



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Nosotros: **JUAN FERNANDO CHÁVEZ CÓRDOVA**, con C.I. 172415218-4 y **DAVID FABIÁN MOSQUERA OLEAS**, con C.I. 171838470-2, autores del trabajo de graduación intitulado: **“ANÁLISIS DEL YO EN EL SUJETO QUE JUEGA EL MULTIPLAYER ONLINE BATTLE ARENA DEFENSE OF THE ACIENTS Y LA RELACIÓN CON EL ROL QUE OCUPA EN EL JUEGO.”** Trabajo con 20 personas entre 15 a 26 años de edad que juegan al mencionado videojuego, durante el período comprendido entre enero 2012-diciembre 2013, previa a la obtención del título profesional de **PSICÓLOGO CLÍNICO**, en la Facultad de Psicología.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizamos a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCE, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Quito, noviembre 2014

Juan F. Chávez

JUAN FERNANDO CHÁVEZ CÓRDOVA

C.I. 172415218-4

David Fabián Mosquera Oleas

DAVID FABIÁN MOSQUERA OLEAS

C.I. 171838470-2

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PSICÓLOGO CLÍNICO

ANÁLISIS DEL YO EN EL SUJETO QUE JUEGA EL *MULTIPLAYER
ONLINE BATTLE ARENA DEFENSE OF THE ANCIENTS* Y RELACIÓN
CON EL ROL QUE OCUPA EN EL JUEGO

Trabajo con 20 personas entre 15 a 26 años de edad que juegan el
mencionado videojuego, durante el periodo comprendido entre enero
2012 a diciembre 2013

JUAN FERNANDO CHÁVEZ CÓRDOVA
DAVID FABIAN MOSQUERA OLEAS

DIRECTORA: MTR. GUADALUPE CEVALLOS

QUITO, NOVIEMBRE 2014

A los individuos que fueron, que son.

Que están y que no están.

Que piensan y mueren en un mundo

disonante y amenazante

haciéndonos seres de cristal

Agradecimiento:

Agradecemos a las personas que hicieron posible esta disertación. Padres, hermanos, amigos, enamoradas, compañeros. Sin ustedes de alguna u otra manera esta disertación no hubiera sido desarrollada, sin su paciencia y su apoyo en el transcurso de esta etapa y de muchas otras, esto no fuera un hecho.

A los mentores, maestros que ayudaron a la formación de los autores, mil gracias, sin su sacrificio y perseverancia el conocimiento no existiría y el desarrollo sería en vano. Un especial agradecimiento a Guadalupe Cevallos por su ayuda imparable durante este proceso y el arriesgarse a guiarnos en este nuevo procesos. A Anita Tibau por aguantarnos en nuestros momentos de dificultad y saber guiarnos en este mundo enriquecedor de la teoría a Jungiana.

A las personas que día a día luchan contra seres mitológicos, batallas épicas y portan la máscara de guerrero en estos mundos virtuales, mil gracias por el apoyo. Su fuerza y lucha en un mundo alterno hizo posible esta disertación ya que esta fuerza que ellos poseen es algo increíble pero muy distinta a la que nos plantean los parámetros sociales. Gracias a todos ustedes ya que sin su tiempo y su sinceridad esto sería nada.

Tabla de contenidos

Introducción.....	V
1. El mundo contemporáneo.....	1
1.1 Lo virtual.....	2
1.2 La cultura.....	4
1.3 Subcultura de los <i>gamers</i> en el mundo.....	6
1.4 Subcultura de los <i>gamers</i> en Ecuador.....	8
1.5 Introducción al videojuego MOBA DOTA.....	10
2. Estructura de la psique: Perspectiva Junguiana.....	13
2.1 La psique.....	13
2.2 La consciencia, el inconsciente personal y el inconsciente colectivo.....	16
2.3 El “yo” (ego)	21
2.4 Persona.....	25
2.5 Sombra.....	28
2.6 Los complejos.....	32
2.7 Arquetipos representados en el videojuego.....	35
2.7.1 Arquetipos y el inconsciente colectivo.....	37
2.7.2 Arquetipo del héroe.....	39
2.7.3 Arquetipo del viejo sabio.....	41
2.7.4 Arquetipo de la sombra.....	42
2.7.5 Arquetipo del Trickster.....	43
2.7.6 Arquetipo del ánima y del ánimus.....	44

3. Metodología.....	47
3.1 Hipótesis.....	47
3.2 Recursos utilizados.....	47
3.3 Diseño y métodos de investigación.....	48
3.3.1 Métodos teóricos utilizados.....	48
3.4 Técnicas e instrumentos de investigación.....	48
3.5 Resultados de la encuesta.....	50
3.6 Entrevistas.....	60
3.6.1 Análisis grupal.....	60
3.6.2 Interpretación grupal.....	63
3.6.3 Análisis individual.....	64
4. Conclusiones.....	79
5. Recomendaciones.....	81
6. Bibliografía.....	82

Introducción

En la presente disertación se realizó un análisis que lleva como centro de la investigación el estudio del ego y su relación con los demás contenidos de la psique. Desde la perspectiva de la psicología profunda. Llevando como tema: Análisis del yo (ego) en el sujeto que juega el multiplayer Online Battle Arena Defense Of The Ancients y relación con el rol que ocupa en el juego. El tema a desarrollarse se abordó bajo el estudio riguroso de la teoría Junguiana en relación directa con los sucesos que los sujetos viven día a día con el videojuego. Este tema abarca una problemática actual que poco a poco va tomando fuerza en la sociedad ecuatoriana mediante una subcultura denominada como “gamers”. Esta subcultura presenta muchas veces una preocupación dentro de la sociedad ya que tiende a ser aislada y distinta a las demás. Es por eso la importancia del desarrollo de esta disertación. En el campo científico este tema aborda una temática nueva, desconocida que va creciendo con el avance tecnológico. Hay varios estudios sobre el grupo en cuestión pero son muy pocos los que se han puesto a analizar al sujeto como individual y ser pensante. Es por esto la relevancia en el desarrollo del tema. También es importante para los autores de esta investigación al ser jugadores de videojuegos y ver como este mundo tiende a absorber a las personas que se encuentran a su alrededor dando un resultado de abandono de todo lo que está a su alrededor.

Como objetivo principal, se buscó trabajar y contestar las preguntas: qué sucede con el ego en el videojuego “Defense Of The Ancients” y qué papel cumple este videojuego para el sujeto. Estas preguntas fueron contestadas con el análisis de 20 casos orientando todos los recursos metodológicos a ver como se presenta el ego y qué relación tiene con el medio a desenvolverse y con el mundo interno que todo individuo tiene, y observando las herramientas que posee el sujeto para desenvolverse en el mundo real y los obstáculos que este presenta.

Como hipótesis a comprobar se planteó la siguiente: El yo se manifiesta apoderándose del rol que cumple en el videojuego al punto de convertirlo en una máscara con la cual interactuar en el Multiplayer Online Battle Arena Defense Of The Ancients. La hipótesis a comprobar se corroboró y no solo se eso se encontró que el yo no solo usa al juego como una máscara sino como un proceso terapéutico y catártico e indispensable para el individuo ya que le da un espacio no solo donde descargar su frustración con lo real sino un espacio

de aceptación y de pertenencia donde el mundo virtual posee sus reglas y un goce ataras de el.

Para corroborar esta hipótesis y cumplir los objetivos plateados, en lo que respecta a la teoría, se realizó recolección bibliográfica amplia siendo el fin de sustentar lo mejor posible esta investigación. El trabajo práctico se realizó bajo tres técnicas que fueron: encuestas, entrevistas y test proyectivos (que son TAT y Dibujo de la figura humana) que nos dieron una perspectiva desde el lado cuantitativo y cualitativo. Al terminar esta disertación se llegó a varios resultados como son la que la mayoría de los sujetos entran en una etapa de su vida donde están buscando una identidad grupal, vienen de familias desestructuradas y de un ambiente restrictivo lo que nos da un resultado de un yo débil, validando así la hipótesis planteada.

A continuación presentaremos un análisis riguroso de lo que vendría a ser el mundo virtual y real donde procederemos a realizar un estudio sobre la subcultura de los “gamers” desde sus inicios hasta hoy en día, después se presenta un análisis sobre la psique y sus componentes con mira al videojuego y por último se expone el análisis grupal de la muestra y caso por caso donde se obtendrán las conclusiones ya planteadas.

1. EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

Vivimos en un mundo rodeado de estímulos en el cual el desarrollo global de la humanidad va creciendo a un ritmo bastante acelerado. Los medios de comunicación evolucionaron para poder encontrarnos con personas a miles de kilómetros de distancia con una sola llamada, las notificaciones de eventos mundiales son accesibles con un solo click, al mismo tiempo de lo que ocurren, basta con mandar un mensaje para obtener materiales que se requieran para las actividades cotidianas. Como menciona Bauman (2007) estamos en un mundo donde no existe lugar para las ilusiones utópicas, donde nadie se detiene para dar lugar a contemplar estos pensamientos, donde simplemente se vive el momento y lo que vale es el acto.

Considerando estos factores podemos afirmar varios puntos como por ejemplo que a diferencia de las épocas que precedieron a la contemporaneidad, la rapidez en la que se maneja el individuo influye en el pensamiento, haciendo que los procesos del mismo se aceleren también; esto nos lleva a tomar en cuenta que la percepción de la realidad ya no solo cuenta con una existencia física sino también con toda esta información que flota a nuestro alrededor tomando forma de programas de televisión, videojuegos, música, internet entre otras, por eso Bauman acuña el término *software* para referirse a lo abstracto de este mundo y lo instantáneo del mismo como menciona en su libro *Modernidad líquida* (2010, pág. 127):

“El tiempo insustancial e instantáneo del mundo del software es también un tiempo sin consecuencias. “Instantaneidad” significa una satisfacción inmediata, “en el acto”, pero también significa el agotamiento y la desaparición inmediata del interés. El tiempo/distancia que separa el fin del principio se reduce o desaparece por completo; las dos ideas, que antes eran usadas para parcelar el transcurso y para calcular de ese modo el “valor de pérdida” del tiempo, han perdido gran parte de su significado que –como todos los significados- surgió de su carácter encarnizadamente opuesto. Sólo hay “momentos”, puntos sin dimensiones.

Resulta interesante este punto que Bauman establece: solo existen momentos, puntos sin dimensiones, instantes donde no hay tiempo para detenerse, donde todo tiene que ser rápido, donde el momento se vive en el instante, donde las barreras físicas han sido destruidas y el ser humano ahora atraviesa sin ningún problema en instantes tan cortos, donde el ser, adquiere nuevos poderes, es por eso que ya no podemos seguir hablando de

la modernidad, el consumismo, el narcisismo del ser, ni de realidad porque estos temas en la actualidad ya han sido excedidos, se debe hablar ahora de lo “hiper”; la hiperealidad porque ya no solo es una realidad aparente captada por nuestros sentidos sino que vivimos en una era que ha superado todo esto, por lo cual la realidad ya no tiene límites y los sueños cobran vida y son tangibles, donde la tecnología nos lleva cada vez más a experimentar mundos distintos a los que se han conocido anteriormente, donde las distancias se acortan y los mundos se fusionan en algo que se vuelve cada vez más tangible y va cobrando vida y en el cual aparecen nombres como lo virtual y la realidad virtual.

1.1 LO VIRTUAL

“Que tiene virtud para producir un efecto,
aunque no lo produce de presente,
frecuentemente en oposición a efectivo o real.”
Real Academia Española

Lo virtual como lo define la Real Academia de la Lengua Española es lo opuesto a lo efectivo o a lo real, no está en contraposición a lo real sino que se complementa en el sentido en que es opuesto. Considerando que lo real es lo que vemos, sentimos y captamos, mientras que lo virtual es algo que va más allá de lo real, que da rienda suelta a la ilusión como Levy (1999) lo define, como una semilla que está en el ámbito de lo real si uno se imagina que de esa semilla va a crecer un árbol frondoso, es donde entra lo virtual donde no hay barreras en hacer que algo material cobre vida más allá de lo imaginable por el hombre.

Considerando el punto anterior, no es de sorprenderse que si lo virtual representa una carga tan grande de estímulos, sea un tema que haya ido cogiendo fuerza en los últimos años siendo aquello que no tiene un nivel físico sino que se manifiesta en un espacio distinto a lo que nuestros sentidos pueden captar generando un desarrollo espacio temporal paralelo o en contraposición al nuestro. Un espacio que no existe pero que nosotros lo hacemos existir, donde plasmamos nuestros deseos y nuestros sueños, todo lo que queremos, lo que coincidimos como imposible, donde el tiempo y el espacio pierden relevancia como Levy menciona (1999, pág .21, 22):

“Cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se coloca <<fuera de ahí>>, se desterritorializan. Una especie de conexión los separa del espacio físico o geográfico ordinario y de la temporalidad del reloj y del calendario.”

Esto ha llevado con el pasar del tiempo y con el desarrollo de la tecnología que lo virtual cobre vida y esté al alcance de nuestros sentidos haciendo difícil distinguir lo que consideramos realidad; tanto así que nuestros sueños, deseos, transgresiones, etc. se vuelvan realidad. Lo virtual hace que la palabra imposible no exista. ¿Qué es lo real y que es lo virtual? Es como un juego a ser dioses, en definir qué está bien, qué está mal, qué existe, qué no existe, donde no hay barreras ni límites claros donde el ser humano puede llegar a cumplir todo, donde la falta no se encuentra sino que lo virtual haga de parche donde no exista esta frustración donde lo perverso está a un solo click de distancia.

Considerando estas características se puede afirmar que la realidad es interpretada por cada uno. Lo cual nos lleva a comprender que la realidad no es una, sino varias y que lo real es algo moldeable donde cada uno le da la forma que quiera, donde es posible que lo virtual se convierta en la realidad para los individuos y que lo virtual cobre diferentes significados en cada individuo. Esto también llega a la interacción humana dándole nuevos atributos sin desventajas inmediatas como la capacidad de conocer gente nueva a cada instante, como establece Bauman (2011, pág.23)

“Para los jóvenes, el principal atractivo del mundo virtual proviene de la ausencia de las contradicciones y los malentendidos que caracterizan la vida *offline*. A diferencia de la alternativa *offline*, el mundo *online* hace concebible –es decir, posible y viable– la multiplicación infinita de los contactos.”

Al ser un lugar donde la realidad varía y donde todo es posible, lo virtual provee una salida al individuo hasta una ilusión de completud. Esa negación de una falta, se presenta a los individuos como un todo, atrayendo a más y más seguidores no solo de los mundos paralelos sino de lo extraño donde no existe prohibiciones y que permite replantearse a sí mismo en un modo de virtualización de sí mismo como explica Pierre Lévy (1995, pág.32)

“La virtualización del cuerpo no es, por tanto, una desencarnación sino una reinvención, una reencarnación, una multiplicación, una vectorización, una heterogénesis de lo humano. No obstante, el límite entre la heterogénesis y la alienación, la actualización y la cosificación comercial, la virtualización y la amputación nunca está trazado definitivamente.

El ser humano adquiere en esta vectorización una reencarnación al encontrarse en un lugar en un espacio distinto donde puede ser otro volver a nacer escoger que caminos seguir y

que hacer consigo mismo y puede nacer en diversos parámetros de este otro universo pero estos límites son impermeables donde no hay nada finito sino más bien infinito. Tomando en cuenta la falta de este límite entre la reinención y la alienación, es que así como el individuo puede ser atrapado por este mundo, también lo puede aterrar al punto de no querer volver allí. Uno de estos pequeños mundos virtuales es el mundo en el que los jugadores de video llegan en búsqueda de algo distinto a lo que ellos consideran como realidad, especialmente los videojuegos que cuentan con la capacidad de multijugador masivo, ya que estos involucran las ya mencionadas interacciones sociales sin consecuencias inmediatas, utilizando una máscara que le da este anonimato de acción como lo describe Sabrina Ferraris en el libro de “Ciberculturas juveniles” editado por Marcelo Urresti (2008; pág 210)

“Pero, al mismo tiempo, en los juegos on-line, el jugador debe asumir un seudónimo. La interacción con los demás participantes, mediada por el juego y la pantalla, permite liberarse de su personaje social. Como en el carnaval, la máscara busca aprovechar la licencia ambiental, gracias a que se disimula el personaje social y libera la personalidad verdadera.”

