conflicto en el manejo de impulsos y frente a las figuras de autoridad, evasión de responsabilidades, búsqueda de trascendencia y /o cambio.

12VN.- Se muestra conflictos con la autoridad, tendencias evasivas y búsqueda de soporte afectivo.

13V.- Se analiza sentimientos de soledad, dificultad en el contacto social, búsqueda de nutrición y cuidado.

14.- Se observa dominio de los impulsos sobre la razón, apego a la fantasía como un escape de la realidad y tendencias evasivas.

17VH.- Se observa conflicto con la propia imagen, evasión de responsabilidades, problemáticas con el entorno, búsqueda de transición y/o cambio.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra una persona con dificultad en la comunicación y el contacto social existiendo un mal manejo de los impulsos sobre la razón. Además se muestra inseguridad, temores regresivos de desorganización, posibles problemas en relación al cumplimiento del rol sexual, dependencia e inmadurez.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

TAUREN-CAZADOR

Raza.- Agresividad frente al entorno, inmadurez, tendencias primitivas, conflictos con la autoridad, problemáticas entre la fantasía y la realidad, apego al pasado y lo materno, falta de seguridad y equilibrio. Además se observa un carácter transformador y búsqueda de pertenencia.

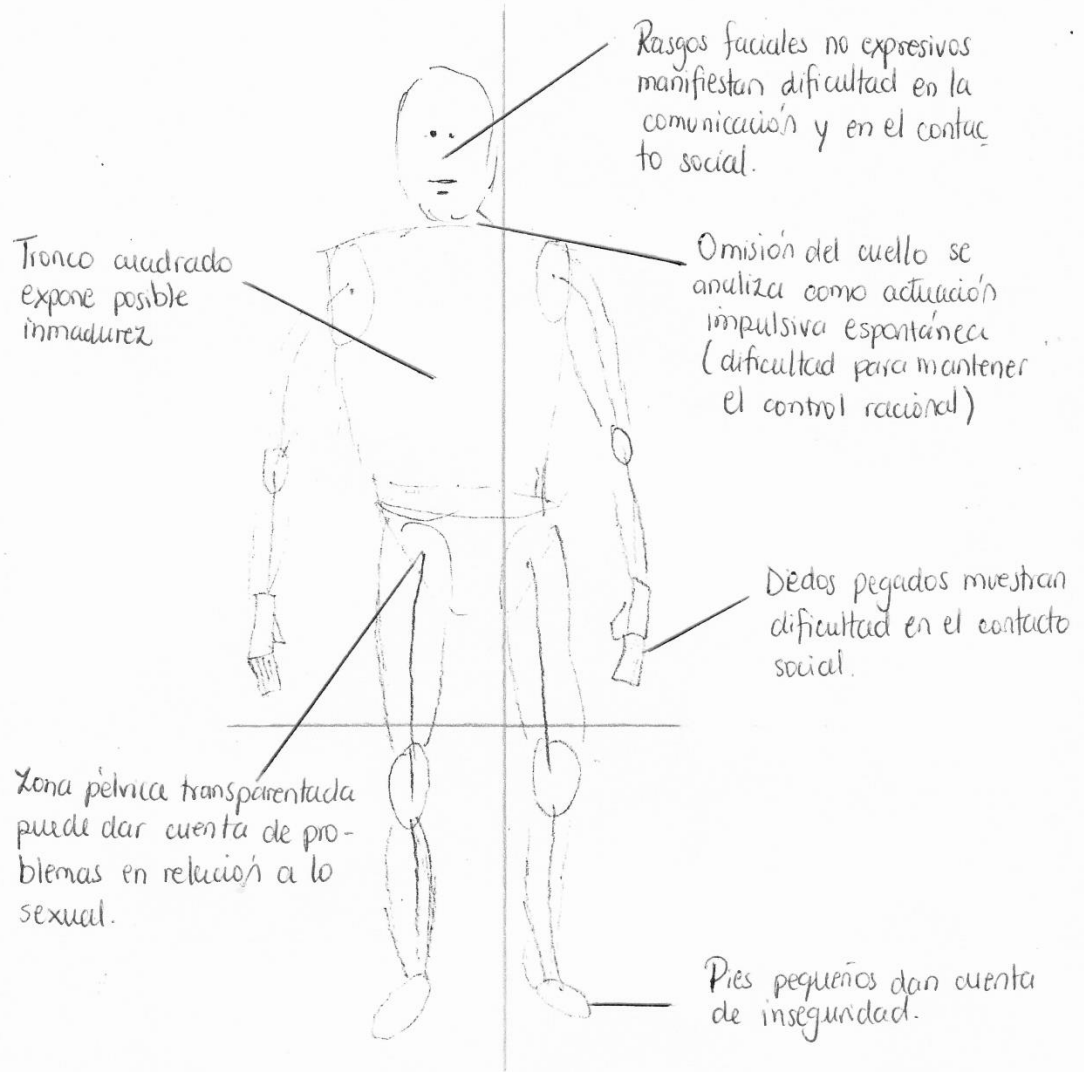
Clase: Apego al pasado y a lo materno, tendencias primitivas, agresividad, conflictos con el entorno, dificultad en el manejo de impulsos, carácter evasivo. Por otro lado se analiza objetividad en el planteamiento de metas, perseverancia y búsqueda de soporte, estabilidad y equilibrio.

PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE LA NOCHE- CABALLERO DE LA MUERTE

Raza: Agresividad frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, apego al pasado y a lo materno, conflicto en el control de impulsos, posibles tendencias regresivas, dificultad de contacto social, carácter evasivo, posible ego rígido, necesidad de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él, pasividad. También se muestra actividad y laboriosidad.

Clase: Actitud defensiva frente al entorno, posible ego rígido, apego al pasado y a lo materno, conflicto con el poder, egocentrismo, problemáticas frente a la autoridad, resistencias frente al mundo emocional, conflicto en el manejo de impulsos, dificultad en el contacto social, rasgos manipuladores y/o seductores. Se observa por otro lado búsqueda de acogimiento, redención y soporte.



- * Esqueleto de alambre en el cual se encuentran remarcadas las articulaciones de codos y rodillas como círculos siendo igual a los tornillos que sostienen a muñecos y marionetas demuestran una persona dependiente, inmadura y con temores regresivos de desorganización.
- * Presencia de transparencias es un signo de deficiente apreciación de la realidad.

CASO 24

Edad: 19 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
9 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
3 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
5 horas
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Un gamer
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Me gustan los deportes
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La capacidad que tienes para mejorar el nivel y adquirir experiencia.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

3 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

La creación de tu propio avatar y como una persona está en otro mundo.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

El Rey Exánime porque el poder lo llevó a ser malo y destruir.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Pienso que es parte de mi vida

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

El Guerrero

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Me gusta más la Alianza.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

No lo sé, intentar que se parezca a mí por los rasgos físicos.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Mago- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Cuando me cree el personaje, me gustaba mucho jugar básquet y ver televisión.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Humano- Guerrero- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es poder realizar las cosas sin dificultad, de una manera heroica.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

Creo que sí, con las que he jugado

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy tranquilo, alegre, un poco cerrado de las personas.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, mis ganas o ansiedad de superar a las otras personas.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, por jugar me he cerrado mucho, pero luego comprendo que es sólo un juego.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador porque me preparo más como jugador.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, fue cuando tenía un mago nivel 50 y en mi sueño me daban uno nivel 11. Eso me asustó mucho y desperté.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, se parece la forma y el color de mis ojos y el mentón.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?

Sí, a veces me ha pasado que no quiero estudiar y me conecto aunque a veces ni siquiera juegue.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí, de distintos países y de aquí.

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí, con un par de amigos

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Los estudios

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida?

Sí, a ser más intuitivo.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño que está observando un violín, parecería estar pensativo.

6VH.- Es una madre y su hijo, como que están disgustados y tienen algún problema que al parecer no pueden solucionar.

8VH.- Veo un niño y atrás hay un sujeto cortándole a otra persona. Es una imagen que muestra violencia, pero no sé realmente que pasará.

11.- Veo un camino como que se dirige a un lugar oculto entre las rocas. Hay unas criaturas que están en la entrada y nada más porque es borroso.

12VN.- Hay un bote que está en un lago. Pienso que es como pasar un tiempo tranquilo.

13V.- Veo un niño que se encuentra sentado en una puerta, él está solo, observando o esperando a alguien.

14.- Es un señor que está en la oscuridad, sentado en su ventana con una luz que le hace cada vez más y más sombra.

17VH.- Es una persona que sube por una cuerda, solamente sube.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 9 años, indica ser un gamer que invierte diariamente 5 horas para jugar videojuegos. Lo que más le llama la atención de estos es la creación del personaje y la experiencia que se puede adquirir. En cuanto al World of Warcraft, lo juega durante las noches, manteniendo un contacto con el videojuego de tres años encontrando al Rey Exánime como su personaje favorito por el poder que lo llevo a ser malo.

Comenta que el videojuego es parte de su vida, su clase favorita es el Guerrero, la raza que más le gusta es el Elfo de Sangre. En cuanto a la facción prefiere jugar en la Alianza. Comenta que su primer personaje fue un Elfo de Sangre-Mago. Considera un héroe aquel que puede realizar cosas sin dificultad. Se describe en la actualidad como una persona tranquila, alegre y un poco cerrada con las personas a quien el videojuego le ha permitido conocer su sentido de competencia. Su personaje actual es un Humano -Guerrero.

Este sujeto expone que desde que juega se ha cerrado mucho hacia las demás personas por invertir tiempo en esta actividad, pero ha logrado comprender que sólo es un videojuego; prefiere jugar jugador contra jugador por la competencia e indica que mantiene similitudes en rasgos físicos con su personaje. Finalmente cuenta que este videojuego le permitió desarrollar su intuición además de ser un liberador de estrés. Además comenta que dejaría el WoW por sus estudios.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se observa un sujeto apegado a la razón, con buena capacidad reflexiva, creatividad y conflictos con la autoridad.

6VH.- Podemos observar un conflicto con la figura materna y dificultad de comunicación.

8VH.- Se interpreta agresividad reprimida, conflicto en el manejo de impulsos, inseguridad e indecisión.

11.- Se analiza un sujeto infantil, que tiene temor a encarar sus propios conflictos mostrando actitudes defensivas frente al entorno.

12VN.- Se evidencian sentimientos de soledad, abandono, búsqueda de aislamiento en un nuevo ambiente y búsqueda de cambio.

13V.- Se identifican en esta lámina sentimientos de soledad, abandono y búsqueda de soporte afectivo.

14.- Se deduce conflicto entre los impulsos y la razón, carencia de voluntad, temor al contacto con los impulsos y un posible ego frágil.

17VH.- Se manifiestan actitudes defensivas frente al entorno, dificultad en la toma de decisiones y en el planteamiento de metas.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra un sujeto que mantiene conflicto entre los impulsos y la razón teniendo la fantasía como un mecanismo compensatorio, dificultad para adaptarse a las normas esperadas de comportamiento, presencia de un vacilante rol masculino y problemas en el manejo de la

agresividad que recae en la desvinculación social. Por otro lado se observa inseguridad, dependencia y necesidad de apoyo.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE - MAGO

Raza: Conflictos con el entorno, inseguridad, conflictos con la propia imagen, posible ego frágil, egocentrismo, inmadurez, agresividad reprimida, conflictos entre la fantasía y la realidad y frente a la autoridad, dependencia, posibles rasgos adictivos (tiempo de juego) y apego al pasado. También se observa búsqueda de estabilidad, soporte y buen concepto de sí mismo.

Clase: Apego a la razón y a la intelectualización, posible ego débil e indiferenciado, conflicto entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, problemáticas frente al entorno, egocentrismo, dificultad de contacto social. También se puede observar posibilidad transformadora y expectativas de transición y /o cambio.

PERSONAJE PRINCIPAL

HUMANO-GUERRERO

Raza: Búsqueda de reafirmación de virilidad, egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos y con el entorno, ambición, conflictos con la autoridad y el poder, apego a la razón. También se muestra capacidad adaptativa y objetividad en el planteamiento de metas.

Clase: Respuestas defensivas frente al entorno, conflictos en el manejo de impulsos, agresividad, egocentrismo. Además se observa búsqueda de soporte e inseguridad, competitividad, objetividad en el planteamiento de metas, autoconfianza y carácter transformador.

Nariz puntiaguda y alargada da cuenta de un vacilante rol masculino y agresividad reprimida.

Boca con una línea recta y remarcada da cuenta de energía y agresividad verbal.

Dedos muy juntos muestran agresividad reprimida y desvinculación social por mal manejo de impulsos.

Ojos defectuosos demuestran el no querer ajustarse a las normas de comportamiento esperadas por la sociedad.

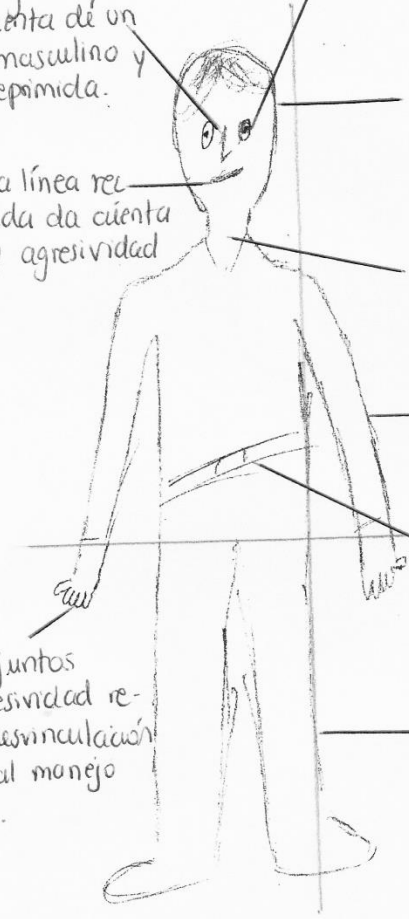
Cabeza alargada da cuenta de refugiarse en la fantasía como mecanismo compensatorio.

Cuello largo y continuo da cuenta de conflicto entre los impulsos y la razón.

Brazos largos y débiles muestran necesidad de apoyo y pasividad.

Antorón da cuenta de dependencia.

Piernas y pies análogos a los brazos y manos muestran inseguridad.



* Dibujo de pie desviado de la vertical, indica inestabilidad e inseguridad.

CASO 25

Edad: 26 años

Estado civil: Casado

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
20 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
8 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
3 horas al día
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Ahora soy un jugador esporádico.
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
SÍ, dentro del videojuego y en la vida real.
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Trompos, bolas, fútbol, básquet y con muñecos
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

Noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Fue el pionero en este tipo de juegos y por la trama.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

4 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Siempre he trabajado. Cuando trabajaba en un cybernet jugaba Dota y luego el dueño puso el World of Warcraft.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Me encanta Arthas en las animaciones del videojuego y como traiciona a su padre y defiende su hogar. También porque la historia describe la realidad de estar enamorado.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Es un juego, un hobby

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Los Paladines

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Horda me gusta más

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

Con darle algo al personaje, algo que tú tienes, transformarte para entrar en ese mundo. Hacer cosas que en la realidad es imposible.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de Sangre- Paladín- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

A los 22 años era muy quemeimportista, tuve un sacudón teniendo tercera matrícula y tuve que centrarme en mis estudios.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?
Con ninguno
22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?
Humano- Guerrero- Masculino- Alianza
23. ¿Qué es un héroe para ti?
Alguien que muestra interés sin recibir nada, alguien altruista.
24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?
No considero que las clases sean heroicas
25. ¿Podrías describirte como persona?
Soy trabajador, amable, cortés, puedo ser muy serio a veces, egoísta, doy prioridad a mi familia, amo mi música y ayudo en lo que puedo.
26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?
Sí, la paciencia que he tenido para conseguir las cosas.
27. ¿Desde qué juegos World of Warcraft sientes que has cambiado?
Si, ahora soy más responsable, tengo muchas obligaciones, deseos de terminar la carrera.
Soy feliz con mi esposa y mi hija.
28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?
Jugador contra entorno porque tengo una buena armadura. No tengo un buen sanador para jugador contra jugador.
29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?
Sí, soñé cuando empecé a jugar. No recuerdo el sueño.
30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?
Sí, la barba, el cabello largo y el físico.
31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a sacar el estrés y los problemas del día a día?
Sí, hace que me olvide de algunas cosas.
32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?
Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí, he compartido una vida con las personas que he conocido afuera.

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Ahora juego mucho menos, lo deje por sí mismo puesto que me quitaba mucho tiempo.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, he conocido mucha gente importante para mí a través del videojuego.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño agobiado, no le gusta el violín o tal vez está frustrado porque no puede tocar.

Los que imponen ello son los padres.

6VH.- El señor llegó, y parece que le da una mala noticia a la señora, no sé qué noticia es y así seguirá hasta el final, no sé si se resuelva.

8VH.- Parece la escena de una disección aunque eso no es un bisturí, le están sacando una bala a alguien porque hay una pistola.

11.- Parece un grupo de personas, un castillo, hay un dragón y está vigilando lo que hay dentro. Hay mucho viento.

12VN.- Alguien iría, tomaría el bote, se pasearía por el riachuelo descansando.

13V.- Este niño parece esperar a papá o a mamá. Yo me ponía así cuando esperaba que me inviten a jugar, el estaría feliz por jugar.

14.- El señor estaría cerrando las ventanas, ah no, estaría abriendo porque ha realizado muchas actividades en este día y se pondrá a seguir realizando su trabajo.

17VH.- Un trapecista de circo. Está subiendo y empezará el acto con el otro compañero que le espera arriba.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos aproximadamente desde hace 20 años, se considera un jugador esporádico en la actualidad que invierte 3 horas de su rutina para esta actividad. Se siente atraído por la historia y la banda sonora que los videojuegos pueden ofrecer. Disfruta del World of Warcraft por las noches y lo ha jugado por un período de cuatro años considerándolo un hobby.

Dentro del videojuego admira a Arthas por su historia, su clase favorita son los Paladines, su raza favorita son los Elfos de Sangre e indica que prefiere pertenecer a la Horda.

Su primer personaje creado fue un Elfo de Sangre – Paladín e indica que en aquel entonces haber sido una persona “quemeimportista” e irresponsable hasta que se le presentó una crisis que lo hizo cambiar. Cuenta que su personaje actual es un Humano- Guerrero. Considera un héroe a alguien altruista que se interesa por ayudar a otros sin esperar nada a cambio. Actualmente se considera una persona trabajadora, unida a su familia, a veces egoísta pero en general una buena persona.