Es por esta máscara que nos proporciona anonimato que los videojuegos se han apoderado de un lugar en lo virtual, donde los distintos escenarios no solo se muestran sino que se viven y se controlan a su manera, donde muchas veces las reglas cambian y los contenidos inconscientes son libres de salir sin causar ningún daño en lo “real” a los otros, es por eso al existir esta “completud”, el sujeto ya no solo encuentra el placer en lo que culturalmente es considerado como realidad sino que debe volver día a día a este mundo donde no existe un límite para seguirse reafirmando como real o para ponerse esa máscara de individuo, donde busca con un personaje virtual cumplir sus deseos, hallar caminos que le hagan ser un héroe, matar personas, invadir civilizaciones, ser un dios donde sus leyes se cumplan, haciendo que este término de lo virtual forme se vaya afianzándose en lo que consideramos cultura, invadiendo y dándole un sentido distinto.

1.2 LA CULTURA

La cultura puede ser considerada como un todo en lo que se refiere a relaciones sociales. El diccionario de sociología editado por Henry Pratt Fairchild (1944; pág 47) define a la cultura como:

“Nombre común para designar todos los tipos de conducta socialmente adquiridos y que se transmiten con igual carácter por medio de símbolos; por ello es un nombre adecuado para todas las realizaciones características de los grupos humanos.”

Algo en el cual un grupo de individuos convergen, comparten y en la cual están inmersos. Todo individuo está inmerso en una cultura y carga con un bagaje cultural de años y años en el cual se han ido objetivando ciertas costumbres e ideas, donde todo individuo cree en algo que es “objetivo”. La palabra cultura viene del latín cultivo en donde todo individuo crece bajo estas normas que le rodean¹. Como dice Graciela Esnaola, (2006, pág.2)

“El sujeto se define como un yo separado del mundo externo pero formado en el dialogo continuo con los mundos culturales externos.”

La cultura es algo cambiante y son varios los factores que hacen que cambie, muchas veces es el pasar del tiempo o cuando existen formas extranjeras que ingresan a cierta cultura invadiéndola, lo que genera una amalgama de creencias culturales o la muerte de estas mismas.

No existe un individuo que esté fuera de estas normas sociales o creencias culturales, ni sujeto que no cargue con estos conocimientos ancestrales que han pasado de generación en generación. Por eso Heidegger (2003) emplea el término ser- en-el-mundo donde encuentra imposible concebir a un sujeto fuera de un contexto socio cultural, puesto que lo forma y lo construye como sujeto, sujeto a A o B sociedad. En la actualidad al vivir en un estado eterno de inmediatez en una cultura consumista donde todo es dado, donde los cuestionamientos profundos no existen y donde la tecnología avanza generando que ya no existan barreras físicas para alcanzar lo que se quiere, planteando a un ser individualista y por lo cual es atraído. Como dice Lipovetsky (2008; pág. 64):

“Se consolidan sociedades reorganizadas por la lógica e incluso por la temporalidad de la moda, vale decir por el presente, que sustituye la acción colectiva por la felicidad privada, la tradición del movimiento, las esperanzas del futuro por el éxtasis de la novedad perpetua.”

El ser ya no busca agruparse de la misma manera que antes, ahora es algo más personal e impersonal paradójicamente se ven términos que construyen al sujeto, personal a que solo importa el sujeto y su placer es impersonal que ya no necesita que esos otros estén físicamente con él. Donde asoman varias subculturas alternas que si bien forman parte bajo

¹<http://etimologias.dechile.net/?cultura> 28/01/2014 visto a las: 10:20

los parámetros culturales muchas veces son llamadas como las minorías o gente marginada, estos modos de agrupación son formas donde no se necesita el contacto físico con el otro sino que trasciende, desenrollando nuevas formas y creando comunidades virtuales que generan su propia subcultura, de ahí sale la subcultura de los gamers, que al igual que otras, busca bajo esta gran cultura de la inmediatez dar una salida, un respiro al ser como un canal donde él se pueda encontrar esta salida.

1.3 SUBCULTURA DE LOS GAMERS EN EL MUNDO

“Al asumirse una identidad virtual,
se produce un desdoblamiento
de la persona que, al mismo tiempo,
vive dos realidades distintas.”
Sabrina Ferraris

En la actualidad el diccionario online de Oxford define la palabra *game*² como una persona que juega un juego o varios, y que típicamente participa en juegos de computadora o de rol. Inicialmente la palabra servía para definir exclusivamente a las personas que participan en juegos de rol de mesa como *Dungeons and Dragons* que consistía en reuniones grupales de personas que emprendían una búsqueda épica imaginaria, establecida por un jugador al que llamaban Game Master, en las cuales se utilizaban dados, papel y lápiz, fichas y figuras de acción para crear escenarios ficticios en la superficie en la que se jugaba. También se denominaba como gamers a las personas que jugaban wargames como por ejemplo *Warhammer*, en el cual dos grupos de personas simulaban batallas de ejércitos con también utilizando dados y figuras de acción. Al tomar en cuenta los orígenes de esta palabra, podemos evidenciar que en su inicio involucró al individuo que se vinculaba a una actividad lúdica grupal. Más en lo que respecta al presente, la palabra implica que un *gamer* puede serlo jugando solo o acompañado y que ahora se utiliza el recurso de la tecnología para este fin además de ya no dedicarse solo a uno o dos géneros sino a varios. Con esto en mente podemos deducir que tal y como los periódicos, revistas, libros, conversaciones, llamadas y demás, juegos como los de rol o wargames fueron progresivamente absorbidos por la tecnología generando juegos similares o los mismos en versiones electrónicas y haciéndolos accesibles para otro tipo de público. Pero ¿En qué momento ocurrió esta transición de lo físico a lo virtual?

²<http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles/gamer?q=gamer> 27/01/14 7:42

En 1947, Thomas T. Goldsmith Jr. crea el primer videojuego³, este consistía en conducir una señal electrónica que simulaba realizar bombardeos. Este fue el inicio de lo que ahora conocemos como videojuegos, luego de este, mediante el uso de la mecánica, la electrónica y la informática aparecieron nuevos videojuegos con diferentes objetivos, ya sea el de construir el mejor imperio, el de ser un aventurero perdido en una isla tropical o el de llegar a la copa mundial de futbol. Pero no es hasta 1980 que se adapta el conocido *Dungeons and Dragons* y con ello aparece el primero videojuego de rol para computadora. Por lo tanto podemos afirmar que esta serie de eventos hizo que la palabra “gamer” se adapte para abarcar no solo a las personas que jugaban rol de mesa sino a los que también lo hacían en ordenadores y poco a poco, la palabra se fue difuminando entre géneros para no solo abarcar los juegos de rol sino todos los demás ya que al final la palabra en inglés “*gamer*” traducida como “videojugador o jugador de videojuegos” también tiene como parte componente la palabra “*games*” en español “*juegos*”, y sean juegos de mesa o videojuegos siguen siendo juegos.

Después de entender lo que abarca la palabra *gamer* y sus orígenes, lo que nos queda es entender su extensión. Considerando que los videojuegos pueden ser obtenidos en múltiples formas como son; las de descarga por internet, venta en locales, descarga gratuita, descarga pagada, intercambio, juego online y demás, podemos decir que el acceso a los mismos no es limitado, lo que significa que cualquier persona que tenga acceso a una computadora tiene a su mano la posibilidad de entrar en el mundo de los videojuegos. Esto se ve reflejado ahora mucho más que antes ya que los videojuegos ya no solo se enfrasan a las computadoras y a las videoconsolas sino también a teléfonos celulares, tablets, smartphones y reproductores musicales. Como explica Wigan Mark (2008; página 112) “En la actualidad la gente dedica cada vez más tiempo a vivir en la realidad simulada, jugar, estar conectado en la red y hacer negocios. Millones de personas tienen un avatar (personaje o identidad digital, se suscriben a juegos de internet y a mundos virtuales como second life”.

Con este punto establecido, nuestra reflexión al respecto es que podemos entender que el mundo de los gamers no es lejano a nosotros sino que también forma parte de la vida cotidiana que nos rodea aunque no seamos parte de ella. En el mundo hay muchas comunidades de gamers y muchas de ellas se dedican a juegos específicos y de diferentes

³<http://www.pong-story.com/intro.htm>. Acceso: 1 de enero de 2014. Hora: 8:48 am

clases, y están ampliamente distribuidos, razón por la cual es difícil encontrar estadísticas sobre los gamers en el planeta, pero lo que queda claro es que al ser un fenómeno global de increíbles magnitudes también se evidencia en Ecuador.

1.4 LA SUBCULTURA DE LOS GAMERS EN EL ECUADOR

La subcultura de los gamers en Ecuador ha ido acogiendo a más y más seguidores. No se encuentra una fecha exacta de su aparición pero si se sabe que poco a poco comunidades ecuatorianas han ido apareciendo no solo en redes sociales, sino también en competencias, sean regionales o locales. La palabra gamers ha ido ejerciendo un estilo de vida donde existen varios lugares virtuales o reales donde los gamers pueden reunirse y obtener experiencias únicas de lo que vendría a ser su afición.

Si bien, los juegos de mesa como *Magic: The gathering*, *Dungeons and Dragons* y demás, si tuvieron una cierta acogida en Ecuador en ciertos grupos reducidos, los videojuegos propiamente dichos lograron expandirse en el país con un mayor éxito. Pero cabe considerar que los videojuegos empezaron como sistemas de entretenimiento familiar, que no contaban con opciones de jugabilidad online sino más bien con multijugador basado en la acción de utilizar dos controladores en una misma consola o procesador, causando que el acto de jugar entre dos o más personas, implicase estar en el mismo cuarto. En Ecuador tanto como en el resto del mundo, bajo esta misma premisa, se podían encontrar locales en los cuales una persona compraba varias consolas y las alquilaba para que los niños, jóvenes y adultos pudiesen utilizarlas por tiempo limitado. La tecnología dio un paso más grande a nivel internacional creando los sistemas LAN, que consistían en conectar varias computadoras por medio de cables a una principal denominada como “servidor”. Esta modalidad fue creada con fines corporativos pero también se aplicó al mundo de los videojuegos, logrando así, romper un limitante, siendo este, que se podía jugar el mismo videojuego en múltiples ordenadores, dando paso a que se crearan juegos que contaban con la capacidad de poder jugar con 20 jugadores o más conectados al mismo tiempo en diferentes ordenadores. Esto llegó a Ecuador por medio de un videojuego llamado “Counter Strike”, siendo este una versión digital de policías contra terroristas.

Pero es aquí cuando se rompe una última barrera, con la novedad del uso del internet en el mundo de los videojuegos, ya que con esta opción, se crearon videojuegos en los que se puede jugar con un gran número de jugadores simultáneamente sin la necesidad siquiera de

estar conectados a un computador principal sino más bien a una red global, permitiendo a los jugadores ingresar a partidas de otros países sin dificultad alguna, lo cual también se manifestó en Ecuador. Los “cosmos” evolucionaron para convertirse en los denominados “cafenet” donde en vez de comprar varias consolas de videojuegos, se compran más bien ordenadores en los cuales se instalan una gran variedad de videojuegos online y se mantiene la premisa del pago por hora. También es importante considerar que con el ritmo de extensión al que llega la tecnología en la actualidad, ya que se habla de ordenadores en casa o portátiles conectados a internet, que permiten a los gamers tanto ecuatorianos como en el resto del mundo adquirir y comprar los mismos videojuegos que se juegan en el cafenet, pero para el uso en casa, razón por la cual, en Ecuador se puede jugar videojuegos online sin ningún inconveniente sea en casa como en algún local.

El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) establece que en el año 2011, fecha del último censo, el 24,7% de hogares ecuatorianos cuentan con una computadora de escritorio y el 9,8% con una computadora portátil. Dentro del área urbana el 33,4% de hogares cuentan con por lo menos una computadora. Además de esto, en lo que respecta al 2011 el 39,8% de la población en el área urbana utilizó internet. En cambio en el 2012 establece que la cantidad de ordenadores portátiles en hogares aumenta a 13,9% y la cantidad de computadoras de escritorio sube a 26,4%, demostrándonos que la adquisición y uso de la tecnología aumenta progresivamente en nuestro país.⁴

Actualmente existen varias comunidades reconocidas como Gamers Ecuador que en sus redes sociales como el Facebook abarca casi 3000 video jugadores y EcuGamers que abarca casi 2000 jugadores y que realizó en el 2013 una encuesta dentro de su comunidad a 325 personas evidenciando tendencias como las siguientes: la población de gamers en Ecuador se encuentran en su mayoría en Quito y Guayaquil más que en otras ciudades. El promedio de edad de los gamers ecuatorianos gira alrededor de los 24 años y que estas personas en su mayoría prefieren jugar en ordenadores fijos y ordenadores portátiles que en consolas de videojuegos propiamente dichas, y que prefieren el género de videojuegos MMORPG⁵. Es importante considerar que solo un 8% de gamers de la muestra total son del género femenino lo que se puede interpretar como que la gran mayoría de los gamers es del género masculino mientras las mujeres tienen menor interés por este tipo de hobby.⁶

⁴ www.inec.gob.ec Acceso: 1/27/2014 Hora: 10:41 am

⁵ MMORPG es la abreviación del inglés Massive Multiplayer Online Role Play Game, que se traduce como juego de rol multijugador masivo en línea, tipo de juego que permite la interacción de varios jugadores a la vez

⁶ ecuagamers.com Acceso: 12/10/2013 Hora: 1:37 pm

Los gamers prefieren estos juegos llamados MMORPG donde se ve mucho la interacción con jugadores de distintos lados y es donde nace el termino MOBA⁷ que empieza como un subgénero donde el recurso principal es la arena de batalla donde varios jugadores entablan una competición con sus reglas y sus límites establecidos. Inició como un subgénero pero con el tiempo se volvió un género independiente en el cual entra el videojuego DOTA⁸.

1.5 INTRODUCCIÓN AL VIDEOJUEGO MOBA DOTA

En el 2002 la compañía estadounidense llamada Blizzard crea un videojuego llamado Warcraft III (2002), que consistía en la batalla estratégica entre 2 bandos con sus respectivas historias. Este videojuego contaba con una opción que permitía crear contenido que utilizara el videojuego como estructura pero pudiendo exponer creaciones propias de cada usuario, permitiendo que en el año 2003 un usuario bajo el seudónimo de Eul, utilizara este sistema y capacidades del videojuego Warcraft III, para dar nacimiento al mapa llamado DOTA. En la actualidad, el concepto del videojuego fue comprado por la compañía Valve, quien desarrollo el mapa como un videojuego aparte creando así DOTA 2 donde se mantiene el mismo mapa con los mismos héroes pero con gráficas mejoradas.

El objetivo de este videojuego es destruir la base enemiga ya que ésta genera recursos para la creación de los denominados *creeps*⁹, una vez destruida la base acaba la partida. El mapa tiene una disposición de cuadrilátero en el que dos bandos se ubican en cada esquina, los vados con los que se pueden jugar son los siguientes:

⁷ MOBA es la abreviación del inglés Multiplayer Online Battle Arena, que se traduce como Arena de batalla en línea multijugador, tipo de juego en el que el sujeto puede luchar en equipos contra otros jugadores.

⁸ DOTA es la abreviación del inglés Defense Of The Ancients, que se traduce como Defensa de los ancestros, juego del genero MOBA.

⁹ Son monstruos manejados por la inteligencia artificial, lo que quiere decir que el jugador no los puede controlar. Son creados para defender a su respectiva facción (equipo). Ver anexo 1 imagen 1



- A. Los centinelas (sentinels): Conformado por los elfos de luz, criaturas de la mitología del juego que aprecian la vida y que generan sus recursos en forma de duplicación de los mismos y no agotándolos.
- B. La plaga (scourge): Monstruos y abominaciones que acaban con todo lo que pisan, su civilización depreda todo lo que está a su alrededor.

El formato del juego establece que se pueden llevar al cabo combates de uno contra uno, dos contra dos y sucesivamente hasta seis contra seis. El videojuego permite escoger un campeón¹⁰ por jugador, los campeones son personajes que cuentan con características especiales de diversos tipos como los siguientes: Campeones que tienen más resistencia en vida y armadura a los cuales se les llama Taques. Campeones de inteligencia que son los que dependen mucho del mana¹¹ y en su mayoría atacan a distancia cuyos poderes son muy fuertes y hagan daño por segundo. Por último están los de agilidad, que son héroes que como su nombre lo dice lo que les caracteriza es que son ágiles y buscan atacar a mayor velocidad pueden ser de rango o de frente, entre otras clases más. Cada héroe consta de 4 poderes que son adquiridos subiendo de nivel, el jugador tiene la libertad de elegir que poder adquirir así como también que poder mejorar y usar en tal o cual nivel, el nivel máximo que puede subir cada campeón es el nivel 25 pasado esto ya no puede subir más, ni obtener más poderes. Existen campeones que tienen más poderes como es el caso de invoker que juega con los elementos entonces según los poderes que quieras obtener de este se debe elegir un elemento.¹²

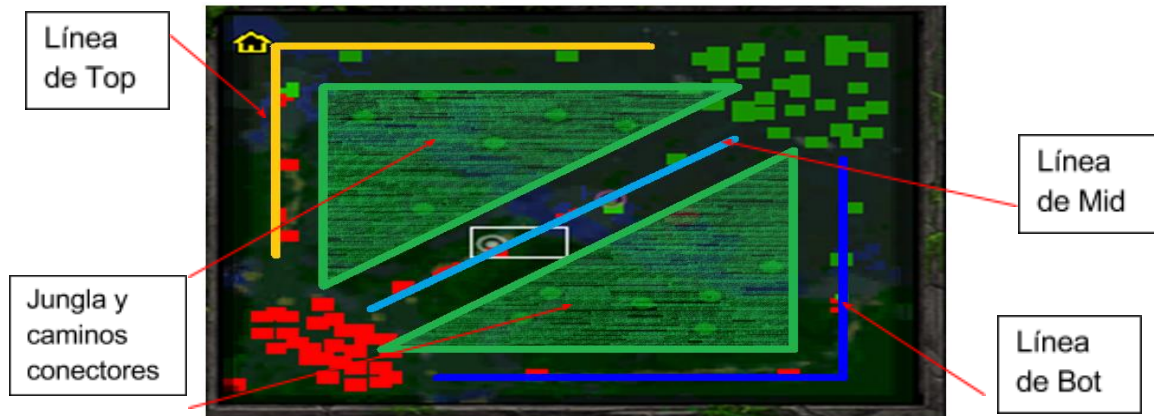
En el juego se cuenta con un recurso llamado ítems, que mejoran las habilidades de los campeones, un jugador solo puede cargar 6 ítems al mismo tiempo, pero estos pueden ser

¹⁰ Ver Anexo 1 imágenes 2 y 3

¹¹ Cantidad de conocimiento que posee un héroe que le permite ejecutar habilidades, mientras más inteligencia posee, más mana tiene lo que le permite al héroe manifestar sus hechizos en mayor cantidad.

¹² Para mayor información, ver Anexo 2

combinados o mejorados para un mejor desempeño del campeón a la hora de la batalla. Existen varios lugares donde comprar ítems y varias combinaciones para formar un solo ítem.¹³ Por otra parte, la estructura del juego es la de un mapa que cuenta con tres líneas de batalla separadas por una jungla con caminos conectores como se ve en la siguiente imagen.



En la jungla existen agrupaciones de personajes manejados por la computadora denominados como mobs, la líneas son conocidas entre los jugadores como Top, siendo la línea superior del mapa, Mid que es como se le conoce a la línea intermedia del mapa y Bot que es la línea inferior del mapa, Mid es el lugar donde se posicionan héroes que tenga ataques de rango lo que significa que puedan atacar a larga distancia del objetivo. Top es en cambio donde se utilizan los héroes tanques o agilidad mientras que Bot se desarrolla de manera similar que en Top. En Clan wars, que es otro modo de juego, se utiliza otra configuración distinta donde el héroe de inteligencia va en la línea de Mid, mientras que un campeón del tipo asesino, rango o agilidad juega solo en top y tres campeones se turnan entre la jungla, jugadas estratégicas de rodear al oponente denominadas como “gankeos” y línea de Bot.

El videojuego consta de numerosos recursos que se investigaran en el siguiente capítulo aplicado desde la psicología analítica de Jung enfocado desde un análisis dedicado al sujeto y la identificación con el videojuego tomando en cuenta lo expuesto en los posteriores contenidos.

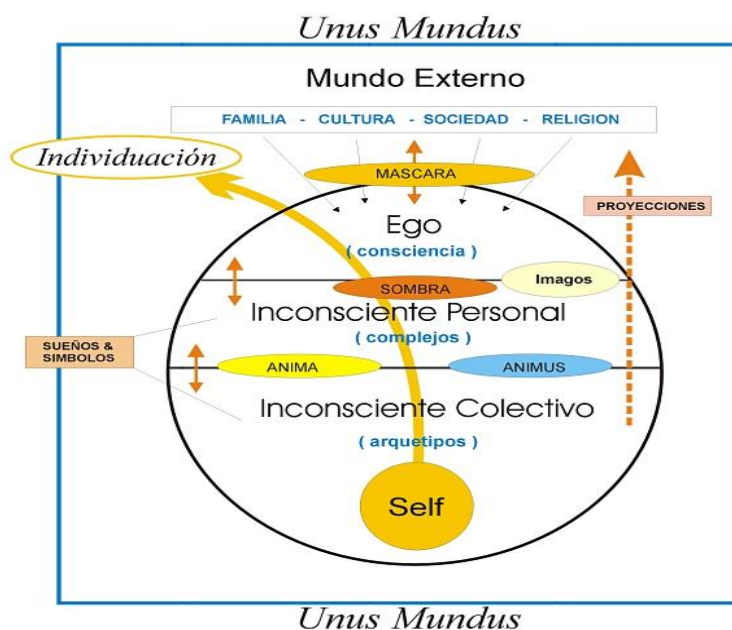
¹³ Ver Anexo 1 imágenes 3 y 4

2.: ESTRUCTURA DE LA PSIQUE: PERSPECTIVA JUNGUIANA

Desde los inicios de los tiempos se ha buscado dar una explicación a preguntas que el ser humano se planteaba sobre los acontecimientos que estaban a su alrededor, es ahí donde con el pasar de los tiempos se buscó una explicación a lo que conocemos hoy en día como psique. Jung hizo un estudio sobre este concepto y ahondó en los contenidos que lo forman y que trataremos de abordar a continuación:

2.1 LA PSIQUE

“Psique: La totalidad de los procesos psicológicos, tanto consciente como inconsciente”
Lexicon Junguiano



Centro Jung de Buenos Aires - www.centrojung.com.ar - Lic. Daniel Wilhelm ©2008

14

Imagen 1: Gráfico de la psique realizado por Daniel Wilhelm basado en la teoría Junguiana.

El origen etimológico de la psique es el de “alma”, que es aquel lugar donde suceden todos aquellos procesos conscientes e inconscientes, razón por la cual, la imagen 1 nos ayuda a visualizar de una manera más práctica. Hay varios procesos que ocurren en el individuo y que muchas veces se ignoran, como Frieda Fordham (1953, pág. 18) menciona:

¹⁴ Tomado de la página http://www.centrojung.com.ar/estructura_psique.htm. Fecha: 2/25/2014

“Al hablar de mente y actividad mental ha elegido JUNG los términos “psique” y “psíquico” mejor que “mente” y “mental”, ya que estos últimos se asocian primeramente con la consciencia, mientras que “psique” y “psíquico” se usan para designar lo mismo al mundo consciente que al inconsciente.”

De acuerdo a la cita anterior podemos entender que lo psíquico no sólo abarca a lo que ocurre en el plano de la conciencia por medio de los sentidos, sino también que incluye a lo que no se percibe de modo consciente, por ello quien lo experimenta no tiene explicación directa así como tampoco de que en la psique ocurren aquellos procesos que forman parte de lo denominado lo inconsciente.

Este lugar llamado psique no cuenta con una ubicación fisiológica, sino que se sabe que existe porque se manifiesta de diversas maneras, entre estas: los sueños, los actos fallidos, los mitos, las leyendas, las religiones, los cuentos y es lo que impulsa nuestros cuestionamientos, recuerdos, etc. La psique al ser algo complejo que buscó ser entendido a lo largo de los siglos, era casi imposible de definir en su totalidad por lo cual lo que tenemos hoy en día es un acercamiento a esta. Como Jung (1931)¹⁵ lo explica, el intento de conocer a la psique en su totalidad es como intentar comprender el universo, es algo imposible de conocer a cabalidad porque siempre van a haber cuestiones que se escapen a nuestros sentidos y lo que encontramos es un acercamiento de lo que es la psique y el trazo de esta siempre está bajo el yugo de lo subjetivo lo cual, nos dificulta hacer un análisis completo y neutral sobre esto. Es por esto que Jung siempre trabajó estos términos con mucho cuidado cuestionándose minuciosamente sobre cada parte de esta amplia estructura.

Jung propone que la psique se compone de tres partes principales que son el consciente, inconsciente personal y el inconsciente colectivo como se puede evidenciar en la imagen 1. El aspecto consciente es donde se halla todo aquello que es captado por nuestros sentidos y donde se encuentra el “yo¹⁶”, como Stein (1954, pág. 27) menciona:

“La conciencia es el estado de alerta o de estar despiertos y en su centro se encuentra un <<yo>>. Es un punto de partida bastante obvio, se trata de la entrada al vasto espacio interior que llamamos psique. Sin embargo, es una característica

¹⁵ Tomado de Carl Gustav Jung, Obras completas Tomo 8 página 141

¹⁶ El yo entendido como Ego

compleja de la psique, que aun abarca numerosos enigmas y preguntas sin respuesta.”.

Lo citado anteriormente se refiere a que la consciencia es la puerta hacia aquel universo que desconocemos pero que denominamos como lo inconsciente, lo que no está bajo la luz de la conciencia. Sin embargo es interesante recalcar lo que el autor propone que a pesar de que lo consciente es algo que está a nuestro alcance, abarca numerosos enigmas. Lo que nos lleva a preguntarnos qué es lo que hay detrás de esa puerta, que a pesar de estar bajo la luz de nuestra psique, su luz no nos muestra los detalles de su labrado y aun peor encierra cosas inimaginables por el ser humano, como una caja de pandora, a la que llamamos inconsciente.

A lo inconsciente, Jung se acerca desde lo personal y lo colectivo. El inconsciente personal es todo aquello que pasó por la consciencia, pero que se convirtió en un contenido no visible para esta, ya sea porque perdió importancia para la conciencia o porque fue de alta intensidad y de difícil interpretación para la misma, pero el inconsciente personal no cuenta solamente con aspectos reprimidos sino también con lo desconocido, con el mundo oculto, aquel mundo que esta en nuestro interior y que tal vez nunca salga a flote en su totalidad como Jung lo define (1934. pág. 186-187) al decir:

“Lo inconsciente, así definido, describe una situación sumamente incierta: todo lo que sé, pero en lo que momentáneamente no pienso; todo aquello de lo que en otro tiempo fui consciente, pero ahora he olvidado; todo lo que es percibido por mis sentidos pero en lo que no repara mi conciencia; todo lo que siento, pienso, recuerdo, quiero y hago sin intención y sin prestar atención, es decir, inconscientemente; todo lo futuro que se va preparando dentro de mí y que no llegará a la consciencia hasta más tarde; todo esto es el contenido de lo inconsciente.”

En cambio el inconsciente colectivo es todo aquello que es heredado culturalmente, que no es individual sino común de todos, donde se encuentran todos los contenidos colectivos, comunes a toda la humanidad. Al decir Jung (1931, pág.153) que el inconsciente colectivo “es el verdadero fundamento de la psique individual” da paso a considerarlo como la base de la cual partimos todos y donde se van construyendo y estableciendo todos los contenidos psíquicos y es el lugar en el que se encuentran los arquetipos que toman modo de complejos al pasar por el inconsciente personal.

Es por esto que el inconsciente colectivo al tener una base cultural heredada consta de imágenes mitológicas como Jung (1931, pág.154) lo explica:

“El inconsciente colectivo parece que consta – si nos podemos permitir un juicio al respecto- de motivos o imágenes mitológicas, porque los mitos de los pueblos son verdaderos exponentes de lo inconsciente colectivo. La mitología entera sería una especie de proyección de lo inconsciente colectivo.”

Esto nos comprueba que para tener un acercamiento al inconsciente colectivo es necesario buscar en estas proyecciones anímicas que se han ido construyendo a lo largo de los años que hoy se llaman mitos ya que estos nos permiten dirigirnos a este.

2.2 LA CONCIENCIA, EL INCONSCIENTE PERSONAL Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO

La conciencia como lo vimos antes es el lugar donde se encuentran los contenidos que nuestros sentidos logran apreciar y que mantienen con facilidad de acceso. Es aquí donde se encuentra el ego, que cumple la función de disponer y actuar, como Stein (1998, pág. 29-30) lo define:

"La conciencia es un <<campo>>, y lo que Jung llama aquí la <<personalidad empírica>> es nuestra personalidad tal como la conocemos y la experimentamos directamente. El yo, como <<el sujeto de todos los actos personales de conciencia>>, ocupa el centro de ese campo. El término yo hace referencia a la experiencia que se tiene de uno mismo como centro de un disponer, un desear, un reflexionar y un actuar."

Es por esto que el ego es aquello que dirige todos nuestros actos, que nos hace reflexionar y actuar de una u otra forma, si realizamos cualquier acción o meditamos acerca de una situación sabemos que es nuestro ego el que está jugando un papel; pero este ego simplemente solo es una parte dentro de este "campo" llamado conciencia. Es importante notar que no se lo debe confundir con el Yo (SI MISMO) que es el Yo ideal al que todos queremos llegar. En posteriores capítulos se ampliará el tema del “yo” referido como ego.

Si vemos estas cuestiones más a fondo encontramos que los contenidos de la conciencia están ahí porque antes pasaron por los sentidos, como menciona Jung (1931, pág. 142)

“Nada está en el intelecto que no estuviera antes en los sentidos”, cada uno de nuestros sentidos juega un papel importante ya que si no pudiésemos sentir los estímulos y llegaríamos a un estado opuesto a la consciencia como el de sueño profundo, lo más probable sería la muerte y la extinción por falta de capacidades para adaptarnos.

Para finalizar lo que respecta a la consciencia, Stein (1998, pág. 33) plantea que: "La consciencia es como una habitación que contiene y abarca los contenidos psíquicos que temporalmente la llenan. La consciencia precede al yo que, eventualmente, se convierte en su centro." La consciencia es un lugar amplio donde caben muchos procesos mentales, que están al conocimiento del sujeto. Es enigmático lo cual nos hace preguntarnos acerca de los procesos que abarcan el inconsciente personal y el colectivo.

Para empezar un entendimiento del inconsciente personal, es necesario regresar a ver al pasado y considerar el inicio del trabajo que realizaron Jung y Freud, de esto nos explica Stein (1998, pág.33):

“La teoría de los complejos fue la primera contribución importante de Jung a la comprensión del inconsciente y su estructura. En parte, fue la manera de Jung de conceptualizar lo que Freud había escrito ese momento sobre los resultados psicológicos de la represión, sobre la perdurable importancia de la infancia para la estructura del carácter y sobre el enigma de la resistencia en el curso del análisis. Y aún hoy sigue siendo un concepto muy útil en la práctica analítica”

Es decir que, el trabajo de Jung sobre los complejos y el inconsciente personal parte desde los escritos de Freud sobre el inconsciente y sobre la represión. Con lo que se evidencia la gran influencia que tuvo en inicio la teoría Freudiana para Jung, siendo la teoría de los complejos su modo de aportar un mayor entendimiento al tema de inconsciente. Habiendo mencionado la represión, cabe tomar en cuenta que Jung (1954, pág.16) lo elabora de la siguiente manera:

"Ponemos de relieve que, además del material reprimido, se encuentra en el inconsciente todo lo psíquico vuelto subliminal¹⁷, incluidas las percepciones sensoriales subliminales. Además sabemos, no sólo por abundante experiencia sino

¹⁷ El diccionario de psicología de M.A. Casarrubios Díaz (pg, 236) define la percepción subliminal como “En sentido literal significa percepción sin consciencia. Esto quiere decir que los estímulos sensoriales se presentan por debajo del umbral del reconocimiento consciente.”

incluso con fundamentos teóricos, que el inconsciente contiene también todo el material que no ha alcanzado todavía el umbral de conciencia. Estos son los gérmenes de los ulteriores contenidos conscientes.”