Dice que el videojuego le ha permitido desarrollar su paciencia para conseguir las cosas y que desde que juega se ha convertido en alguien responsable, con metas futuras y que ha establecido lazos fuertes con su familia. Cuenta además que comparte rasgos físicos con su personaje pero que ha reducido su tiempo de juego por otras actividades y que gracias al videojuego ha conocido a muchas personas que son importantes en su vida además de ser un liberador de estrés.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El entrevistado expone un conflicto en relación a las figuras parentales, inconformidad con su situación actual, frustración, inseguridad y mala adaptación a la presión social.

6VH.- Se muestra inseguridad, indecisión e incertidumbre frente al futuro.

8VH.- Se ve una persona introvertida, posiblemente ensimismada que puede tener conflictos con el entorno, agresividad reprimida y temor ante situaciones de riesgo.

11.- Se muestra conflictos con el entorno, mal manejo de impulsos, apego a la fantasía y búsqueda de soporte y seguridad.

12VN.- Se evidencia una persona con voluntad para superar situaciones conflictivas. Existe una búsqueda de confort y acogimiento.

13V.- Sentimientos de abandono y soledad, búsqueda de sentido de pertenencia, conflicto con las figuras parentales. Además se observa creatividad y carácter lúdico.

14.- Se muestra inseguridad, búsqueda de descanso y confort además de un buen nivel de laboriosidad.

17VH.- Se observa una persona con búsqueda de metas claras, emprendimiento y que busca apoyo y fortaleza.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se manifiesta un sujeto inseguro, introvertido, ligado al pasado y a lo materno, que presenta agresividad reprimida y dificultades de contacto social. Se interpreta impulsividad con descargas agresivas, además de actividad, vitalidad y laboriosidad, búsqueda de logros e intereses. Se manifiesta una figura andrógina que da cuenta de conflictos con la figura femenina que desemboca en un posible conflicto de identidad sexual.

CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE SANGRE – PALADÍN

Raza: Conflictos con el entorno y con la propia imagen, inseguridad, egocentrismo, inmadurez, agresividad reprimida, posible ego frágil, conflicto entre la fantasía y la realidad, problemáticas frente a la autoridad, dependencia, apego al pasado, posibles tendencias adictivas (tiempo de juego), pérdida de sentido de pertenencia y posibles conflictos de identidad sexual (en personajes creados en sujetos mayores de 18 años). Se observa también búsqueda de estabilidad y soporte; buen concepto de sí mismo.

Clase: Respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, problemáticas frente a la autoridad, búsqueda de control de impulsos, intolerancia a la frustración. También se observa capacidad de sentido y preocupación social, firmeza, voluntad, tendencias transformadoras y carácter protector.

PERSONAJE PRINCIPAL

HUMANO – GUERRERO

Raza: Egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos, problemáticas frente al entorno, conflictos frente a la autoridad. Se puede analizar también capacidad adaptativa, reafirmación del ego, objetividad en el planteamiento de metas y voluntad para alcanzarlas, capacidad adaptativa y buen concepto de sí mismo.

Clase: Conflicto en el manejo de impulsos, respuestas defensivas frente al entorno, agresividad y tendencias primitivas. Se muestra también firmeza, objetividad en el planteamiento de metas y voluntad para alcanzarlas. Busca de soporte, seguridad y equilibrio

- * Línea fragmentada y bosquejeada da cuenta de impulsividad con descargas agresivas, inhibición en el contacto social e inseguridad.

Nariz sombreada y acentuada muestra un conflicto en relación a la figura femenina y con relación a su identidad sexual.

Cejas levantadas dan cuenta de inseguridad personal.

Ojos cerrados significan no querer ver una realidad indeseable propia o externa. Cuando se enfatizan en las pestañas es posible la existencia de un conflicto en relación a lo sexual.

Cabello largo en la figura masculina manifiesta conflictos en relación a la sexualidad.

Brazos fuertes muestran fortaleza, vitalidad, vigor, actividad y laboriosidad.

Manos terminadas en puño muestran agresividad reprimida.

Calzado de forma puntera da cuenta de una posible inclinación sexual.



- * Figura en movimiento que está caminando da cuenta de actividad, búsqueda de logros y nuevos intereses.
- * Posición de perfil se interpreta como inseguridad en su relación con el medio y evasión.
- * Se muestra una figura andrógina que podría remitir posibles conflictos con la identidad sexual.
- * Perfil mirando hacia la izquierda da cuenta de una persona ligada al pasado, a lo materno e infantil. Se muestra alguien introvertido.

CASO 26

Edad: 21 años

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
15 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
3 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
1 hora al día.
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Un jugador esporádico
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 - Nivel de dificultad
 - Calidad de los gráficos y paisajes
 - Banda sonora
 - Historia del videojuego
 - Creación de tu propio personaje
 - Tipo de videojuego
 - Experiencia adquirida
6. ¿Conoces mujeres que compartan contigo similares gustos por los videojuegos?
No
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Me encantaba jugar fútbol
8. ¿Qué juegos de rol multijugador masivo en línea juegas?
WoW, Call of Duty, Dota 2, operación 7
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
En la tarde y noche

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Era el único en el que podía interactuar con otras personas y hacer torneos.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

1 año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Un amigo que me hizo jugar

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Ninguno

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

No significa nada

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Los Caballeros de la Muerte.

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

La Horda porque era de las más duras y mejores, además de por dar la contra, en cambio en la Alianza tenías más preferencias.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de creación del personaje dentro del videojuego?

A un rompecabezas porque vas armando a medida de la dificultad de las piezas.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Un Elfo de Sangre- Caballero de la Muerte- Masculino- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Nada complicado, relajado, no le ponía mucho de mí a las cosas que hacía. Hace algunos años me cambie de ciclo en el cole y perdí un año, luego por indisciplinado perdí otro año, por eso aún no termino el colegio.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee el último personaje con el que has jugado en World of Warcraft?

Un Elfo de Sangre- Caballero de la Muerte- Masculino- Horda

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es una persona que ayuda a las personas de bajos recursos de las cuales se aprovechan.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas?

Sí, todas tienen poderes, no hay ninguna que sea normal.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy bastante relajado, por eso piensan que no trabajo o no hago cosas, nada complicado y soy bueno.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

No.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

No, solo fue por diversión.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno porque me parece más chévere.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

No.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a eliminar el estrés?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Que me aburra del juego.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

No.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Un niño que quería ser músico y no tenía los recursos para poder estudiar y tocar el instrumento que le gusta. Se dio cuenta que quería seguir su vocación que era el violín, él siempre pasaba por una tienda donde estaba exhibido un violín que quería comprar. Ayudó a una persona adinerada que quería suicidarse y como recompensa de que el chico le salvó, esta persona le regaló una beca completa y un violín, así pudo lograr el sueño de ser un gran violinista.

6VH.- Es una familia, está la mamá y el hijo, tienen un problema porque falleció el papá; entonces ellos quieren superar el momento, el hijo se mete con gente mala y la mamá todos los días está preocupada diciendo a su hijo que deje esas amistades. Después de un tiempo sale con esa gente para hacer sus fechorías y al hijo lo meten preso y debe pagar un mes de prisión. Hablan de que lo del papá ya pasó, él mejora y deja esas amistades y luego consigue un buen trabajo.

7VH.- Un joven que estaba en Italia donde había mucha maldad y guerra por mafiosos, siempre había mucha muerte y él era de los que estaba en eso. No quería llegar a formar parte de la mafia. Un tiempo se juntó con un mafioso y de la nada con un cuchillo le cortan el estómago, tienen un rifle. El chico trataba de arreglar las cosas de la forma más suave que puede. Ellos le soltarán y le dijeron que tenga cuidado por donde camine.

11.- Son unas montañas siempre se sentía un ruido inesperado que la gente no sabía que era. Rondaban voces y se paraba en un tronco una avispa que producía un sismo raro. Era diario durante tres meses hasta que un día en la montaña se hizo un cráter hasta que apareció un dragón y ese era el motivo que causaba el sismo.

12VN.- Esto era un lago, había una cabaña y un señor. Él tenía un hijo que vivía en las afueras. Al señor se le murió su padre en el lago. En el bote el hijo se paseaba y vio a su abuelo en el lago. Después hubo una época que se le dejó de aparecer la imagen pero no lo logró interpretar hasta que un día fue a visitar a su papá y luego interpretó de que fue la aparición de su padre en el árbol.

13V.- Era un niño pobre que de joven trabajaba para ayudar a su mamá que era madre soltera, el niño vendía caramelos en la calle y tenía la meta de ayudar a su madre. Se sentaba en esa puerta a pensar sobre un buen futuro para su madre. Pasaron los años y el niño se graduó, trabajó y saco a su madre de la pobreza.

14.- Este era un joven de una familia promedio que le gustaba la idea de ser astronauta y él todas las noches se paraba en la ventana y pensaba en su sueño de llegar a la luna. El chico estudió y estudió mucho hasta lograr su cometido, llegar a la luna.

17VH.- Este hombre es un gimnasta que soñaba participar en las olimpiadas que hay cada seis años. Desde pequeño se esforzó por representar bien a su país, hasta que un día tuvo un accidente con la cuerda que estaba trepando y los doctores le diagnosticaron desgarre, le dieron la noticia que iba a representar a su país pero que la lesión no le iba a dejar. Una semana antes le dieron la noticia que iba a participar y ganó la medalla de oro.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 15 años y se considera un jugador esporádico que invierte una hora diaria dentro de su rutina. Le gusta el tipo y las gráficas de un videojuego, además del desafío que estos puedan representar. Ha jugado World of Warcraft por el espacio de 1 año durante las tardes y noches viéndolo como un pasatiempo.