Con esta afirmación en mente, empezamos a definir que el inconsciente personal para Jung cuenta con varios contenidos:

La primera es que no solo hablamos de cuestiones reprimidas sino que va más allá de aquellos contenidos que no han pasado por nuestros sentidos, que son desconocidos para el ego, que nunca han sido percibidos, sino que forman parte de este bagaje interno que desconocemos.

Otra función es la de almacenar los contenidos que ya no son conscientes pero que vienen de la historia propia del sujeto, contenidos que al unificar la base que son los arquetipos del inconsciente colectivo adquieren una nueva forma, pasando a ser "complejos" y así, de este modo dar un paso hacia la consciencia. Dentro de esta función de almacenamiento, también se encuentra como explica Jung lo subliminal y lo percibido, todas esas percepciones de los sentidos que de no ser redirigidas hacia el inconsciente personal, abrumarían al sujeto por su enorme cantidad de información. Es aquí donde también es posible encontrar los contenidos de baja relevancia, tanto como los que fueron reprimidos por su pesada carga emocional. Es por esto que Jung (1954, pág.16) menciona que “Tenemos igualmente razones para conjeturar que el inconsciente no está para nada en reposo, en el sentido de que permanezca en inactividad, sino que se halla continuamente agrupando o reagrupando sus contenidos.” Con esto reafirmamos que en efecto, una de las funciones del inconsciente personal es la de recibir y agrupar la información en los complejos. Cabe recalcar que el inconsciente personal es la sombra que se abordará más adelante.

Es importante tomar en cuenta los contenidos reprimidos mencionados anteriormente, ya que al hablar de ellos nos referimos a los acontecimientos y percepciones que son capaces de ser revestidos por los arquetipos provistos por el inconsciente colectivo para convertirse en complejos, complejos que a su vez, pueden crear conflictos inconscientes que se expresan hacia la consciencia por medio de problemáticas y síntomas. Para comprender este mecanismo de un modo más amplio, es necesario dar una revisión más a fondo en lo que respecta al inconsciente colectivo.

Inconsciente colectivo como ya se habló antes es aquello heredado, es la parte de la psique que es el fundamento común para todos. Como es planteado con frecuencia en gráficos, el inconsciente colectivo siempre está en la base de la estructura psíquica, existen dos formas de abordar el inconsciente colectivo como Jung lo explica(1931, pág. 154) la una es mediante el análisis del individuo y la otra es el abordaje mediante la mitología ya que estas imágenes mitológicas son la forma de llegar a la base de la psique.

Ahora bien, al darle un acercamiento muy corto a lo que es el inconsciente colectivo se nos presentan interrogantes de cómo estas imágenes arquetípicas¹⁸ llegan a nuestra estructura, a lo cual Jung (155-156 párrafo 326- 330) nos plantea que todo este contenido arquetípico se fue incorporando al ser a lo largo de los años, explicándolo del siguiente modo "(...) este hecho psicológico, que entre sujeto y objeto no existe ni mucho menos esa diferencia absoluta que hay en nuestro intelecto racional. Lo que sucede afuera sucede también en su interior, y lo que ocurre en su interior ocurre también afuera", esto nos dice que en la mente del hombre primitivo hay esta semejanza entre lo que uno siente al vivir tal situación, con el hecho como tal; no hay esta diferencia ya que al vivirlos los hombres primitivos sentían anímicamente el hecho en su interior y solían generar las "fantasías afectivas" en términos de Jung, que son imágenes mitológicas de lo que ocasionó el suceso ligado a lo que sintieron, generando una explicación que se traduce en el mito (pág. 157). Entendían estas fantasías afectivas como estructuras mitológicas, ya que ellos lo sentían a tal punto que eso era lo que vivían con cada hecho. Jung utilizaba el ejemplo de un temblor, cuando uno vive esta experiencia siente como si el suelo no existiese o que son arenas movedizas, etc. y es ahí que esta situación encuentra una explicación dentro de la mente del hombre primitivo y es explicado así y esto toma forma y cobra vida al punto de volverse parte de nosotros porque son sucesos que se han vivido una y otra vez y es aquí donde Jung dice (pág. 157)

"Naturalmente, las condiciones del entorno psicológico dejan las mismas huellas míticas. Situaciones peligrosas, ya sean peligros corporales, peligros del alma, provocan fantasías afectivas, y puesto que tales situaciones se repiten de una manera típica, de ellas surgen los mismos arquetipos, como he llamado a los motivos míticos en general."

¹⁸ El lexicon Junguiano de Daryl Sharp (1997, pág. 94) define a las imágenes arquetípicas como "pautas o motivos universales provenientes del inconsciente colectivo, constituyen el contenido básico de religiones, mitologías, leyendas y cuentos de hadas." añadiendo que los arquetipos tienen la función de guías para la conducta humana que van más allá del tiempo y del lugar y que nos son comunes a todos.

Jung también explica que las cuestiones que se viven más corrientemente se transforman en arquetipos más poderosos, por ejemplo las temáticas de padre y madre y que aún son cosas que se viven en la actualidad aun cuando el pensamiento racional está a flote, se continúan por ende actualizando y fortaleciendo al arquetipo propiamente dicho de la madre y del padre y eso se ve de manera evidente en los simbolismos del cristianismo donde se presentan estas imágenes de una manera bastante clara, empezando por la desobediencia de los primeros padres, manifestada en el Génesis, donde se dio el paso a la división psíquica al conocer esta diferenciación entre el bien y el mal y el conocimiento del sufrimiento y del placer. La cita que se expone a continuación rectificará lo mencionado anteriormente:

“Es que Dios sabe muy bien que el día en que coman de él, se les abrirán a ustedes los ojos; entonces ustedes serán como dioses y conocerán lo que es bueno y lo que no lo es.

A la mujer le gustó ese árbol que atraía la vista y que era tan excelente para alcanzar el conocimiento. Tomó de su fruto y se lo comió y le dio también a su marido que andaba con ella, quien también lo comió.”¹⁹

Recapitulando, el inconsciente colectivo es un saber general que va hacia la concepción de un saber absoluto y que está basado en arquetipos que son modelos originales que se representan en imágenes o formas. La adquisición de estas explicaciones y relatos de los primeros hombres provenían de la introyección de lo que sucedía externamente y lo que el hombre sentía anímicamente en su alma y es por eso que los mitos son explicaciones del inconsciente.

En conclusión, en lo que respecta a lo consciente, lo inconsciente personal y al inconsciente colectivo, podemos decir que la psique según lo expone Jung (1931, pág 130), es una estructura que marcha en conjunto con contenidos que cumplen diferentes funciones, pero que ciertamente parten desde el inconsciente colectivo como base, esto lo expresa de la siguiente manera:

“Lo inconsciente colectivo es la gran masa hereditaria espiritual de la evolución de la humanidad, masa que renace en cada estructura cerebral individual. La consciencia, por el contrario, es un fenómeno efímero encargado de todas las adaptaciones y

¹⁹ Cita tomada de: <http://www.bibliacatolica.com.br/es/biblia-latinoamericana/genesis/3/#.UxeEdf15MrU>
Fecha de acceso: 3/5/2014

orientaciones momentáneas, y su función puede compararse perfectamente con la orientación en el espacio. Lo inconsciente, en cambio, contiene la fuente de las fuerzas anímicas impulsoras y las formas o categorías que regulan dichas fuerzas, es decir, los arquetipos. Todas las ideas y representaciones más poderosas de la humanidad se remontan a los arquetipos.”

Pero por un momento nos enfocaremos en el mecanismo que nos permite justamente asimilar esta historia individual que es el centro de lo consciente, siendo el ego, regulador y controlador de contenidos.

2.3 El “yo” (ego)

Tomando en cuenta la definición realizada en el anterior subcapítulo sobre la consciencia, hemos explicado previamente que el ego es el elemento de la consciencia que permite en sí, enfocar el lente con el que se miran los contenidos psíquicos, ya que es el ego, quien nos mueve a realizar cualquier acción, pero esto nos lleva al cuestionamiento de “cómo” el ego consigue llegar a realizar estas funciones. Para esto, citamos a Stein (1998, pág. 30) quien explica que:

“El yo es una suerte de espejo en el que la psique puede verse a sí misma y así devenir consciente. Según el grado en que el yo toma un contenido psíquico y lo refleja podemos decir que dicho contenido pertenece más o menos al ámbito de la consciencia. Cuando un contenido psíquico sólo es vago o marginalmente consciente, es que aún no ha sido capturado y mantenido en la superficie reflexiva del yo.”

Bajo esta comparación, podemos afirmar que el ego puede lograr esta función al tomar los contenidos que llegan desde los sentidos y percepciones y exponerlos ante la psique mediante la prioridad, ya que los contenidos conscientes se agrupan alrededor del ego y los contenidos que son de alta prioridad se vinculan con una mayor claridad al ego, ya que son los contenidos conscientes los que nos permiten ubicarnos en un tiempo y espacio, lo que se puede relacionar con los contenidos captados de un videojuego. Es muy común que estos contenidos llamen la atención de este ego captando mucho más su atención así que cuando otros estímulos se presentan a su alrededor es normal que se los ignore, y es muchas veces de dónde viene esta queja por parte de los padres de que muchas veces el yo se pierde en

este mundo y el resto sea un “contenido vago”. De aquí parte la explicación de Stein (1998 pág. 35) al exponer que:

“Un yo fuerte es un yo capaz de obtener y movilizar deliberadamente una gran cantidad de contenido consciente. Un yo débil no puede llevar a cabo mucho trabajo de este tipo y sucumbe más rápidamente a los impulsos y a las reacciones emocionales.”

Al hacer esta afirmación, podemos decir que depende de la capacidad del ego, para que una cantidad de información se vuelva consciente o inconsciente. También de esto va a depender la motivación del sujeto ante las acciones que vaya o no a tomar. Lo cual vendría a ser una característica del ego denominada como voluntad, la cual como se expresó anteriormente es lo que motiva al sujeto a realizar tal o cual acción. Esto es muy común en la búsqueda de realidades alternas, en los gamers en aquellos que necesitan saciar estos impulsos mediante la ayuda de un mundo paralelo, y su yo es el que toma la decisión de ingresar a estos mundos nuevos, el problema radica cuando el sujeto es absorbido por este mundo al presentar un yo débil. Es siempre importante tomar en cuenta la visión que le da Jung (1951, pág.17) al ego.

"Ha de entenderse por "yo" ese factor complejo al que se refieren todos los contenidos de la conciencia. Constituye en cierto modo el centro del campo de la conciencia, y, en la medida en que este abarca la personalidad empírica, el yo es el sujeto de todos los actos de conciencia personales."

Jung plantea al ego como centro de la conciencia pero éste tiene una connotación: no es solo algo espacial sino que también es algo dinámico; en el sentido que el ego puede ordenar como nos explica Stein (pág. 34) al decir que este “yo” rodeado de contenidos conscientes ocupa un espacio virtual ya que no tiene un espacio físico sino que es algo abstracto al que nosotros le damos el nombre de “yo”, éste nos define; este punto vectorial del cual parten todos los contenidos que han sido captados son organizados y puestos en orden de prioridad para nuestra psique, pero a su vez existe este libre albedrío de elección del cual habla Jung (1951 pág. 19) al explicar que el ego puede tomar cualquier decisión importante para el sujeto como las de moverse, caminar a casa, evitar ciertas calles entre otras. Pero este libre albedrío en sí es limitado ya que existen fuerzas externas e internas que modifican estas decisiones. Como se puede ver muchas veces en los parámetros de

regulación social en el cual esta inmerso el ego, hay prohibiciones que el ambiente nos va establecer como limitaciones. Al igual parámetros internos, ya que hay cuestiones de nuestra historia que van a regir o que están en este mundo desconocido donde nuestro actuar va a ser en pos de estos patrones y donde es común que el ego crea tener el control sobre sí mismo.

Stein (1998, pág.34) nos habla del libre albedrío diciendo que "El yo es el *Locus* de la toma de decisiones y del libre albedrío." y de ahí sustenta el ejemplo diciendo que el ego es aquel que decide si vas a tal o cual lugar y que pone prioridades ante el deseo que a veces se tiene por realizar otra acción distinta a nuestra prioridad. El ego regula todo este tipo de acciones y reacciones:

Jung nos hablaba de la personalidad empírica, esto nos dice muy claramente que el ego no encierra esta personalidad global, sino sólo la personalidad que están en lo consciente ya que existen elementos de la personalidad que son parte del inconsciente y estas están fuera del alcance del ego. Lo cual nos ayuda a sustentar el hecho que ya revisamos con anterioridad de que el ego puede traer información del inconsciente al igual que contenidos de la memoria. Pero cabe recalcar que estos contenidos inconscientes no son traídos por el ego de manera autónoma, sino que irrumpen en la consciencia y existe un tercer grupo que como Jung (pág. 18) menciona, son contenidos que son inaccesibles a la conciencia y que probablemente nunca estarán ahí.

A pesar de que se ha hablado de que el ego está en la conciencia y cumple varias funciones en ella, Jung nos dice que el ego no es el sinónimo de esta y explica (pág. 19) "de ocurrir esto último, lo uno y lo otro serían absolutamente indistinguibles". Es como cuando vamos en modo autónomo caminando por la calle pensando en los problemas que nos acontecen pero no notamos en sí cómo estamos caminando, nuestra atención no está en cómo mover la pierna derecha o izquierda o como se siente la brisa que nos golpea en la cara es por eso que Stein denomina a esto como conciencia no yóicas que es la que nos lleva a nuestro destino a salvo sin necesidad de tener la atención yóica en el camino. Más nuestra mente no estuvo ocupada con caminar sino en lo que era nuestra prioridad en ese momento para el ego.

Es importante tomar en cuenta que los recursos del ego no se agotan aquí, ya que el ego recibe desafíos todo el tiempo mediante el choque con circunstancias conflictivas para la

psique; circunstancias que pueden variar de sujeto a sujeto y que por lo tanto pueden ser abarcadas de diferente manera por cada uno, provocando angustia, ira o malestares varios. Para esto Daryl Sharp (1987 pág. 2) nos expone lo que Jung definió en su libro "Tipos psicológicos" (1972) que el ego, cuenta con ciertas disposiciones con las cuales desenvolverse y orientarse en el mundo. A estas disposiciones innatas del ego las denomina como tipos psicológicos, que cuentan con *dos actitudes de personalidad* siendo estas: la introversión y la extroversión y *cuatro funciones o modos de orientación* que son pensamiento, sensación, intuición y sentimiento. Las cuatro funciones no trabajan por sí solas ya que para desarrollarlas se basan en las actitudes personales, lo que da un resultado de ocho tipos psicológicos diferentes. De esto Stein (1998, pág. 50) relaciona que "Una vez alcanzado un desarrollo considerable del yo, la tendencia innata del individuo para orientarse en el mundo -tanto interno como externo- comenzará a manifestarse de maneras definidas." Es decir que en el camino del desarrollo del ego, una de estas tendencias se desarrolla más que las otras, haciendo que con el tiempo, para las personas introvertidas les sea más fácil llegar a niveles más profundos de auto análisis como para las personas extrovertidas lograrán mayor naturalidad al interactuar con lo externo. Esto también ocasiona que situaciones adversas para la tendencia natural del sujeto, como por ejemplo cuando un individuo introvertido es obligado a exponer ante un grupo grande de personas, provoquen un crecimiento y fortalecimiento del ego, que aprende a defenderse ante ellas. Por ejemplo es común que una persona extrovertida prefiera situaciones de relacionarse con otros que va con su tipo de personalidad como por ejemplo el presentarse en público etc. mientras que las personas introvertidas tengan atracción a cuestiones más individuales como lo virtual, o actividades que pueda desarrollar este tipo psicológico.

Para concluir, Jung (pág. 19) dice que el ego se desarrolla con la "colisión" con el mundo interno y el entorno. Lo que quiere decir que cuando existen factores adversos para el mundo interno del sujeto, sucede un choque y este choque genera que haya cierta adaptación del ego, pero cuando estos sucesos adversos son muy fuertes para el sujeto como por ejemplo una violación, la pérdida de un ser querido entre otros, pueden terminar implicando daños que son demasiado intensos para la psique del sujeto, a lo que Stein (1998, pág. 48) nos dice que ese ego se lesiona o se traumatiza, lo que generará que su funcionamiento se altere en el sentido de provocar una disociación haciendo que ese ego sea frágil y muy defensivo y que cualquier ataque origine fragmentación, lo que generará varias intrusiones en forma de complejo y al experimentar esto, el ego buscará aislarse del

medio que le rodea. Esto es muy común con los Gamers cuando una persona busca un mundo virtual distinto al suyo y es absorbido por el mismo vemos este ego débil que necesita defenderse y es aquí que mediante una disociación encuentra ese lugar seguro donde puede salir, es por eso que muchas veces el sujeto termina siendo devorado por este mundo. Stein (1998 pág. 49) nos habla de un ego autónomo que se dirige a voluntad, es un ego que ha logrado una plenitud, pero en cambio un ego retraído, ansioso es un ego que no ha llegado a una autonomía. Así que un ego que intenta poner su voluntad en juego contra el entorno tendrá muchos choques pero crecerá, más si está sometido a situaciones que dañan su psique, lo que provocará será un retraimiento, volviéndolo un ego muy débil.

2.4 PERSONA

“La <<persona>> es la actitud habitual que un yo adopta para encontrarse con el mundo exterior.”

Murray Stein - El mapa del alma según Jung

Etimológicamente, la palabra persona se entendía como la máscara del actor, lo que en la psicología Junguiana es con lo cual nos enfrentamos al mundo exterior. Después de analizar y concluir que los choques del ego con el medio ciertamente le provocan crecimiento; es necesario también mencionar el modo en el que este ego se relaciona con el mundo exterior. Es aquí donde necesitamos hablar del arquetipo de la persona o máscara, que es aquello que nos conecta con la sociedad, es el puente del ego con lo que sucede afuera. Stein (1998, pág. 151) menciona que la máscara es como cada individuo se presenta ante los otros y esto puede cambiar normalmente dependiendo la circunstancia o el lugar o con quien o en donde se presenta. El rol que ocupe el sujeto determinará el tipo de máscara a usarse, por ejemplo si el rol que ocupa la persona es el de un héroe, como el de un bombero, su máscara será la de una persona sin miedo, fuerte y que provea una presencia de seguridad, aunque en su propia casa sea sumiso, delicado e indeciso. Por otro lado aquellos jugadores que se presentan en el videojuego agresivos, fuertes que pueden ganar a cualquier persona pero en la vida real, este sujeto se muestran callados y aislados

Como Jung menciona (1972, pág. 553)

"Basta, por ejemplo, observar atentamente a un individuo en distintas circunstancias para darse cuenta del cambio que experimenta al pasar de un medio a otro y como

en cada caso se evidencia un carácter de acusado contorno, claramente distinto al anterior."

Todo esto se debe a que para desenvolverse de manera correcta, es necesario asumir diferentes actitudes en diferentes ambientes, ya que éstas permiten al sujeto dirigirse hacia varios fines y objetivos. Pero con esto también es válido mencionar que no todos los roles y por ende las actitudes van a tener la misma relevancia para el sujeto y ante estas afirmaciones, Stein (1998, pág. 153) sostiene que "Cuanto más tiempo perdure una actitud, más será solicitada para responder a las exigencias del medio y, por ende, más habitual se volverá.", esto nos explica que hay actitudes que se adoptan con mayor frecuencia por los sujetos. Para esto Stein (1998, pág. 156-157) explica que Jung encontró dos orígenes distintos de la "persona", siendo el primero el de las expectativas, en el cual el individuo tiene que cumplir con roles que son exigidos por la sociedad a cambio de poder pertenecer a la misma, en el caso de que el individuo no cuente con la motivación de cumplir con estos roles, permanecerá incómodo y en conflicto con el entorno. Por otro lado el segundo origen de la "persona" son las expectativas internas del individuo que pueden ser ambiciones, las cuales influyen de modo que será mayormente reforzada la identificación con roles que permitan al individuo llegar a sus metas, como por ejemplo el de "jefe de la oficina" o "dueño de su propio negocio" entre otros, y a la vez habrá roles con los que el sujeto no quiera identificarse y que serán evitados ya que como menciona Stein (1998, pág. 157)

"Generalmente hablando, cuanto más prestigioso sea el papel, más fuerte será la tendencia a la identificación. La gente no suele identificarse con <<personas>> que pertenecen a una clase humilde como un barrendero o un bedel, así como tampoco con roles de clase media como un gerente o un supervisor. Si lo hace, suele ser de manera humorística. (...) La identificación con un rol por lo general está motivada por la ambición y las aspiraciones sociales."

Pero es en base a estas dos tendencias, la de las expectativas que tiene la sociedad sobre el individuo que cumple un rol produciendo en los demás una determinada impresión y la de los ideales del individuo, que nace un conflicto en el cual el ego busca una manera de ser independiente ante el resto, concebirse en una individualidad, mientras que también busca una pertenencia, el verse como parte de un todo, el ser aceptado por los otros. Este conflicto es la causa de muchas angustias para el sujeto ya que es un tema amenazante, pero que sin

embargo, es la búsqueda del equilibrio entre estos puntos opuestos, que el individuo logra el desarrollo de la persona.

Tomando referentes de los que le rodean tanto como buscando la adaptación más adecuada a los medios en los que se desenvuelve. Cabe tomar en cuenta que todo esto no viene sin riesgos a tomar, ya que como Stein (1998, pág. 161) nos explica, podemos hablar de dos peligros principalmente, siendo el primero la sobre-identificación con la persona, es decir que el individuo se enajena tanto de la persona que llega al punto de creer que esta persona es en sí la totalidad de su personalidad; son sujetos que desde la juventud cumplen con todo lo que la gente les establezca por normativa, ocupándose absolutamente de lo que el resto espera de él, dejando de lado el desarrollo individual. El segundo riesgo en cambio, es el opuesto al primero, cuando el individuo sólo se encarga del desarrollo del mundo interior, dejando de lado al mundo exterior. Esto implica que el sujeto solo se preocupara por lo que le conviene, alejándose del resto y siendo egoísta, una actitud que puede acarrear problemas cuando las adversidades le demuestran al sujeto que no está solo con sus intereses en el mundo.

Después de todas estas consideraciones, lo que queda por decir de la persona, es que su función es la de permitir una relación entre el sujeto y el medio que lo rodea, protegiéndolo de las posibles amenazas del mundo exterior y permitiendo la búsqueda de una individualidad, como lo explica Stein (1998, pág. 162)

“Esencialmente la <<persona>>, esa piel psíquica entre el yo y el mundo, no es el mero producto de la interacción con los objetos sino que incluye aquello que el individuo proyecta sobre esos objetos. Solemos adaptarnos a lo que percibimos que los otros son y quieren ser.”

Lo que lleva a la reflexión de que entonces, la persona es el mecanismo para una adaptación que con suerte llevará al individuo a un equilibrio óptimo entre sus ambiciones y deseos personales, tanto como con las expectativas que tiene el mundo externo del sujeto, y un desenvolvimiento aceptado socialmente. Más el ser humano no es estable sino que siempre está en cambio constante, lo que significa que la persona también permanece en adaptación constante tomando varias formas de acuerdo a los roles a cumplir. Pero después de todos estos razonamientos sobre la persona y su relación con la individuación, lo que nos queda es el pensar en que es lo que ocurre cuando las cosas no salen bajo las expectativas se tienen

del individuo. Es cuando la persona protege al sujeto de la vergüenza. Para esto Stein (1998, pág. 165) menciona

“Tendemos a sentirnos culpables o profundamente avergonzados de las cosas que hacemos que no son acordes con la <<persona>> que hemos adoptado. Esto corresponde a darse cuenta de la existencia de la <<sombra>> en la personalidad. La sombra induce vergüenza, un sentido de la indignidad, de la falta de valor, un sentimiento de impureza, de estar manchado y de ser indeseable. Ser bien educado produce orgullo; mancillarse es vergonzoso.”

Es aquí donde comienza una pelea de opuestos que de ser integrados pueden dar un gran crecimiento por medio de la individuación. Ya que el integrarlos es un proceso largo que se va desarrollando en la vida del sujeto y que puede llegar a una conclusión, ya sea mediante la elaboración de estos conflictos en terapia, tanto como en la vida cotidiana adquiriendo experiencias con el pasar del tiempo que ayudan a conocer y aceptar este lado oscuro de la sombra, para lo cual se utiliza a la persona como una herramienta como explica Stein (1998, pág.168) “La gente cambia durante una terapia y a lo largo del desarrollo de una vida. La persona, como herramienta de adaptación, posee un gran potencial para el cambio. Esta puede volverse más y más flexible cuando el yo está dispuesto a modificar viejos patrones.”

Mas, con esto, se da paso a un nuevo cuestionamiento del cual se hablará más a fondo en el siguiente apartado que es el arquetipo de la sombra y su influencia en la individuación tanto como en el actuar del sujeto.

2.5 SOMBRA

“La "sombra" es la imagen de nosotros mismos que se desliza detrás de nosotros cuando caminamos hacia la luz”
Murray Stein - El mapa del alma según Jung

La sombra es el arquetipo de lo desconocido, nos conforma a todos y cada uno de las personas, del cual Jung nos afirma (1951, pág.24) que "Constituye una experiencia tan rara como conmoviente el verse cara a cara con el mal absoluto" lo considerado generación tras generación como el mal se encuentra allí y el cual es más difícil de encontrar y de alcanzar puesto que está sumergido más a fondo que el inconsciente personal. Es lo que la mayoría conocemos por herencia más lo negamos por conveniencia, como lo dice Stein

(1998 pág. 144-145) "La sombra es aquello que se desliza detrás de nosotros cuando caminamos hacia la luz", topando esta metáfora más a fondo vemos que muchas veces vivimos en pos de la persona, que es el opuesto a la sombra, como ya lo vimos antes donde se encierran aquellos constructos morales que nos conforman y con los cuales nos presentamos ante los otros, esto vendría a ser esa luz de la conciencia, que muchas veces nos ciega para no ver lo que esta atrás haciendo que mientras más fuerte sea la luz, más grande será nuestra sombra. Jung nos menciona en Aion (1951, pág. 22) "La sombra representa un problema ético, que desafía a la entera personalidad del yo, pues nadie puede realizar (es hacer consciente) la sombra sin considerable dispendio de decisión moral" por eso se puede definir a la sombra con aquella parte de nosotros mismos que no queremos reconocer puesto que esto va en contra de lo que nosotros creemos que somos y el hacerlo requiere un gran esfuerzo.

Ahora bien la sombra ejerce su función sin que el ego se "entere", ejecutando actos que hacen que el ego entre en conflicto moral, que son deshonorosos y que no forman parte de la máscara social que se ha optado, pero que a su vez estas actividades son llevadas a cabo desde la oscuridad siendo una vergüenza para el individuo ya que son conscientes, como Stein (1998 pág.146) lo dice: "La sombra opera de manera similar al servicio de espionaje de una nación: sin el conocimiento explícito del jefe de Estado, el cual puede entonces negar toda culpabilidad." Es por esto que casi nunca o casi nadie ha podido encontrar o hacer una introspección sobre su sombra.

Es muy común que a la sombra se le considere como todo lo malo pero en realidad en la sombra no solo se encuentra lo socialmente reprobable sino, que también en ella se hallan impulsos creativos de nosotros mismo, y no solo eso sino que ahí se localizan aquellas cualidades que pueden ayudar al individuo pero que se toman formas distintas a las conscientes, lo que hace difícil integrarlas a la conciencia es por eso la importancia del sí mismo y lo que Von Franz (1964) nos habla en "El hombre y sus símbolos" donde dice que al integrar el ego con su sombra se produce un impulso del "sí mismo" y que es muy común que al estar dentro de este proceso a veces confundirnos éticamente con aquellas partes de nosotros que no queremos que formen parte de nuestro Sí Mismo, como por ejemplo podemos observar a una persona que ha destruido una propiedad privada y juzgarlo cuando en realidad no sabemos si el sujeto hizo eso para salvar a una persona que estaba

muriendo ahogado por una fuga de gas, es el mismo proceso que muchas veces hacemos en la individuación, haciendo de este un problema ético que se nos presenta.

Por otro lado es algo usual que nuestro ego se defiende de la sombra ya que esta representa todo lo que va en contra de nuestro ideal del yo, es aquí que muchas veces entra la racionalización por ejemplo esto se ve muy a menudo en el campo de la psicología cuando encontramos algún psicólogo o estudiante de psicología que empieza a hacer pseudo diagnósticos a los sujetos que le rodean, ahí se ve muy claramente cómo obra la sombra, ocultándose tras estas cuestiones racionales que hacemos hacia los otros tal vez en forma de ayuda o para criticar a los otros. Como Hollis explica (2007, pág. 27) "Uno de los signos más seguros de nuestra defensa contra la Sombra consiste en las rápidas racionalizaciones que ofrecemos para explicar nuestra actitud sobre determinado tema."

La sombra también se puede observar claramente cuando no nos adaptamos muy bien cuando nuestra persona no concuerda con el ambiente en el que se encuentra y en el cual no sabe cómo desenvolverse. Jung en su libro del Aion (1951, pág. 23) nos explica:

"Una investigación más ceñida acerca de los rasgos de carácter oscuros, o minusvalías, que constituyen la sombra muestra que tienen naturaleza emocional (...) Pues, en efecto, la emoción no es una actividad sino un suceso que a uno le sobreviene. Lo emocional ocurre por regla general en los momentos de mínima adaptación, y pone a la vez de manifiesto la base de adaptación disminuido sea cierta minusvalía, y la presencia de cierto nivel inferior de la personalidad."

Al ser la sombra ese concepto que se escapa a nuestros sentidos y a nuestro consciente, esta se puede incorporar a nuestra personalidad, mediante un arduo trabajo terapéutico en el cual recorrer por un camino muy laborioso que hasta puede cambiar al individuo que lo experimenta. Por eso es que la mayoría de gente la ignora, ya que la mayoría busca hacer lo que está socialmente aceptado, es decir una persona que ayuda a los demás que le preocupan los otros pero al encontrarse con un alter ego que es egoísta y que no le importa lo que pase con el resto, les cuesta, es por eso que se busca ocultar estos rasgos tanto hacia los demás como hacia él mismo, como es mencionado por Stein (1998, pág.147), pero también existe la excepción a esa regla, aquellos que son los que tienen una identidad negativa que son los rebeldes, que por fuera se muestran irrespetuosos que no les importa los demás o como Stein los denomina "las ovejas negras que se sienten orgullosas de su

codicia o de su agresividad y van haciendo gala de sus cualidades en público, mientras en su sombra oculta son seres sensibles y sentimentales." O sea que ellos en su sombra son sensibles a los demás. Existe otra excepción y son todos aquellos que tienen el poder o la forma de dejar libre a su sombra o sea que no tienen nada que perder al mostrarla como por ejemplo Hitler que era capaz de dejar a su sombra libre ya que contaba con el poder para hacer lo que quisiera. Pero de ahí, todas las personas buscan comportarse y sólo liberan su sombra accidentalmente, o sea mediante situaciones de mínima adaptación como ya vimos, o a través de sueños; en los sueños se ve que la sombra se presenta como un ser de nuestro propio sexo, pero que toma varias formas por ejemplo una persona introvertida puede sonar en una persona muy vivaz libre poco recatada, y un extrovertido en alguien que no quiera hacer nada que simplemente quiere dormir todo el día.