Dentro del videojuego tiene como su clase preferida a los Caballeros de la Muerte y su raza favorita son los Elfos de Sangre, le interesa mayormente pertenecer a la Horda indicando que es mejor además de que es lo opuesto a la Alianza. Cuenta que su primer y principal personaje en el videojuego es un Elfo de Sangre-Caballero de la Muerte.

Este individuo se describe como una persona sin complicaciones, relajada e indisciplinada, y comenta que debido a ello no terminó sus estudios en el colegio pero indica que es bueno. Define a un héroe como un salvador de las personas de bajos recursos quienes son oprimidas. A nivel personal indica que el World of Warcraft no ha tenido mucho impacto sobre él fuera de ser una liberador de estrés. Prefiere jugar jugador contra entorno porque le parece más divertido y dice que dejará el juego cuando este lo aburra.

ANÁLISIS DEL TEST DEL APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza poca autoconfianza, pese a esto se observa planteamiento de metas altas y expectativas de cambio.

6VH.- Se deduce conflictos con la figura paterna, conflictos con la autoridad, sentimientos de abandono, conflictos entre los impulsos y la razón, sentimientos de culpa, dependencia y expectativas de cambio.

8VH.- Se interpreta conflictos con la autoridad, agresividad reprimida, miedo ante situaciones de riesgo, conflicto entre los impulsos y la razón, sentimientos de culpa y búsqueda de transición y cambio.

11.- Por medio de esta lámina se pueden determinar conflictos con el entorno, rasgos paranoides, conflictos entre los impulsos y la razón, pese a esto se observa laboriosidad, emprendimiento, búsqueda de fortalecimiento personal.

12VN.- Se manifiesta un conflicto con la figura paterna, tendencias al aislamiento, sentimiento de abandono, soledad, culpa e inseguridad y problemáticas con la propia imagen.

13V.- Se analiza poca autoconfianza, apego a la figura materna, existe la búsqueda de metas y expectativas altas de vida, laboriosidad y emprendimiento.

14.- Por medio de esta lámina se puede interpretar apego a la fantasía, infantilismo. Pese a esto se observan expectativas de cambio y metas altas.

17VH.- Se deduce apego a la fantasía, vigor, expectativas de cambio y de metas altas.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

A partir de la figura humana se analiza dependencia y pasividad, búsqueda de adaptación social y en relación a las normas esperadas de comportamiento y compensación de sentimientos de debilidad y virilidad, además se observa rasgos de infantilismo, indefensión, inseguridad, ambivalencia con respecto al contacto social y a las realizaciones, impulsos agresivos o defensivos y afeminamiento.

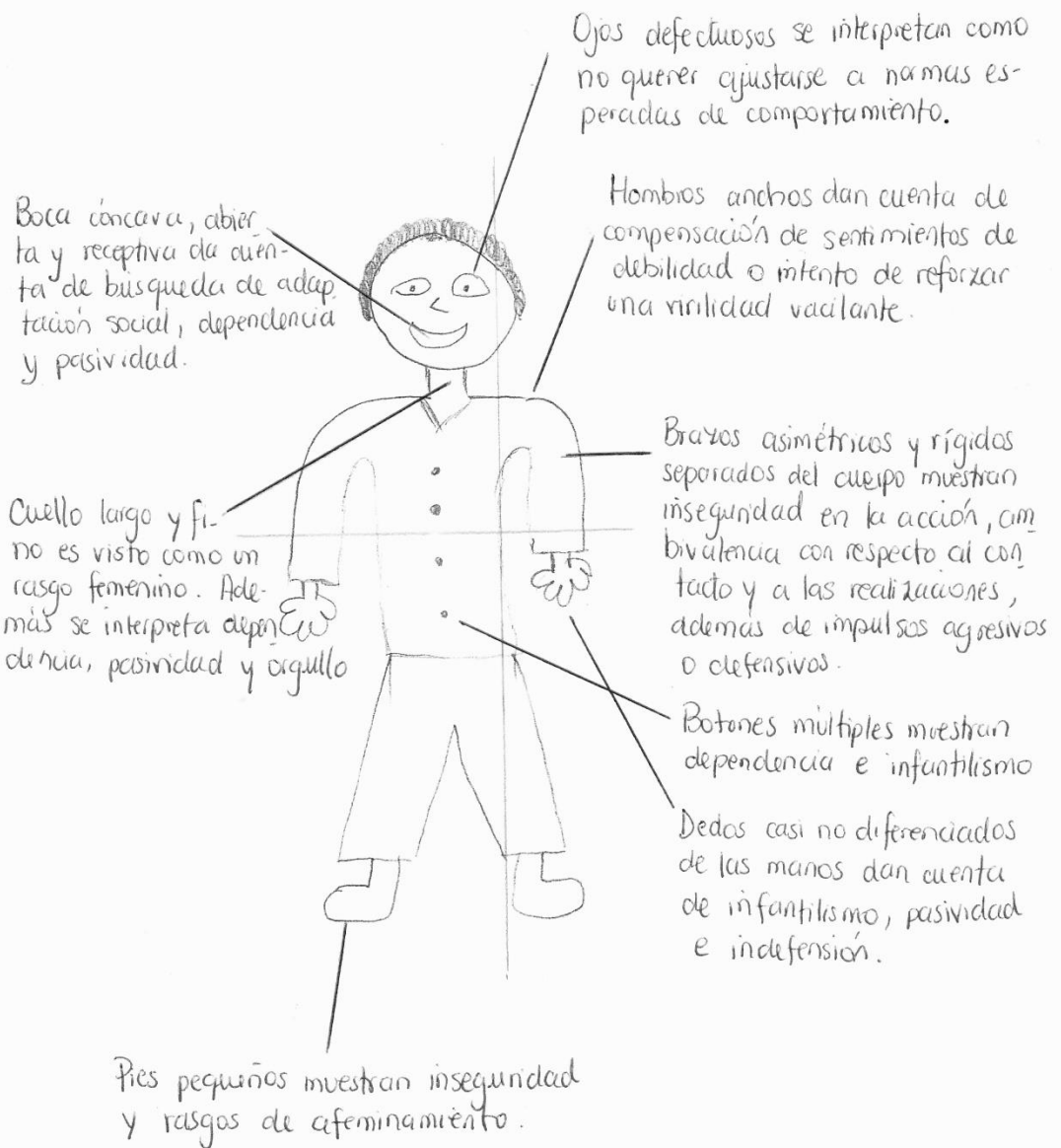
CREACIÓN DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE Y PERSONAJE PRINCIPAL

ELFO DE SANGRE- CABALLERO DE LA MUERTE

Raza: Conflictos con el entorno, inseguridad, conflicto con la propia imagen, apego al pasado, posible ego frágil, egocentrismo, inmadurez, posibles rasgos paranoides, agresividad reprimida, posibles conflictos de identidad sexual (personaje creado en sujetos mayores a 18 años), conflicto entre la fantasía y la realidad, problemáticas frente a la autoridad, dependencia, pérdida de sentido de pertenencia. Pese a esto se analiza búsqueda de estabilidad y soporte.

Clase: Actitud defensiva frente al entorno, rigidez, conflictos frente a la autoridad y el poder, apego al pasado y lo materno, egocentrismo, posibles rasgos manipuladores y/o seductores, resistencia frente al mundo emocional, conflicto en control de impulsos, tendencias primitivas, dificultad de contacto social y pérdida de sentido de pertenencia. Sin embargo existe búsqueda de soporte y acogimiento afectivo, búsqueda de redención.



* Dibujo infantil de acuerdo a la edad actual del individuo.

CASO 27

Edad: 19

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

12 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

4 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

6 horas diarias

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Un gamer

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

No

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Con los soldaditos de plástico.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft y League of Legends

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la mañana

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La historia y la trayectoria.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

3 años

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Una amigo que jugaba y me lo instaló.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft?¿por qué?

Silvannas porque lucho hasta que murió cuando era un Alto Elfo, no la Vanshee que es ahora.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Un juego.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Sacerdote.

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de Sangre.

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Alianza, porque la Horda es mala.

18. ¿Con qué podrías comparar la creación del personaje dentro del videojuego?

Con elegir un trabajo.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tu primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfa de Sangre- Cazadora- Femenina- Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Me sentía triste.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Podría ser con Hermes, él va rápido y yo también.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Gnomo- Sacerdote- Masculino- Alianza.

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien que ayuda a los demás sin querer nada a cambio.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No, como por ejemplo el Brujo y los Caballeros de la Muerte que piensan en sí mismos.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy amigable, susceptible, emprendedor, fuerte (el entrevistado indica que no en relación a lo físico sino en su forma de afrontar los problemas).

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, porque antes no ayudaba a la gente.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, antes era muy depresivo y ahora no.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra jugador me gusta más por el carácter competitivo que tiene

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, era como una raid, porque matábamos un jefe de área, era el curador y curaba a la gente mientras se enfrentaban al monstruo, no era mi personaje era yo.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, el Sacerdote ayuda, a mí me gusta ayudar a las personas y a que puedan superar sus problemas, el Gnomo es pequeño y en parte tengo ciertos problemas de autoestima.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a eliminar el estrés?

Sí, a menos que juegues ranking.

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Los estudios.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, como anti estresante y distracción.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño leyendo un libro, no quería estudiar, la mamá lo regaña, ahora está estudiando, luego continuará con lo que estaba haciendo antes de estudiar, antes estaba jugando.

6VH.- Están viendo a alguien acostado, él señor lo mira, y la señora mira a alguien que está al lado de la persona que esta acostada, supongo que al doctor, la persona que esta acostada no se la puede ver, digo por la cara del tipo, tal vez se murió, no sé qué pasara, se llevan a la persona que estaba acostada.

8VH.- Están haciendo como una cirugía en una escena atrás, es una cesárea, hay un rifle; es un asesino recordando cómo le hacían una autopsia a la persona que mató, antes de eso lo descubrieron, luego irá preso aunque fue un accidente, le disparó por accidente, la persona recordaba lo que pasó.

11.- Esta imagen no la entiendo, es como unos expedicionarios que estaban subiendo una montaña y hubo un derrumbe, esperaron ahí hasta estar bien y continuaron con su camino. Se salvaron al final.

12VN.- Es una persona que estaba con un bote en un lago, y encontró una pequeña isla con un árbol y se puso a descansar, se bajó del bote y se quedó descansando, se vuelve a montar en el bote y se va.

13V.- Es un niño esperando a sus padres, le dijeron que espera ahí y se fueron, ellos no volvieron, se quedó ahí, se quedará ahí nada más.

14.- Alguien que no tiene luz en su casa por lo que veo, abrió la ventana para que entre un poco de luz, y se sentó a esperar a que volviera la luz, está esperando, luego vuelve la luz.

17VH.- Es un tipo tratando de escapar de algún sitio, lanzó una cuerda, bajó por ahí y se escapa al final, estaba encerrado y se escapó.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

Al entrevistado ha jugado videojuegos por 12 años invirtiendo en esta actividad seis horas diarias y se considera un gamer. Lleva jugando World of Warcraft por 4 años durante las mañanas e indica que su clase preferida dentro del videojuego son los Sacerdotes y la raza que más la llama la atención son los Elfos de Sangre, comenta preferir la Alianza como facción porque considera que la Horda es mala.

Este sujeto manifiesta que su personaje favorito dentro la historia del World of Warcraft es Silvanas por la lucha que tuvo antes de ser una Vanshee, expone que su primer personaje

creado fue una Elfa de Sangre-Cazadora y que en ese entonces era una persona triste. Manifiesta que su personaje principal es un Gnomo-Sacerdote al cual llega a comparar con el dios Hermes por su velocidad.

Define a un héroe como aquel que ayuda a las personas sin esperar nada a cambio; en la actualidad se describe como alguien amistoso, susceptible y emprendedor, que no tiene fortaleza física pero que se considera fuerte. Finalmente indica preferir jugar jugador contra jugador. Considera al videojuego como una distracción y un anti estresante que lo dejaría de jugar para centrarse en sus estudios.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se manifiesta dependencia, conflictos entre los impulsos y la razón, un posible conflicto con la figura materna que genera estancamiento de la energía psíquica, aislamiento, dificultad para relacionarse con los demás, timidez, posibles rasgos depresivos, poca autoconfianza e inseguridad.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Se analiza un posible ego frágil, conflicto con la figura materna, conflictos frente a la autoridad y un dominio de la fantasía sobre la realidad.

6VH.- Se interpretan conflictos con la propia imagen, conflictos con la figura materna, inseguridad, búsqueda de soporte, sentimientos de abandono y temor ante situaciones de riesgo.

8VH.- Se deduce angustia ante figuras transgresoras, agresividad reprimida, victimización, evasión de responsabilidades, expectativas de cambio y búsqueda de sentido a la vida,

11.- Por medio de esta lámina se expone miedo ante situaciones de riesgo, optimismo, búsqueda de sentido a la vida y expectativas de logros.

12VN.- Se puede determinar rasgos aventureros, búsqueda de nuevas experiencias y búsqueda de estabilidad y seguridad.

13V.- Se deduce conflictos con las figuras parentales, sentimientos de abandono, soledad, desamparo, pérdida de voluntad.

14.- Se analiza búsqueda de sentido a la vida, optimismo, búsqueda de nuevas metas y expectativas de cambio.

17VH.- Se interpreta conflictos frente al entorno, expectativas de cambio y liberación.

CREACIÓN DE PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFA DE SANGRE- CAZADORA

Raza: Conflictos frente al entorno, inseguridad, conflictos con la propia imagen, posible ego frágil, inmadurez, agresividad reprimida, posible conflicto de identidad sexual (personaje del sexo opuesto), problemáticas entre la fantasía y la realidad, conflictos frente a la autoridad, dependencia, posibles conductas adictivas, pérdida de sentido de pertenencia, apego al pasado, búsqueda de estabilidad y soporte.

Clase: Apego al pasado y a lo materno, tendencias primitivas, conflictos frente al entorno y en el manejo de impulsos, agresividad, dificultad de contacto social, carácter evasivo, inmadurez, búsqueda de soporte, estabilidad y equilibrio, carácter transformador.

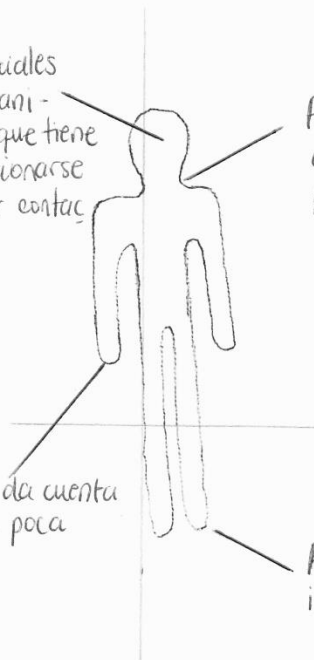
PERSONAJE PRINCIPAL

GNOMO-SACERDOTE

Raza: Conflictos con la propia imagen y en relación al entorno, sentimientos de inferioridad, inseguridad, posible ego frágil, infantilismo, desobediencia, búsqueda de acogimiento materno o paterno, pérdida de sentido de pertenencia, apego a la razón e intelectualización, carácter aventurero, emprendimiento, curiosidad, buen nivel de contacto social.

Clase: Posible ego débil e indiferenciado, conflicto entre la razón y los impulsos, problemáticas frente al entorno, sometimiento frente a la autoridad, pasividad, receptividad, conflictos entre la fantasía y la realidad, capacidad de contacto social, sentido moral y del deber, expectativas de transición personal, búsqueda de equilibrio, sensibilidad, carácter introspectivo.

Omisión de rasgos faciales
"cara vacía" puede manifestarse en un sujeto que tiene dificultad para relacionarse con otros y establecer contacto social.



Ausencia u omisión del cuello da cuenta de una actuación impulsiva espontánea (dificultad para mantener el control racional.)

Ausencia de manos da cuenta de inseguridad y de poca autoconfianza.

Ausencia de pies es un indicador de inseguridad

- * Figura vacía con línea de contorno, muestra conflicto con la figura materna o femenina, estancamiento de energía psíquica y dependencia.
- * Excesiva simetría y carencia de detalles puede dar cuenta de rasgos depresivos.
- * En cuanto al tamaño (6 cm) se interpreta timidez, inseguridad y aislamiento.

CASO 28

Edad: 19

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?
11 años
2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?
7 años
3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?
5 horas
4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?
Gamer
5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?
 Nivel de dificultad
 Calidad de los gráficos y paisajes
 Banda sonora
 Historia del videojuego
 Creación de tu propio personaje
 Tipo de videojuego
 Experiencia adquirida
6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?
Sí
7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?
Escondidas, cogidas
8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?
World of Warcraft
9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?
De noche y madrugada

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Todas las misiones que tienes para mejorarte a ti mismo.

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

1 año

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Mis amigos

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

No recuerdo

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Un estilo de vida.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Mago

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

No-Muerto

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

Horda porque tenía compañeros que jugaban ahí.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con la vida, porque vas ganando experiencia.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

No-muerto- Mago-Masculino-Horda

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Igual que ahora.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

Con un centauro.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Enano- Guerrero- Masculino- Alianza.

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es un modelo a seguir, tu ideal.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

Sí, cada persona se identifica con alguien.

25. ¿Podrías describirte como persona?

No me podría describir.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí porque yo al principio me dedicaba a los juegos y luego a las artes marciales.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, por las expresiones que utilizaban en el videojuego

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿Por qué?

Jugador contra jugador, así te sientes mal cuando pierdes.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

No.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

No creo porque yo cambiaba de personaje o lo escogía porque estaba bonito.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a eliminar el estrés?

A veces

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Si, personas del colegio.

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Los estudios

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

No

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Un niño pensando con un violín, tiene un individual, está en el comedor, por una mesa, está pensando, parece que es rubio.

6VH.- La familia del niño, los cuadros se parecen, están como tristes, es como antiguo.

8VH.- Parece una disección, hay un rifle, están diseccionando un cadáver, el niño solo está ahí, hay una ventana atrás, y dos señores haciendo una disección.

11.- Hay un precipicio, se me hace parecido a donde vivía Mu de Aries en Caballeros del Zodiaco, hay un topo, un barranco, un puente.

12VN.- Un señor se compró su primera cámara de fotos, encontró este paisaje, le gusto porque había un bote, un lago y era la primavera.

13V.- Le está esperando el papá que se fue a comprar tabacos, como la historia de Nelson en los Simpson, es una bodega de herramientas, el niño espera a alguien.

14.- Había un señor que secuestraba gente, los tenía en el ático, esta persona se está escapando por el techo del ático.

17VH.- Se escapa la persona. Es una persona en un circo que está haciendo un acto, está entrenando para estar bien.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos desde los once años, considerándose un gamer que invierte 5 horas al día para esta actividad. Dentro de los videojuegos le llama la atención la calidad de los gráficos y paisajes; además de la creación de su propio personaje. Ha jugado el World of Warcraft por un año, prefiriendo practicarlo durante las noches y madrugadas. Tiene a los Magos como su clase favorita, a los No- Muertos como su raza preferida y en cuanto a la facción prefiere la Horda porque sus compañeros juegan ahí.