Otra forma que es común en donde se evidencia la sombra, aprende como el ojo objetivo de un observador y esta es la proyección del individuo. Cuando uno hace una introspección de la sombra va a ver ciertos aspectos difíciles de afrontar que van a ser casi imposibles de ser percibidos por el individuo al igual que son las proyecciones. Jung (1951, pág.23) nos dice:

"Mientras que los rasgos propios de la sombra pueden ser reconocidos sin excesivo esfuerzo como características de la personalidad, en el caso de esos rasgos falla tanto la voluntad como la penetración, porque el fundamento de la emoción parece sin lugar a dudas situado en el otro."

Los rasgos donde fallan son los que el sujeto le cuesta ver de sí mismo y como Jung nos dice es más fácil encontrarlos en los otros que en uno mismo, cuando el individuo hace estas proyecciones y es capaz de identificar las implicaciones de la sombra, podrá volverlas conscientes, más si el sujeto no sabe nada sobre la sombra y de sus implicaciones psicológicas este individuo carecerá de la posibilidad de integrarlos ya que como Jung menciona (1951) el que proyecta no es el lado consciente sino el lado inconsciente (Jung pág. 23) "uno no hace la proyección la encuentra hecha" conscientemente no podemos hacer la proyección porque para formularla tenemos que estar conscientes de ella, conocer que parte de nosotros está inmersa en esta proyección pero como es algo inconsciente sólo está. Jung nos dice que estas proyecciones hacen que el sujeto termine en un aislamiento respecto de lo que le rodea o sea el entorno ya que (1951, pág.24) "Cuantas más proyecciones se insertan entre el sujeto y el entorno, tanto más difícil resulta para el yo ver a través de sus ilusiones". Lo que quiere decir que mientras más proyecciones tengamos de

nuestro entorno con menos claridad miraremos lo que nos rodea, ya que vemos como si fuera una mirada objetiva lo que nosotros queremos ver en el otro.

Para concluir este capítulo se habla de la sombra personal. La sombra personal va de la mano de la persona en el sentido en que lo que es aceptado como bueno y culturalmente positivo por el ego, se adquiere como una máscara pero lo que el ego considera como negativo es reprimido y se ubica en la sombra. La sombra posee otra parte de la personalidad, que no se ve o que esta oculta. Si se integran el ego y la sombra puede ser curativo para el sujeto porque le muestra una parte de su vida que esta oculta y que muchas veces se ignora pero que puede ayudar al sujeto a tener una perspectiva más tolerante de el mismo. Stein explica (1998, pág.150-151) "al abrirse a la experiencia de la sombra, el individuo se tiñe de inmoralidad, pero alcanza con ello un mayor grado de integridad." Lo que podría implicar que la búsqueda de este mayor grado de integridad puede ser justamente lo que necesita el ego para continuar su fortalecimiento.

2.6 LOS COMPLEJOS

"Formalmente, los complejos son "ideas con acento en el sentimiento" que a través de los años se acumulan en torno a ciertos arquetipos."
Daryl Sharp. Lexicon Jungiano

Después de las consideraciones tomadas en cuenta sobre el inconsciente, no se puede dejar afuera al tema de los complejos. Daryl Sharp (1997, pág.36) en su definición sobre los mismos, incluye la frase "ideas con acento en el sentimiento", lo cual nos da a entender que al ser ideas son un concepto subjetivo, que no necesariamente tiene un lugar en lo real y a su vez, implica su relación el sentimiento, afirmando que es el sentimiento el que le da una carga de valor a los complejos. Aun así, para entender de una mejor manera a los complejos es necesario regresar un poco en el tiempo y notar que, como lo explica Stein (1998, pág.60), la teoría de los complejos parte de una amplia experimentación cuyo comienzo está basado en el "test de asociación de palabras", utilizado por Jung y sus colegas, en la cual concluyó que una lista de palabras escogidas previamente, palabras de connotaciones variadas, las personas podían demostrar reacciones realmente variadas. Basándose en el tiempo de respuesta, el volumen de la voz, el acento a cada palabra entre otros factores, le llevó a la conclusión de que estas reacciones son lo que provocan las palabras estímulo en la psique de cada individuo al ser mencionadas es índice de un complejo.

Es importante notar la formación de los complejos, que es el proceso en el cual un arquetipo actúa como núcleo que es rodeado por las experiencias y vivencias del individuo, esto forma el complejo y es aquí donde Jung establece que las asociaciones que son activadas por las palabras estímulo, son conectadas con los contenidos del inconsciente más que con las respuestas dadas, razón por la cual Stein (1998, pág.61) afirma “Algunas palabras estímulo activan contenidos inconscientes que a su vez son asociados a otros contenidos. Al ser estimulada esta red de material asociado -compuesta de recuerdos, fantasías, imágenes y pensamientos reprimidos- provoca una perturbación en la consciencia.” con lo que se puede asumir que las asociaciones de estas palabras, a más de activar conexiones entre contenidos psíquicos, pueden causar con lo mismo, un malestar, que puede provocar alteraciones en la conducta del sujeto, ya sea haciéndole sentir incómodo, como haciendo que se altere hasta el punto de un estallido emocional.

Después de haber establecido estos puntos, podemos tener una imagen básica de lo que son los complejos, esto nos permite ir más a fondo y entender que si existen los complejos, siempre habrá algo en el fondo que sea lo que los active ante ciertas situaciones, y considerando que esta línea de asociaciones lleva a los contenidos ocultos, la activación de toda esta cadena de complejos que se crean o la advertencia de que está a punto de suceder, llega a ser denominada como “constelación”, como lo explica Stein (1998, pág.66)

“El término <<constelación>> aparece con frecuencia en los escritos de Jung y es un término importante en el léxico junguiano. Es una palabra que suele desconcertar al lector al principio. Usualmente, se refiere a la creación de un momento cargado psicológicamente, un momento en el cual la consciencia está siendo perturbada por un complejo o a punto de serlo.”

Dentro de este tipo de dinámica, se podría decir que el complejo es parte de una constelación, siendo la constelación un momento de gran carga psíquica y que puede llevar al sujeto a actuar de maneras diversas ya que al estar “constelado”, atrapado por la constelación, es posible perder el control y verse a sí mismo como una fuerza indetenible que en los mejores casos, teniendo un ego fuerte, se puede disminuir la fuerza de este estallido emocional, más en los peores casos el sujeto termina realizando acciones de las cuales puede terminar arrepintiéndose a pesar de sentir que no estaba siendo “el mismo”, gracias a la pérdida de control ya mencionada.

Stein (1998, pág.67) considera al complejo como una “tecla” que activa la constelación, y que al conocer con el tiempo a las personas que nos rodean, aprendemos a evitar aplastar las teclas respectivas de cada uno, o a manejarlas con cuidado, más sin embargo no lo hace inmune a la posibilidad de ser “constelado” también, e inclusive puede seguir un proceso terapéutico con el cual conseguir progresos fortaleciendo al ego, que es el capaz de reducir o neutralizar los efectos de los complejos llegando a disminuir la fuerza con la que se manifiesta la constelación, la duración del estado de alteración o llegar a determinar que activa al complejo entre otros factores pero tampoco le garantiza que no vuelva a pasar nunca más ya que todos tenemos complejos y estos son imposibles de eliminar por completo.

Ante todo esto, Jung (1934, pág.101) manifiesta que “Por cada constelación de complejos hay un estado alterado de consciencia. La unidad de la consciencia se rompe, y la intención de la voluntad queda más o menos dificultada o incluso imposibilitada” lo que nos lleva a comprender que los complejos también influyen en la voluntad dejando desamparado al sujeto que solo puede verse a si mismo actuar desde afuera, sin embargo, los complejos pueden llegar a provocar reacciones fisiológicas como: manos sudadas, ritmo respiratorio alterado entre otras cosas, razón por la cual, aunque una persona llegue a anular los efectos emocionales de la activación de un complejo, su cuerpo puede demostrar la ansiedad que puede llegar a sentir, al punto inclusive de llegar a manifestar enfermedades psicósomáticas

Los complejos tienen su base en la historia vital del sujeto, pero bajo este mismo principio, Stein (1998, pág.71) sostiene que los complejos aun siendo personales, pueden llegar a tener una base inconsciente común, haciendo que existan complejos compartidos entre grupos comunes de vida y adaptación como son la familia o los grupos sociales. Las personas que se criaron en un mismo territorio, en un estrato social similar, con estructuras familiares parecidas, pueden llegar a estar sintonizados en ese ámbito, del mismo modo ocurre con grupos circunstanciales, como por ejemplo los hijos de padres que fueron a la guerra, o los familiares de accidentes de tráfico aéreo entre otros que pueden llegar a elaborar constelaciones similares en base a la experiencia traumática. Pero ante todo esto, es fundamental tomar en cuenta que como afirma Stein (1999, pág.73) “El complejo materno y el complejo paterno no dejan de dominar la escena en el inconsciente personal. Ellos son los gigantes”, lo que explica que de todos los complejos, el punto de partida de la constelación siempre serán las imágenes del padre y la madre.

Es inevitable, al hablar sobre los complejos, mencionar que son imágenes que no son compatibles con la realidad que rodea al sujeto y para esto, Stein (1998, pág.73) explica que:

“A veces Jung utiliza la palabra en latín *imago* en lugar de <<imagen>>, para referirse a un complejo. La <<imago de la madre>> es el complejo de la madre en cuanto se distingue de la madre real. Lo que se quiere decir es que el complejo es una imagen y como tal pertenece esencialmente al mundo subjetivo”

Con lo que establece que el complejo pertenece a lo inconsciente y no se lo puede confundir con personas o cuerpos reales, sino más bien, un objeto que se encuentra en el mundo interno y por ende, puede relacionarse tanto con la historia vital del sujeto como con el bagaje cultural, lo que significa que un complejo cuenta con una carga de energía proveniente de su parte afectiva y un núcleo de dos partes descritas por Stein (1998, pág.79) como: la experiencia o trauma originario que se mantiene congelado y la parte arquetípica que se relaciona con esta imagen congelada, haciendo que sea constante y pueda repetirse. En conjunto son capaces de hacer que el complejo vaya cargando y agrandando la constelación por medio de nuevas experiencias que se vinculen con la primera. Cabe aclarar que el único complejo consciente es el ego.

Para concluir el tema de los complejos, Jung (1934, pág.105) afirma lo siguiente “Los complejos son objetos de la experiencia interna y no pueden ser sorprendidos a la luz del día por las calles o plazas públicas. De los complejos dependen las vicisitudes de la vida personal”, lo que se puede interpretar, como que a pesar de ser un elemento al cual se le dedica cierto miedo e incomodidad, son los que nos dirigen a una totalidad mediante la elaboración de los traumas por los que pueden ser causados. En sí, es importante notar que para la existencia de los complejos, los elementos arquetípicos juegan un papel de gran importancia, ya que otorgan la imagen al mismo, más se tratará a los arquetipos en el siguiente apartado, junto con su importancia en el tema de esta disertación.

2.7 ARQUETIPOS REPRESENTADOS EN EL VIDEOJUEGO

Después de haber observado algunos componentes de nuestra psique, sus componentes y los papeles que ejerce el ego, la sombra y la persona ahora nos sumergiremos en aquel universo de lo heredado donde lo personal no existe, pero este universo forma parte fundamental de las cuestiones personales es por eso la relevancia de un estudio más a

fondo sobre aquellas formas indefinidas llamadas arquetipos, los cuales son globales para todos y que se ven presentes en el videojuego Warcraft III que es la base del MOBA DOTA.

Al adentrarnos a esta parte del inconsciente colectivo observamos en el mapa la presencia de estos arquetipos conocidos como anima y animus entre otros, que son la imagen femenina en el varón y la imagen masculina en la mujer respectivamente y que se encuentran en las puertas del inconsciente. Como lo hemos desarrollado muy superficialmente, estas estructuras forman parte de aquel puente que conecta el ego con este mundo interno desconocido, donde habitan estas formas universales llamado arquetipos. O sea que cumple un papel funcional, que como Stein lo dice, cumple un papel de complejo funcional al igual que la persona, en la persona permite al ego acercarse a ese mundo externo a ese mundo social, mientras que el ánima/us nos permite acercarnos a ese mundo interno que llamamos inconsciente colectivo.

Es muy común que algunas personas que están bien con su mundo externo no se lleven muy bien con su mundo interno y viceversa. Stein (1998 pág. 175) nos explica que:

"Muchos individuos generosos hacia el mundo externo son sus peores enemigos consigo mismos -sus jueces más crueles y sus más intransigentes críticos- pero esto permanece velado detrás de una persona encantadora y altruista. O bien, puede darse que un individuo sea extremadamente juzgador de los demás mientras trata su propia vida interior condescendencia llena de sentimentalismo (...) La manera en que alguien se siente con respecto a su propio y profundo ser interior es lo que caracteriza su actitud anima/us."

Esto es importante tener claro antes de pasar a ver a los arquetipos como representaciones del inconsciente y como imágenes que forman parte de nuestra vida diaria y que contemplamos en el videojuego. Stein (1998 pág.176): nos dice que:

"Al igual que la persona da la cara hacia el mundo social y colabora con las necesarias adaptaciones externas, el ánima/us da la cara hacia el mundo interno de la psique y ayuda al individuo a adaptarse a las exigencias y requisitos de los pensamientos intuitivos, sentimientos, imágenes y emociones que confrontan al yo."

Con este preámbulo sobre el mundo interno y lo que permite el acceso a los arquetipos podemos ver con mayor claridad como este mundo interno posee imágenes ricas que como dice Stein confrontan al ego que se ven inmersas en este videojuego.

2.7.1 ARQUETIPOS Y EL INCONSCIENTE COLECTIVO

“Los Arquetipos son las imágenes
inconscientes de los propios impulsos (...)
son el *modelo pragmático del
comportamiento instintivo*”

Jung: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo

La palabra arquetipo se deriva etimológicamente de “arque” que significa primordial y “tipo” que significa molde, lo que se puede interpretar como aquellas imágenes sin contenido, como moldes que proveen una posibilidad de conducta que se encuentran en el inconsciente colectivo, estas imágenes son para todos iguales, y han estado presentes desde tiempos arcaicos, ya que se expresan mediante creaciones artísticas, sueños, y demás, con un envoltorio consciente de la historia de cada uno. También se ve en mitos, simbolismos culturales. En las religiones se lo ve en los simbolismos del rito propio. Estos mitos y ritos muestran al arquetipo en una forma más objetiva por así decirlo como, una imagen de la cultura sin esa carga personal. Jung nos dice que (1943 pág. 110)

"Lo inconsciente colectivo, en tanto que precipitado de la experiencia y a priori de la misma, es una imagen del mundo que lleva eones formándose. En esa imagen han ido tomando formas con el paso del tiempo ciertos rasgos, los llamados arquetipos o dominantes. Ellos son los reyes, los dioses, es decir imágenes de leyes imperativas y principios de regularidades promedio en el devenir de las imágenes, vividas por el alma sin cesar una y otra vez."

Al llevar tanto tiempo formándose y haber sido captado por el alma una y otra vez estas imágenes se encuentran en nuestro inconsciente colectivo e irrumpen en nuestra psique haciendo que seamos poseedores de un conocimiento milenario que muchas veces ignoramos pero que por alguna extraña razón tiende a repetirse en varias culturas sin importar de donde venga la persona, ni que función o cargo ocupe. Este conocimiento se puede encontrar explicado en lo que es el mito ya que los mitos son imágenes de los arquetipos que fueron creadas no solamente para explicar aquellos sucesos desconocidos

por las civilizaciones antiguas, sino que iban más allá a tal punto de expresar ese lado emocional que sentían al experimentar dichos sucesos y no solamente ese lado instintivo.

Entonces al ver cómo funcionan los arquetipos, la forma que toman y cómo se expresan, podemos ingresar al tema de los arquetipos en el videojuego, el videojuego posee una gran riqueza arquetípica, pues está lleno de símbolos y aspectos relacionados con los mitos, que se han ido formando con el paso de los años, y que es atraído por la persona cuando se encuentra con estas imágenes culturales, pudiendo ser incluso poseído por estas, como Stein lo menciona (1998 pág.139-140):

"Cuando el yo se enfrenta con una imagen arquetípica puede resultar poseído por esta, abrumado, puede inclusive renunciar a cualquier tipo de resistencia, debido a que la experiencia es profundamente enriquecedora y significativa. La identificación con una imagen arquetípica y su energía es lo que Jung define como inflación y, eventualmente psicosis. (...) Las imágenes y las ideas motivan poderosamente al yo y generan valores y significados. Con frecuencia el conocimiento supera y domina al instinto. (...) Cuando se está en las garras de un arquetipo, la función del pensamiento puede ser utilizada para racionalizar la idea arquetípica y aclarar su realización."

Lo que nos quiere decir, que el sujeto al ser poseído por el arquetipo puede llegar a la psicosis por la disolución del ego ya que el arquetipo al ser una imagen pura, al identificarse el ego con esta imagen, toma los rasgos de esta, por ejemplo en el videojuego se puede observar al sujeto identificarse con un arquetipo del héroe va a actuar como tal, ya sea en el plano de lo virtual o de lo real con las características de buscar salvar a su pueblo, nación, familia, etcétera llegando a una psicosis. Más si el arquetipo es rodeado por la experiencia e imágenes del sujeto se formara un complejo. Pero como el ego es disuelto en el arquetipo este se pierde completamente en él, otro ejemplo puede ser cuando el ego se deja llevar por una facción, una bandera, un personaje virtual, pero que también pueden generar valores y significados nuevos para el ego, lo que puede resultar de cierta forma curativo para el individuo en cuestión y para su ego, y es lo que se busca encontrar en la realización de esta disertación, y lo que a continuación se irá desglosando al referirnos a algunos arquetipos y comprobando cómo se presentan cada uno en el juego y qué factor cumplen con este.

2.7.2 ARQUETIPO DEL HÉROE

El héroe encuentra su relevancia arquetípica en el hecho de que en sus varias etapas llenas de elementos conflictivos, y sus desenlaces de resolución, llegan a ser, a nivel psíquico, un representante del crecimiento propio en las varias etapas de la vida, ya que como Henderson (1964, pág.110) describe, el héroe se inicia siendo un ser imperfecto que cuenta con varias capacidades, en algunos casos sobrehumanas, las mismas que se van afinando en sus viajes, bajo la guía de un ser superior o un tutor, para con ellas superar varios obstáculos con el fin de enfrentarse a las fuerzas del mal que como Jung (1940, pág.155) lo describe “La hazaña principal del héroe es el triunfo sobre el monstruo de las tinieblas: es la victoria esperada, anhelada, de la consciencia sobre lo inconsciente. El día y la luz son sinónimos de la consciencia, la noche y la oscuridad, de lo inconsciente.”, de lo cual podemos describir que el viaje del héroe es similar a la búsqueda propia de una integración durante el crecimiento propio y sobre todo crecimiento del ego.

Ahora bien este crecimiento y este viaje épico que el héroe sigue se ve enfocado en tres aspectos en el videojuego: el primero es este momento de entrar al campo de batalla a luchar, en donde el individuo escoge un héroe con el cual puede identificarse este héroe comienza desde el nivel más bajo con un solo poder. Al inicio no representan de gran ayuda pero conforme el héroe va ganando mayor experiencia y sigue este camino de realización el héroe lograr tener una armadura de mayor resistencia y sus habilidades al máximo, con los cuales pueda combatir a esta fuerza última que puede estar representada por el centro de poder²⁰ de la otra facción o bien matar al monstruo más fuerte del mapa que da la capacidad de revivir y otorga inmortalidad a quien se haga cargo de él.

El segundo aspecto es el proceso que sigue el individuo como tal, ya que cada persona tiene un nivel y un status en el juego, mientras más victorias tiene, más rápido llegará a un nivel mayor en el juego y puede ganar ese respeto de los otros, lo cual simboliza ese proceso de realización y con lo cual también se logra un lugar de pertenencia; ya que mientras más alto sea el nivel de jugador, se vuelve más fácil encontrar a un clan que lo acepte. Además cabe resaltar que en el juego hay personas que ayudan a los nuevos en el juego a crecer, enseñándoles qué comprar y hacia dónde ir, entre otras cosas.

²⁰ Ver imágenes 6 y 7 para ver los centros de poder de ambas facciones

Por último se encuentra la mitología propia del videojuego, es la historia que sustenta este MOBA, y esto viene del videojuego llamado Warcraft III, en el que Arthas es el héroe principal del juego, siendo descendiente del rey de Azeroth que crece en una época en la que su tierra está rodeada por combates contra los Orcos y contra la Plaga. El héroe guiado por esta búsqueda de justicia, siempre entrenando bajo la tutela de un paladín llamado Uther, quien lo dirige hacia el camino de la luz y de la justicia. En su camino conoce a su gran amor, una maga llamada Jaina, pero deja de lado este amor por salvar a su pueblo y mantenerlo triunfante, razón por la cual dirige ejércitos, con los cuales enfrentó a sus enemigos, y ganó muchos reconocimientos. Pero en su búsqueda de desterrar al mal y de vengar a sus colegas caídos, el héroe llega a un continente de Azeroth llamado Northrend, en el cual luchó contra la plaga, pero en su afán de hacer todo lo posible, se pone en contra de su maestro, desobedeciéndolo para ir en contra este monstruo de las tinieblas. Es en ese momento en el que encuentra una espada llamada "Frostmourne" cuya empuñadura tiene la siguiente descripción: "*Aquel que empuña esta hoja, portara un poder eterno, pero así como la hoja desgarrar la carne, así el poder marca el espíritu*"²¹ Arthas logra vencer a la Plaga con el poder de la sombra, que representa la espada Frostmourne, pero termina siendo invadido por la misma y uniéndose a la Plaga.



Imagen 2: Aquí se puede observar a Arthas antes (izquierda) y después (derecha) de convertirse en parte de la plaga

El desenlace de esta historia es que el al ser invadido por la sombra logra salvar a su pueblo pero es absorbida por la misma y termina matando a su padre y huyendo fuera de su pueblo.

²¹ Tomado de: http://es.world-of-warcraft.wikia.com/wiki/Arthas_Menethil Fecha de ingreso: 23/04/2014

2.7.3 ARQUETIPO DEL VIEJO SABIO

Uno de los elementos que se encuentra de manera recurrente en el viaje del héroe arquetípico es el del Viejo Sabio, que es el personaje o dios que se encarga de proveer de herramientas y aprendizaje al héroe para que este pueda tener éxito en su camino, como lo explica Henderson (1964, pág.110) “En muchas de esas historias, la primitiva debilidad del héroe está contrapesada con la aparición de fuertes figuras “tutelares”-o guardianes- que le facilitan realizar las tareas sobrehumanas que él no podría llevar a cabo sin ayuda.” es decir que, a más de tener una importante relación con el arquetipo del héroe, es un ser que cuenta con conocimiento acumulado por la edad. Sin embargo el arquetipo del viejo sabio no se limita a la imagen de un anciano, sino en general a imágenes que representan autoridad o sabiduría como lo expresa Jung (1946, pág.200)

“El <<anciano sabio>> aparece en sueños como mago, médico, sacerdote, maestro, profesor, abuelo o como cualquier persona dotada de autoridad. El arquetipo del espíritu en figura de hombre, de gnomo o de animal se presenta en situaciones en que haría falta visión de las cosas, comprensión, buen consejo, decisión, previsión, etc., pero no se puede conseguir por propios medios. El arquetipo compensa ese estado de carencia espiritual con contenidos que rellenan el espacio vacío.”

Con lo que queda claro que la función del arquetipo del viejo sabio es la de ayudar al sujeto, mediante esta presencia que guía y que le da consejos tomando la imagen de un representante de la sabiduría, alguien que incite al sujeto en cuestión para tomar decisiones en situaciones en las que se sienta desamparado o con gran dificultad. Es importante recalcar la relación que se crea en lo mitológico al mencionar al viejo sabio como el mago, dueño de la inteligencia.

Es interesante lo que Jung menciona en la cita expuesta con anterioridad " El arquetipo compensa ese estado de carencia espiritual con contenidos que rellenan el espacio vacío" ya que dentro del juego, el héroe tiene espacios vacíos a manera de bolsas que deben ser llenadas con ítems que simulan a la experiencia adquirida por el héroe que le den conocimiento, contenidos que son provistos por varios sabios y se presentan como enanos, magos y sacerdotes. A los cuales se les paga con el oro obtenido en batallas y así se adquiere conocimiento sobre estos poderes.

Del mismo modo, cuando el juego inicia, es fácil perderse en este mundo por lo cual puede pedir ayuda en este transcurso, a un ser que conozca y la pueda guiar, al igual que siempre se aprende sobre tácticas de un ser que le inicia en este camino y que está con ella enseñándole como jugar o luchar en este medio.

En la mitología de este juego vemos al Paladín Uther, el maestro de Arthas quien le enseñó el combate y los poderes de paladín a Arthas es por eso que Arthas en el MOBA tiene los mismos poderes de paladín que Uther, y al ser este último, un amante de la luz sagrada con la cual trabajan los paladines formando así parte de los caballeros de la mano de plata, los cuales son una organización de paladines muy importantes, de los cuales, Uther llega a ser su líder, ya que él tenía un conocimiento estupendo sobre el uso de la luz sagrada. Irónicamente Uther muere asesinado por su discípulo Arthas, defendiendo la urna del padre de Arthas la cual iba a ser robada por Arthas para conservar los restos de un no muerto.

2.7.4 ARQUETIPO DE LA SOMBRA

En las travesías del héroe que bajo la tutela de su figura protectora va elaborando sus habilidades, suele presentarse un momento en el cual este héroe arquetípico se encuentra con su contraparte sombría, su oscuridad personificada. Para esto, es de gran utilidad resaltar las palabras de Henderson (1964, pág.120):

“Para la mayoría de la gente, el lado oscuro o negativo de la personalidad permanece inconsciente. Por el contrario, el héroe tiene que percibir que existe la sombra y que puede llegar a un acuerdo con sus fuerzas destructivas si quiere convertirse en suficientemente terrible para vencer al dragón. Es decir antes que el ego pueda triunfar, tiene que dominar y asimilar a su sombra.”

El arquetipo de la sombra se caracteriza por mostrarle al héroe su lado opuesto, en el cual se encuentran fuerzas escondidas tanto como las debilidades que no le agrada ver de él mismo. Es por esto que en la mitología y en las leyendas se suele representar a la sombra como en el ejemplo que expone Henderson, con figuras de las tinieblas, sombras que acompañaron siempre al héroe desde lo oculto y que por lo general, más no exclusivamente, se manifiesta como un ser del mismo sexo del héroe. A nivel psíquico como lo manifiesta Henderson (1964, pág.170) “La sombra contiene generalmente valores necesitados por la

consciencia, pero que existen en una forma que hace difícil integrarlas en nuestra vida.” como fue manifestado anteriormente en el numeral 2.5 al hablar de la sombra a nivel personal. En sí, al hablar del arquetipo de la sombra, es importante mencionar que al final, cuando el héroe la integra dentro de sí mismo, es capaz de conseguir liberar todo su potencial creativo.

En el juego se ve constantemente esta parte de la sombra en el solo hecho de que en las dos facciones de los centinelas, quienes aman la vida la luz, y no destruyen la naturaleza sino que rigen bajo los poderes de la misma; y su contraparte la corrupción, los no muertos cuyo terreno en el que construyen y en el que viven, está rodeado de la destrucción las tinieblas y las abominaciones están de su lado. Existe siempre en el juego una contraparte, el héroe bueno por ejemplo Arthas que utiliza el poder de la luz sagrada para sanar proteger a sus compañeros y su contraparte Lord Abaddon el cual quita la vida al héroe, cuando lo pone como escudo de sus compañeros pero a su vez este escudo hace daño y utiliza estas fuerzas del mal. Si comparamos las características de los héroes, encontraremos siempre la figura de una condición que actúa como contra-héroe y que simboliza su sombra.

Dentro del juego se puede observar este aspecto; cuando el individuo comienza a jugar, se encuentra con personas que sacan un lado desconocido, que se plasma mediante agresiones hacia otra persona, mediante el uso de chats o mensajes, etc. Estas conductas están mostrando aspectos difíciles de ser asumidos como propios del jugador y que requieren de ser proyectados en el afuera, en los otros, para ser rechazados.

Arthas, dentro de la mitología tiene un encuentro con su sombra, pero él a diferencia de otros no pudo integrarla, sino que fue invadido por esta corrupción a tal punto de asesinar a su padre. De ser un chico que tenía una sed incansable de justicia a ser alguien que está regido por esa fuerza oscura que le controla. Es verdad que logró derrotar al mal temporalmente, pero éste fue invadido por la corrupción, y como consecuencia de ello, sufre el desgaste de su piel (armadura) y de sus fuerzas.

2.7.5 ARQUETIPO DEL TRICKSTER

El Trickster, también conocido como pícaro es la figura que además de estar en conflicto por sus deficiencias, puede tomar atribuciones divinas y animales con las cuales busca

satisfacer sus intereses. En sí, Jung explica que en las diversas mitologías se suele describir al Trickster como un ser bromista, fastidioso, infantil, necio y pícaro que a su vez tiene el don de poder sanar en algunos casos, y que cuenta con la determinación de ser un ser superior a futuro. Para hablar del arquetipo del Trickster cabe resaltar que si bien el héroe llega a ser el salvador que pelea contra la oscuridad, al inicio como lo explica Henderson (1964 pág.112) al ser niño, pasa por una etapa de trickster, para lo cual se tomará sus palabras

“El ciclo Trickster corresponde al período de vida más primitivo y menos desarrollado. Trickster es una figura cuyos apetitos físicos dominan su conducta; tiene la mentalidad de un niño. Careciendo de todo propósito más allá de la satisfacción de sus necesidades primarias, es cruel, cínico e insensible.”

Por lo cual se asume que el Trickster es otro arquetipo en la que el héroe tiene poderes que no sabe utilizar, y en la cual solo le importa su propio bienestar ante cualquier otro. Pero es necesario también, analizar lo escrito por Jung (1954 pág.248) acerca de este tema:

“El trickster es un ser primigenio <<cósmico>>, de naturaleza divina y animal, por un lado superior al hombre gracias a sus propiedades suprahumanas, por otro lado inferior a él debido a su inconsciencia e insensatez. Tampoco puede competir con los animales, a causa de su notoria falta de instinto y de habilidad.”

En el juego se ve muy a menudo este aspecto; existen héroes bromistas, cuya finalidad es la de sorprender al enemigo. Por ejemplo, existen un héroes cuyo fin es el de poner bombas y minas por todo el campo de batalla, y cuando un enemigo pasa por ahí puede detonarlo y es fastidioso encontrarse con uno. Hay otros héroes que pueden hacerse invisibles y pueden asaltar a sus enemigos.

En la vida real hay muchos jugadores así, gente que a pesar de su experiencia, gusta de gastar bromas a sus aliados; como el desconectarse justo a tiempo para comenzar una partida o simplemente, el mismo hecho de ser impulsivos al lanzarse en una batalla contra enemigos y que a pesar de que están a punto de ganar, retroceden, porque lo importante es molestar a los otros.