Indica que el primer personaje que creó fue un No Muerto- Mago y que actualmente juega con un Enano- Guerrero; le es difícil contestar a la pregunta sobre describirse a sí mismo. Define a un héroe como un ideal o el modelo a seguir, compara el proceso de creación del personaje con la experiencia adquirida en la vida real. Considera que el juego le ayudó a descubrir su interés por las artes marciales, además de poder comunicarse de una forma diferente con otras personas. Le

gusta jugar jugador contra jugador porque así puede aprender de las derrotas. Comenta que dejará el WoW cuando le falte tiempo por sus estudios.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- La persona manifiesta duda, incertidumbre, apego a la figura materna, búsqueda de refugio y soporte afectivo, manifestando así dependencia e inseguridad.

6VH.- El sujeto mantiene fuertes lazos familiares. Se manifiesta también frustración, conflictos frente al entorno y apego al pasado.

8VH.- Es analizable en el sujeto una búsqueda de introyección, conflicto en el manejo de impulsos, agresividad reprimida, sentimientos de soledad y abandono.

11.- Se muestra temor frente a las situaciones de riesgo, apego al pasado y a lo materno, conflicto con la figura materna, tendencias primitivas, también manifiesta incertidumbre e inseguridad.

12VN.- Se puede analizar en este sujeto necesidad de independencia, actividad, apego al pasado y búsqueda de transición.

13V.- En esta lámina se puede analizar sentimientos de soledad y abandono, conflicto con la figura paterna y materna, conflictos con el entorno y posibles tendencias regresivas.

14.- Existe una búsqueda de escape en situaciones conflictivas. Se manifiestan también tendencias regresivas, apego a la fantasía como compensación a la realidad.

17VH.- En la lámina se muestra un individuo mantiene conflictos con el entorno, problemas de adaptación mostrando y temor frente a situaciones de riesgo

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se observa un sujeto con agresividad hacia el mundo circundante, dificultad de adaptación al igual que de contacto con el entorno, falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional, rechazo hacia sí mismo, falta de confianza, dependencia, pasividad y con posible inadecuación sexual.

CREACION DEL PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

NO MUERTO-MAGO

Raza: Tendencias primitivas, conflictos con el entorno y con la propia imagen, inseguridad, infantilismo, inmadurez, posible ego frágil, posibles tendencias regresivas, problemáticas frente a la autoridad y conflictos entre la fantasía y la realidad. También se observa búsqueda de estabilidad y soporte.

Clase: Apego a la razón y a la intelectualización, posible ego débil e indiferenciado, conflictos entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, problemáticas frente al entorno, egocentrismo, dificultad de contacto social. Además se observa creatividad, expectativas de transición y /o cambio.

PERSONAJE PRINCIPAL

ENANO - GUERRERO

Raza: Compensación de virilidad, sentimientos de inferioridad, apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas, infantilismo, dificultad de contacto social, conflicto entre la razón y los impulsos, conflictos de identidad. Además se observa posible ego firme, actividad, búsqueda de conocimiento y experiencia, búsqueda de sentido a la vida y carácter aventurero.

Clase: Tendencias agresivas, respuestas defensivas frente al entorno, conflictos en el manejo de impulsos, egocentrismo. Se analiza también posible ego firme, búsqueda de equilibrio y seguridad, competitividad y carácter transformador.

Cabeza dibujada de tamaño sensiblemente mayor muestra ambición e hipervalorización de la función de control mediante la intelectualización.

Nariz en forma de gancho manifiesta un rechazo hacia sí mismo.

Boca cóncava y abierta mostraría dependencia y pasividad.

Piernas pequeñas, débiles y vacilantes tanto en su contextura como en la línea de trazo se muestra en un sujeto inseguro con poca autoconfianza.

Cabellera hirsuta terminada en picas da cuenta de agresividad hacia el mundo circundante.

Ojos defectuosos se interpreta como el no querer ajustarse a las normas esperadas de comportamiento.

Cuello largo muestra falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional.

Manos grandes con contornos imprecisos simbolizan falta de confianza, dificultades en el contacto social o realización.

Pies grandes dan cuenta de necesidad de seguridad. Además se observa inadecuación sexual, agresividad y reafirmación de virilidad.

* Dibujo caricaturesco e infantil con relación a la edad actual del sujeto.

CASO 29

Edad: 18

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

12 años

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

5 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

12 horas

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Un gamer.

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Sí

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

Me gustaba jugar baseball con mi papá

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft, Star Wars the Old republic, Team fortress, Spiral Knights, League of Legends, Assassin Creed, Transformers.

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

La historia, la profundidad que le logran dar los creadores

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

5 años.

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

Un amigo que también jugaba.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Illidan, porque siempre me llamo la atención, y las armas que utilizaba me gustan mucho.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Una manera de entretenerme y matar el tiempo.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Pícaro

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Huargen

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Alianza, porque en esta facción están las razas que me gustan y el diseño de las ciudades.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con elegir la ropa que uno va a usar, los detalles, eso es lo que te va a representar.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Chamán- Masculino- Alianza

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Más solitario, más irresponsable, e inmaduro.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No realmente.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Huargen- Pícaro- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Alguien con una habilidad especial que trabaja para obtener un bien para alguien más.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No todas, porque los Caballeros de la Muerte siempre serán malos, y los Picaros son asesinos.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Solitario, algo ensimismado, egoísta, terco, muchas veces siento que quiero tener la razón.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿cómo cuáles?

Sí, nunca me había imaginado poderme molestar por un videojuego, conocer mi forma de relacionarme con otras personas.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, he aprendido a relacionarme más con otras personas, a trabajar en equipo, confío más en la gente, soy menos ensimismado, no me enfoco tanto en tener la razón.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Jugador contra entorno, todo llega a ser más de equipo.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, estaba en un campo de batalla, ojo de la tormenta para ser exacto, yo defendía una torre, y otro personaje me decía que debemos ir a agarrar la bandera y yo decía que nos iban a matar. Me desperté, fue un sueño corto.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

No

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a eliminar el estrés?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

No, porque no viven en mi país, pero si hablo con ellos de otras cosas.

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Algún juego que me llame más la atención, que no pueda pagarme la suscripción, o por la universidad.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, al conocer gente, ya que esto me ha ayudado a distraerme y a vaciar mi ira.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Veo un niño con cara de enfermo, un niño mirando un violín, hay un libro y encima un violín, el niño estaba haciendo algo con el libro, estaba pensando en el violín, el niño está pensando en lo que tiene que ver con el violín, sigue pensando en eso en vez de seguir con su cuaderno.

6VH.- Hay un hombre y una mujer, son esposos y están discutiendo porque él se acostó con la hermana, no mentira. Ella es un ama de llaves y la tipa tiene cara de preocupación, él no me transmite nada, él parece que se va a ir de ahí y que va a salir. Luego se van a separar.

8VH.- Parece una publicidad de la segunda guerra mundial, a la izquierda hay un rifle, atrás parece que están operando a alguien, así que esto si se relaciona con algo de la guerra. El niño de al frente le están operando porque en la guerra sufrió una herida, la van a tratar la herida, no sé qué más pueda pasar, lo terminan de operar y tendrán que esperar a que sane.

11.- Veo la entrada a Minas Morgul, hay el puente y un montón de piedras, creo que está el monstruo del lago Ness, veo dos puentes uno a la izquierda que va a una entrada. Hay tres figuras en el centro, son negras que caminan a ese puente, y en donde se ven las rocas se mira como que sale algo, los que entran por el puente (las figuras negras) están escapando de lo que está saliendo, entran ahí y escapan, esa cosa los persigue y es el monstruo del lago Ness, porque parece una serpiente.

12VN.- Es una zona rural, hay un lago, un bote, una orilla y un árbol. Me recuerda a un campirano tocando el banjo, alguien hace algo en el lago, por eso está el bote, pero no se ve a nadie. Estaban haciendo algo ahí, dejaron el bote porque quien lo usaba se fue, no sé qué pase después, se mantendrá igual.

13V.- Es un niño sentado en la entrada de una cabaña, es de madera por eso es una cabaña, lo veo como un niño esperando a alguien, supongo que desde aquel punto de vista que se ve, es alguien a quien el niño estaba esperando, pero al verlo, el niño no se pone muy contento, no sé, el niño le explica a quién llega porque está tan serio, no sé quién es el que llega.

14.- Es una persona que estaba dentro de algún lugar, no sé ve porque esta todo oscuro, se está escapando, está saliendo por la ventana. Se va a escapar porque se ve todo oscuro, evita ser visto y digo que se escapa porque no abre la ventana sino que levanta la rodilla sobre la ventana para salir, se escapa y ya.

17VH.- Es una persona muy desproporcionada, eso me molesta. Está bajando por una cuerda, está descendiendo, se está escapando, y se va. Huye del lugar de donde estaba, no sé qué lugar era ese. Se ve la línea de un edificio así que escapa de ahí.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado juega videojuegos desde hace 12 años, se considera una gamer quien invierte en esta actividad 12 horas de su rutina diaria. Se siente atraído por la historia y por los diferentes tipos de videojuegos a los cuales ha podido tener acceso. Su experiencia en el World of Warcraft, le ha permitido tener a los Pícaros como su clase favorita, los Hurgens como su raza preferida y comenta que le gusta pertenecer a la Alianza por las razas y el diseño de las ciudades que esta posee, siendo una persona detallista con relación a lo estético.

Su primer personaje creado en el WoW, fue un Draenei- Chamán; en aquel entonces se consideraba alguien solitario, irresponsable e inmaduro. Su personaje principal en la actualidad es un Hurgens-Pícaro y se describe como una persona ensimismada, egoísta, terca, solitaria, competitiva y desconfiada. Define a un héroe como alguien que posee una habilidad, la cual la utiliza para obtener algo en beneficio de los demás.

Comenta que gracias al videojuego ha logrado mejorar sus relaciones interpersonales mostrando más confianza hacia los otros y disminuir su ira. Además cuenta que le gusta jugar jugador contra entorno porque esto le permite trabajar en equipo, característica que dice haber aprendido también en el videojuego. Para finalizar cuenta que el videojuego le ha ayudado a distraerse conociendo gente y que lo dejará cuando haya otro juego más interesante o por sus estudios universitarios.

FIGURA HUMANA

Se observa un sujeto dependiente e inmaduro que refuerza su equilibrio emocional, temores regresivos de desorganización que amenazan su estructura psíquica defensiva, compensación de sentimientos de debilidad, búsqueda de reforzamiento de virilidad, egocentrismo y agresividad reprimida. Existe necesidad de participación social y problemáticas en relación al entorno.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- El entrevistado manifiesta conflictos entre la fantasía y la realidad, indecisión, frustración, sentimientos de culpa posiblemente generados por la presión social, lo que lleva también a conflictos con el entorno y sentimiento de debilidad.

6VH.- Se observa un complejo materno, sentimientos de culpa, evasión de responsabilidades, conflicto con la figura masculina, complejo regresivo, aunque existe búsqueda de separación e independencia.

8VH.- Se manifiesta agresividad reprimida, búsqueda de resolución de conflictos internos que han generado daños emocionales, causando así sufrimiento e inseguridad. A pesar de esto existe la expectativa de sanación y cambio.

11.- El entrevistado manifiesta la presencia de un lado materno devorador que pone en riesgo actitudes propias del ego que aún se encuentran inconscientes. Debido a ello se prefiere escapar o evadir a los conflictos, buscando rutas alternas.

12VN.- El entrevistado expone una situación de aislamiento, rechazo al entorno, ausencia de metas y objetivos.

13V.- Se observa sentimientos de soledad, abandono generando así conflictos de contacto social y resentimiento aunque existen expectativas y esperanzas de cambio y la búsqueda de deshago de sus conflictos.

14.- Se muestra la presencia de un complejo materno regresivo que evita un desarrollo de la voluntad, transición y liberación de la situación conflictiva. Se presenta también conflictos con el entorno y dificultades para el contacto social.

17VH.- Se evidencia un conflicto con la propia imagen, búsqueda de cambio ante situaciones absorbentes u opresoras.

CREACIÓN DE PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

DRAENEI- CHAMÁN

Raza: Búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, conflictos con el poder y el entorno, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto entre la fantasía y la realidad, búsqueda de estabilidad y equilibrio, búsqueda de compensación de virilidad, agresividad reprimida, egocentrismo. Además se observa decisión y objetividad en el planteamiento de metas.

Clase: Conflicto entre la razón y los impulsos, conflictos con las figuras de poder y el entorno. Además se observa búsqueda de estabilidad y equilibrio, desarrollo personal, impulso del viaje heroico, idealización del ego y potencialidad de transformación y /o cambio

HUARGEN- PÍCARO

Raza: Tendencias agresivas, rasgos primitivos, problemáticas frente al entorno, búsqueda de reafirmación de virilidad, pérdida de sentido de pertenencia, falta de seguridad y equilibrio, egocentrismo. Se interpreta también búsqueda de control de impulsos, búsqueda de contacto social, capacidad de transformación y /o cambio, búsqueda de soporte y equilibrio.

CLASE: Tendencias primitivas, posible ego frágil e inmaduro, posibles tendencias agresivas, problemáticas frente al entorno, evasión de responsabilidades, conflicto en el manejo de impulsos, sentimientos de soledad, infantilismo, conflicto con la propia imagen, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la autoridad y dificultad en el contacto social. Se observa también creatividad, astucia, vitalidad, carácter lúdico y capacidad de transformación.

Rasgos faciales no expresivos da cuenta de hostilidad y dificultad en las relaciones interpersonales

Ojos vacíos (sin pupila) caracterizan un mirar egocéntrico e inmaduro sin diferenciación objetiva de la realidad

Tórax ancho se puede manifestar en un sujeto que busca compensar sentimientos de debilidad reforzando rasgos de virilidad y egocentrismo.

Manos enguantadas pueden demostrar agresividad reprimida y dificultad en el contacto social.

Pies análogos a las manos dan cuenta de agresividad.

- * De acuerdo a la ubicación del dibujo y al tamaño del mismo (17 cm) se muestra un sujeto autoafirmado que se planta agresivamente frente al medio.
- * Exageración en la simetría manifestándose un reforzo en el equilibrio emocional.
- * Se muestra un sujeto en posición defensiva frente al medio
- * Trazo pobre de líneas guía (borradas) muestran dependencia, inmadurez y temores regresivos de desorganización que amenazan su estructura.

CASO 30

Edad: 20

Estado civil: Soltero

ENTREVISTA

1. ¿Cuánto tiempo has jugado videojuegos?

13 años.

2. ¿Cuánto tiempo llevas jugando en línea?

6 años

3. ¿Cuánto tiempo dedicas diariamente a jugar videojuegos?

3 horas y media.

4. ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer?

Un gamer.

5. Dentro de las características que pueden tener los videojuegos. ¿Qué es lo que más te llama la atención?

Nivel de dificultad

Calidad de los gráficos y paisajes

Banda sonora

Historia del videojuego

Creación de tu propio personaje

Tipo de videojuego

Experiencia adquirida

6. ¿Conoces a mujeres que compartan intereses similares por los videojuegos?

Si

7. ¿A qué te gustaba jugar cuando eras niño?

A las escondidas, y me gustaban mucho los videojuegos.

8. ¿Qué juegos de rol multijugador en línea juegas?

World of Warcraft.

9. ¿En qué momento del día prefieres jugar World of Warcraft?

En la tarde

10. ¿En cuánto al videojuego World of Warcraft, que piensas que lo distingue de otros juegos de rol multijugador masivo en línea?

Su historia y la creación del personaje

11. ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft?

6 años.

12. ¿Qué te llevo a jugar World of Warcraft?

El Warcraft 3 y la historia del juego.

13. ¿Cuál es tu personaje favorito o el héroe que más admiras dentro del videojuego World of Warcraft? ¿por qué?

Malfurion, porque es poderoso, controla la naturaleza y es bondadoso.

14. ¿Qué significa para ti el videojuego World of Warcraft?

Significa el pasar tiempo con mis amigos, y una distracción.

15. ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft?

Druida

16. ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft?

Los Elfos de la Noche

17. En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? ¿por qué?

A la Alianza, porque representa los valores positivos como la justicia, el valor, y además ahí están los Elfos de Noche.

18. ¿Con qué podrías comparar el proceso de la creación del personaje dentro del videojuego?

Con una proyección de personalidad.

19. ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft?

Elfo de la Noche- Druida- Masculino- Alianza

20. ¿Recuerdas cómo eras en aquel entonces?

Si, una persona con principios, que defendía su forma de pensar.

21. ¿Podrías comparar a tu personaje principal con un héroe mitológico o histórico?

No, no podría, no hay druidas en la mitología, dado caso sería Gea porque es la madre naturaleza.

22. ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft?

Draenei- Paladín- Masculino- Alianza

23. ¿Qué es un héroe para ti?

Es aquella persona que defiende los valores positivos y al hacerlo ayuda a las demás personas de una u otra forma.

24. ¿Dentro del videojuego World of Warcraft consideras a todas las clases heroicas? ¿por qué?

No, porque no me parece que los Brujos sean heroicos.

25. ¿Podrías describirte como persona?

Soy una persona impulsiva, temperamental, afectiva, y humilde.

26. ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? ¿como cuáles?

Sí, por el hecho de ser tolerante con las demás personas.

27. ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado?

Sí, he madurado, pero mantengo mis principios, por eso tengo mis mismos personajes.

28. ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? ¿por qué?

Me gustan los dos, pero más jugador contra jugador porque se aplica el trabajo en equipo.

29. ¿Has soñado en alguna ocasión con el videojuego?

Sí, estaba en un campo de batalla, y peleando contra los enemigos.

30. ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? ¿cómo cuáles?

Sí, por la admiración a la naturaleza y porque los defiende la Alianza.

31. ¿Sientes que el videojuego te ayuda a eliminar el estrés?

Sí

32. ¿Has conocido personas a través del videojuego?

Sí

33. ¿Compartes tiempo fuera del videojuego con las personas que has conocido?

Sí

34. ¿Qué te haría dejar el World of Warcraft?

Alguna otra actividad en grupo.

35. ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? ¿cómo?

Sí, en relación con mi personalidad y a madurar. He jugado mientras he ido madurando.

RESPUESTAS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Es un niño que está vestido con una chaqueta cerrada, tiene las manos en la cabeza y está viendo o leyendo unas láminas que están apoyadas sobre una correa. Antes lo mandaron a estudiar y se está concentrando. Luego irá a jugar.

6VH.- Es una ancianita y un señor vestido formal, agarra su sombrero y mira hacia abajo, Están en una casa, el hombre le dijo a la anciana que se va a casar con una mujer pobre y la madre está totalmente decepcionada, en el futuro se casa con la mujer y aunque se separe de su familia va a ser muy feliz y tendrá 3 hijos Tommy, Ben y Larry.

8VH.- Veo un muchacho vestido con traje formal, atrás veo un vidrio, es un señor operando a otro, o haciendo una autopsia, está muerto. Hay otro señor al lado y hay un rifle. Fue un señor que asesinaron, ahora está en la morgue donde le hacen una autopsia, el chico es el hijo, luego van a ir a enterrarlo, el chico sufrirá.

11.- Eso es Frodo yendo al monte del destino, es un puente de piedra que da hacia una pared de piedra grande, un acantilado, y esos son unos pavos en el fondo, es de noche. Eran tres pavos que

cruzaron el puente, están yendo hacia un reino de chocolate, donde al comer dulces se van a morir.

12VN.- Esto es una rivera, tiene un árbol, debe ser rosado (me lo imagino rosado), hay una balsa, hay un bosque atrás y hay un río, ya es solo la imagen de naturaleza, no sé qué paso antes ni sé que pueda pasar después. Aunque puede ser un refugio de enamorados Rosita y Leonardo, se montan en la balsa para cruzar el río, sus familias se odian, pero aquí pueden estar juntos, en el futuro él va a la guerra y ella se queda sola y triste.

13V.- Este es un niño sentado en la puerta de su casa, él vive en una zona rural porque su casa es de madera, él estuvo con su mamá y su papá, él espera a que su padre llegue del trabajo para recibirlo, cuando llegue van a tener una cena rutinaria.

14.- Es un niño viendo la noche, a través de su ventana, se ve todo el cuarto oscuro porque es de noche, antes él llegó a su cuarto y apagó las luces, para ver el horizonte y reflexionar, luego él va a dormir y al día siguiente se levantará mejor porque reflexionó sobre las acciones malas que ha hecho.

17VH.- Es un señor aparentemente sin camisa, y creo que sin pantalón, tal vez tiene medias, baja por una cuerda, esta como por la esquina de una pared, antes de esto estuvo arrojado al techo de su casa y bajo por una cuerda, luego va a disfrutar de la tv que arregló porque subió al techo para arreglar su antena.

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

El entrevistado ha jugado videojuegos durante 13 años, indica ser un gamer a quien le gustan los videojuegos desde su niñez e invierte aproximadamente 3 horas diarias para este tipo de actividad. En cuanto al videojuego World of Warcraft, prefiere jugarlo en las tardes y comenta que este llama la atención por su historia y la creación de su propio personaje.

Dentro de este, su personaje principal es Malfurion, tiene a los Druidas como su clase favorita a los Elfos de la Noche como su raza favorita y su facción preferida es la Alianza por los valores positivos que ahí se muestran como la justicia y el valor. Su primer personaje creado fue un Druida- Elfo de la Noche. Recuerda que cuando comenzó a jugar era una persona con principios que defendía su forma de pensar. Su personaje principal es un Draenei- Paladín y lo compara con Gea, la madre naturaleza.

Define a un héroe como una persona que defiende los valores positivos y al hacerlo ayuda a los demás. En la actualidad dice ser alguien impulsivo, temperamental, afectivo y humilde. Cuenta además que el videojuego le ha enseñado a ser tolerante además de sentir que a través de la experiencia adquirida en este ha madurado como persona.

ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA

1.- Carencia afectiva en el hogar, falta de autoconfianza, duda de la propia imagen, apego a la fantasía, búsqueda de compensación en actividades externas.

6VH.- Inseguridad, temor, búsqueda de apoyo, complejo materno, sentimientos de culpa, búsqueda de independencia.

8VH.- El entrevistado presenta un complejo paterno, sentimientos de culpa, agresividad reprimida, lo que le genera un estancamiento de energía psíquica.

11.- Presencia de un complejo materno, estancamiento afectivo, tendencias regresivas, búsqueda de transición.

12VN.- Conflictos familiares, búsqueda de confort y seguridad (retorno al paraíso), búsqueda de separación, dominio de la voluntad sobre los sentimientos.

13V.- Búsqueda de unión parental y soporte afectivo, calor de hogar, existe esperanza y paciencia.

14V.- Expectativas de cambio y de transformación, búsqueda de seguridad, distanciamiento hacia lo externo, buena capacidad de reflexión, sentimientos de culpa.

17VH.- Tendencia exhibicionistas, búsqueda de una mejor situación y cambios en su vida, voluntad para realizar las cosas, planteamiento de metas claras.

ANÁLISIS DE LA FIGURA HUMANA

Se muestra una persona ligada más a la fantasía que a la realidad con dificultad en el manejo de los impulsos, búsqueda de aprobación social, inseguridad y poca autoconfianza, sentimientos de debilidad, refuerzo de virilidad, tendencias agresivas, excesiva moralidad, orgullo, dificultades de contacto y realización para ajustarse a las normas esperadas de comportamiento y dependencia.

CREACIÓN DE PERSONAJE

PRIMER PERSONAJE

ELFO DE LA NOCHE -DRUIDA

Raza: Búsqueda de reafirmación de virilidad, agresividad frente al entorno, egocentrismo, inseguridad y sumisión frente a otros, pasividad, rigidez, apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas, conflicto en el manejo de impulsos, carácter evasivo y dificultad en el contacto social. También se observa, actividad, laboriosidad y ambición.

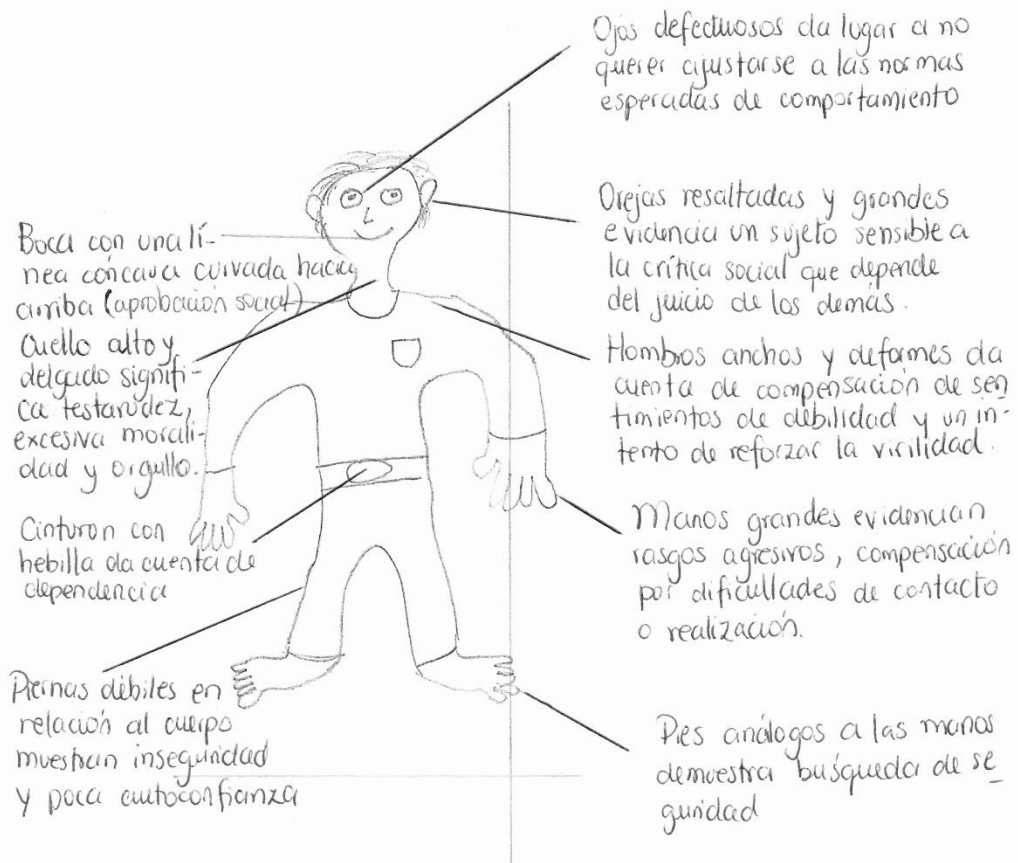
Clase: Tendencias primitivas, rigidez, egocentrismo, inseguridad, búsqueda de control real o fantaseado del entorno, evasión de responsabilidades, conflictos entre la razón y los impulsos, y problemáticas frente al poder. Además se puede observar, búsqueda de idealización del ego, carácter empático, tendencias transformadoras, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio.

PERSONAJE PRINCIPAL

DRAENEI- PALADÍN

Raza: Búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, conflictos con el poder y el entorno, pérdida de sentido de pertenencia, búsqueda de estabilidad y equilibrio, búsqueda de compensación de virilidad, agresividad reprimida y egocentrismo. Además se observa decisión y objetividad en el planteamiento de metas.

Clase: Búsqueda de control de impulsos, rigidez, respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, inseguridad, problemáticas frente a la autoridad, mal manejo de la frustración y excesiva moralidad. Se observa también carácter protector, preocupación social, y buen sentido del deber, justicia y honor.



- * De acuerdo a la posición del dibujo en la parte superior izquierda de la hoja se interpreta un individuo que es tal ligado a la fantasía más que a la realidad; además de al pasado y a lo materno.
- * En cuanto al tamaño de la cabeza en relación al cuerpo se observa dificultad de manejar impulsos.