2.7.6 ARQUETIPO DEL ÁNIMA Y ÁNIMUS

Un aspecto fundamental de la psique tanto como del bagaje colectivo con el que contamos todos, es la existencia de los géneros, dando características masculinas y femeninas tanto a

hombres como a mujeres. Más es curioso el hecho de que cuando hablamos de los sueños y de sus interpretaciones, el apareamiento de figuras del género opuesto tiene una gran significación para el mundo interior. Es por esto que Jung los denominó como ánima (la mujer interior del hombre) y animus (el hombre interior de la mujer), siendo elaborados en base a la relación con el padre o la madre. Empezando por el ánima, se tomarán las palabras de Von Franz (1964 pág.177) quien la define de la siguiente manera:

“El ánima es una personificación de todas las tendencias psicológicas femeninas en la psique de un hombre, tales como los vagos sentimientos y estados de humor, sospechas proféticas, captación de lo irracional, capacidad para el amor personal, sensibilidad para la naturaleza y -por último pero no en el último lugar- su relación con el inconsciente”

Lo que da a entender que el ánima cuenta con aspectos positivos tanto como negativos. En la mitología, el ánima negativa se manifiesta mediante seres engañosos como las brujas o criaturas que pueden tomar forma de mujer con una cierta carga erótica y con ello hacer daño a incautos, razón por la cual los hombres que se encuentran en sus sueños con estos elementos sin desarrollarlos, pueden encontrarse con conflictos ante su lado emotivo y ante el género femenino. Pero a más de estos argumentos, Von Franz también sostiene que en su lado positivo, el ánima cumple una función de guía hacia contenidos ocultos en el mundo interior tanto como ayudando al hombre a buscar una pareja adecuada.

Por otro lado está el animus, que Von Franz (1964 pág. 189) define como la carga masculina dotada por el padre a la hija, que aporta con atributos tanto positivos como conflictivos que varían de persona a persona. En su modo de animus negativo, mitológicamente se lo representa mediante figuras como la misma muerte, o personas que representan peligros mortales. Pero una vez desarrollado el animus, en el sujeto, se da lugar a lo que explica Von Franz (1964 pág.194)

“En su forma más desarrollada, el animus conecta, a veces, la mente de la mujer con la evolución espiritual de su tiempo y puede, por tanto, hacerla aún más receptiva que un hombre a las nuevas ideas creadoras. A causa de esto, en tiempos primitivos, muchos pueblos empleaban a las mujeres como adivinatoras y profetisas. La intrepidez creadora de su animus positivo, a veces expresa pensamientos e ideas que estimulan a los hombres a nuevas empresas”

Con lo que se evidencia que el animus permite a la mujer, elaborar de una manera más amplia sus percepciones ante el mundo interno tanto como al externo así como tomar actitudes emprendedoras o atrevidas con las cuales desenvolverse en la vida cotidiana dándole una mayor capacidad de juicio. En sí, lo que cabe rescatar es que tanto hombres como mujeres cuentan con esta figura del género opuesto que lo acompaña toda la vida.

El ánima y el animus se encuentran como una imagen femenina o masculina dependiendo del género. En el videojuego se puede ver mucho la presencia de brujas, que representan ese lado negativo del ánima y como seres que se recuperan con la vida de la gente del inframundo, seres que toman esa imagen de mujer pero que son distintos, por ejemplo Enchantress o Furion²² son dos seres espirituales mitad venados mitad elfos, que tienen su contraparte masculina y femenina respectivamente, ambos son su contraparte. Furion hace daños masivos mediante hechizos mientras que Enchantress cura y ayuda a atrapar a sus enemigos.

El individuo que juega este videojuego muchas veces tiende a identificarse más con caracteres femeninos o masculinos haciendo que sea su contraparte con la cual se identificó y es común ver la atracción hacia ciertas imágenes y a su vez el sentirse identificado genera que haya una activación con este arquetipo y el sujeto se sienta mejor empleando los personaje del género opuesto al del mismo.

En este cuento mitológico hay muchas imágenes femeninas que se presentan a lo largo de la historia. Cuando ésta ha avanzado un poco, aparecen los Warlocks que invocan a criaturas llamadas Succubus, las cuales enamoran y pueden dejar a un héroe impedido de atacar y son imágenes que crean ayudantes a su favor. También existe la Gema del alma, que fue creada por la maga Jaina, cuya misión es el atrapar el alma de un héroe y así llevarlo hasta su muerte.

²² Ver Anexo 2

3. METODOLOGÍA

A continuación se especificaran las condiciones que se tomaron en cuenta para llevar a cabo la investigación de campo:

3.1 HIPÓTESIS:

Hipótesis	Variables	Indicadores	Metodología/Técnicas
El yo se manifiesta apoderándose del rol que cumple en el videojuego al punto de convertirlo en una máscara con la cual interactuar en el Multiplayer Online Battle Arena Defense Of The Ancients.	Dependiente: el Multiplayer Online Battle Arena Defense Of The Ancient.	-Arquetipos: Arquetipo del héroe, Arquetipo de la sombra, Arquetipo del viejo sabio, Alma y Ánima, El mago blanco y el mago negro, Mana y energía mágica -Roles: Sanador, Asesino, Defensor, Mago, Atacante de lejos. -Límites establecidos: Bases, líneas de ataque, torretas enemigas	-Búsqueda amplia sobre los referentes teóricos con los que se realizará la disertación -Encuestas a 20 sujetos jugadores Enero del 2012 a Diciembre del 2013 -Entrevista a 20 sujetos jugadores -Aplicación de láminas específicas del T.A.T. y Dibujo de la figura humana -Análisis caso por caso del material recolectado de cada sujeto
	Independiente: El yo se manifiesta apoderándose del rol que cumple en el videojuego al punto de convertirlo en una máscara con la cual interactuar	-Búsqueda de identificarse con un rol que otorgue atributos reales o imaginarios a la persona. -Complejos observados caso por caso -Historia del sujeto -yo (ego) -mascara	

3.2 RECURSOS UTILIZADOS

Talento humano: dos investigadores

Materiales:

Hojas papel bond

Pinturas

Lápiz

Borrador

Encuesta virtual

Computador internet

Transporte

TAT láminas 5, 6MN, 7HV, 11, 16

3.3 DISEÑO Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

Tipo de investigación: El estudio que se realizó es teórico práctico, se recolectó la información teórica necesaria para poder entender desde el punto de vista Jungiano como funciona el yo y hacer un acercamiento sobre la estructura psíquica que nos conforma como individuos y con esa investigación se procedió a evaluar una muestra de 20 individuos.

Modalidad de investigación: Exploratoria.- Ya que se hizo un sondeo de la teoría a escogerse la cuál es la que más se acerca al tema planteado y a lo que se quiere llegar con esta investigación. Se escogió los 20 sujetos de estudio viendo que estén dentro del parámetro de edad y que se vea una variedad en el tiempo que han dedicado al videojuego

Modalidad de interpretación de resultados: Descriptivo.- ya que se utilizan estadísticas para la muestra de datos y también se presentan en el estudio individual de casos un análisis individual y cualitativo

Diseño metodológico: Encuestas se realizara cuantitativo y cualitativo con interpretación teórica mientras que los test y entrevista se presentaran cualitativamente

3.3.1 MÉTODOS TEÓRICOS UTILIZADOS:

Analítico: Se realizó un análisis de los textos teóricos investigados para extraer ideas principales y así abordar la teoría

Sintético: se buscó sintetizar la información procedente de la teoría cogiendo así lo más esencial de las mismas para la elaboración

Deductivo: se llevó a cabo un diario del investigador donde la teoría utilizada sirvió para deducir algunas de las interpretaciones a obtener

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Técnicas:

Encuesta: Se realizó una encuesta digital a los sujetos de estudio donde se buscó tener una muestra significativa, se optó por digital (e-mail; e-encuestas.com) ya que al encontrarse el

sujeto en un mundo virtual envolvente es más cómodo el poder realizar. Este tipo de estudio, al inicio se realizó a 30 sujetos de los cuales se delimitó a 20 encuestas, ya que se buscó que cumpla los parámetros diversos de estudio y porque algunos no cumplían con los parámetros en límite de edad etc. Se realizaron 25 preguntas con base a los siguientes parámetros: Consciencia del sí mismo/autopercepción, etapa vital, tipo del yo, calidad del yo, identidad sexual, arquetipo héroe sabio, máscara, necesidad de pertenencia, aceptación de normas, sombra/ inconsciente personal.

Entrevista: Se aplicó a 19 sujetos no hubo la colaboración del sujeto número 20, este instrumento se aplicó en forma personal. Se aplicó a 19 sujetos 2 mujeres y 17 hombres que es una muestra aceptada siendo que en este mundo existe una minoría del sexo femenino: con este instrumento se pretendió profundizar los datos más llamativos que surgieron en los resultados de la encuestas. Los parámetros que se basa esta entrevista fueron: dinámica familiar vínculos primarios, mecanismos de adaptación del yo tipos psicológicos, consciencia del sí mismo/autopercepción, etapa vital, tipo del yo, calidad del yo: mecanismos adaptativos, identidad sexual, arquetipo héroe sabio, máscara, necesidad de pertenencia, aceptación de normas, sombra/ inconsciente personal

TAT: Es un instrumento proyectivo, creado por: año: su interpretación es subjetivo ligado a términos de vínculos primarios. Para el trabajo de campo se escogieron 4 láminas del TAT basándose en el contenido, en los parámetros expuestos en el “Manual para la aplicación TAT” de Henry A. Murray y en el análisis, del yo y su relación con el núcleo familiar siendo estas las siguientes: la lámina 5 que nos habla de la relación materna.

La lamina 11 nos muestra fortalezas y debilidades del yo frente a situaciones amenazantes.

La lámina 16 (en blanco), nos permite ver proyección de contenidos inconscientes la expresión del yo ideal y la autopercepción.

La lámina 6 NM en mujeres y la 7 VH mide la relación paterna en forma de ley dentro del núcleo familiar

Dibujo de la persona: Técnica proyectiva grafica que pretende medir la asunción consciente inconsciente del sí mismo de los sujetos. Técnica subjetiva grafica tomada en base al “Manual y guía de interpretación de la técnica de dibujo proyectivo” desarrollado por John N.

Buck, tomando en cuenta parámetros de densidad del trazo, proporciones del dibujo, bordes de la hoja y detalles esenciales de la figura humana.

Al ser el énfasis del estudio el yo se buscó un test que abarque todo esa cuestión consciente e inconsciente de como el sujeto se ve a sí mismo y de aquello que sucede con este yo que está escondido o que está a punto de emerger.

Instrumentos de recolección de datos:

Proceso a seguirse: Un diseño de la encuesta se aplicó a 30 personas vía online, delimitación de la muestra a 20 personas

Diseño y administración de la entrevista aplicada a 19 sujetos

Administración de 4 láminas seleccionadas del TAT 19 sujetos

Administración del test grafico dibujo de la persona

Interpretación de los resultados generales

Interpretación de los resultados particulares de cada caso

3.5 RESULTADOS DE LA ENCUESTA: la tabla general de resultados se puede observar en el anexo 5, pero para facilitar la comprensión de los parámetros evaluados se procedió a desglosar cada uno de los parámetros acompañados de su interpretación

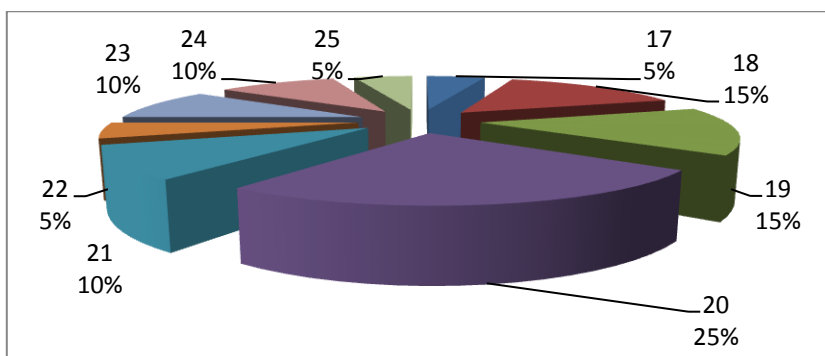


Gráfico 1: Edad

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Se puede observar que el rango de edad predominante es de 20 a 25 años, etapa vital donde es de esperarse que los sujetos estén viviendo una etapa adulta con una identidad sexual ya definida donde se espera que ya hayan superado los conflictos adolescentes. De

acuerdo a las categorías sociales estos sujetos pueden ser considerados como nativos informáticos, haber crecidos bajo las influencias de estos códigos culturales y el haber logrado las destrezas tanto físicas emocionales como cognitivas que requieren el mundo virtual para su “inmersión”

Es importante recalcar que la muestra que colaboro en esta encuesta hay predominancia del sexo masculino, y el 5% restante al género femenino. De esta manera podemos ratificar la prevalencia que los reportes científicos dan a estos datos, los que hablan de como el orden cultural otorga ciertos estándares tanto para hombres como para mujeres.

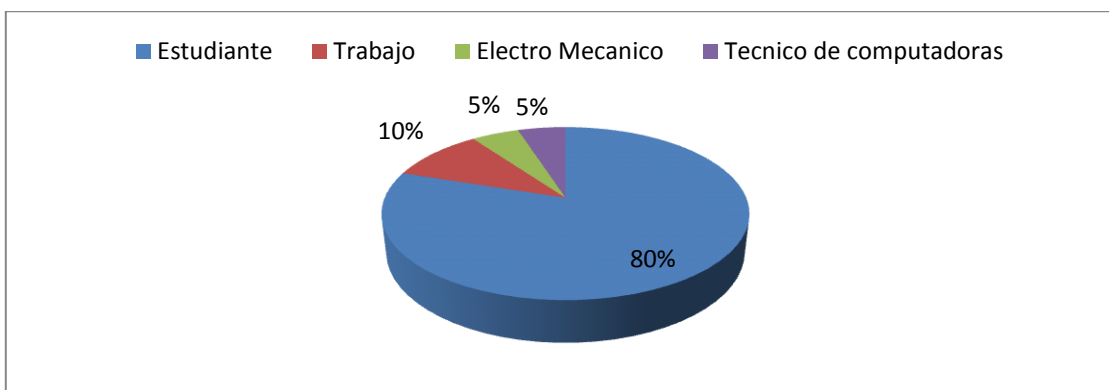


Gráfico 2: Ocupación

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Este grafico pone en evidencia una proporción de 80 a 20 por ciento en lo que respecta al tipo de ocupación que desempeñan los integrantes de la muestra siendo estudiantes y trabajadores, buscan ocuparse en cosas que tengan relación con este mundo de la informática.

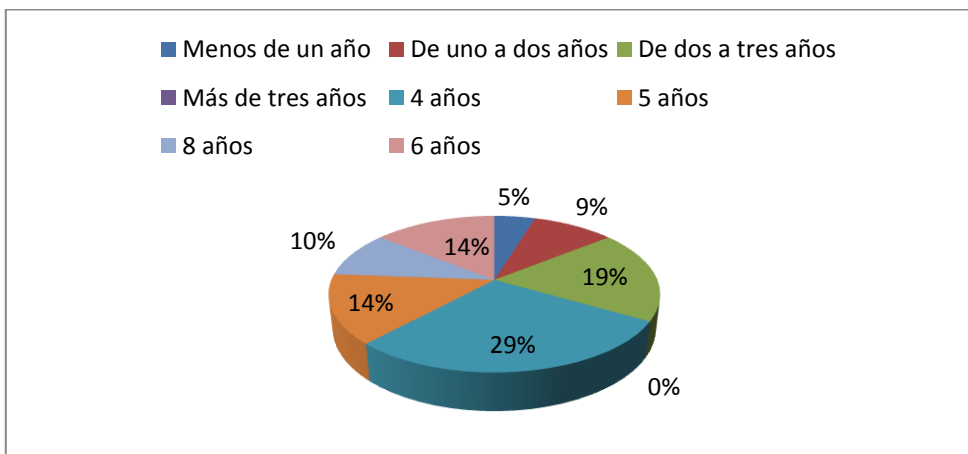


Gráfico 3: Tiempo que han jugado DOTA

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Los datos que ofrecen estos gráficos de iniciación de este juego es de 6 años aprox., y si consideramos la edad de los investigados, quiere decir que los sujetos empezaron a jugar en la etapa de la adolescencia en la cual como se conoce es una etapa crítica de definición de la identidad y en la que probablemente el yo al estar inmerso en el juego o en el grupo de pertenencia, encuentra sentido a la definición que requiere.

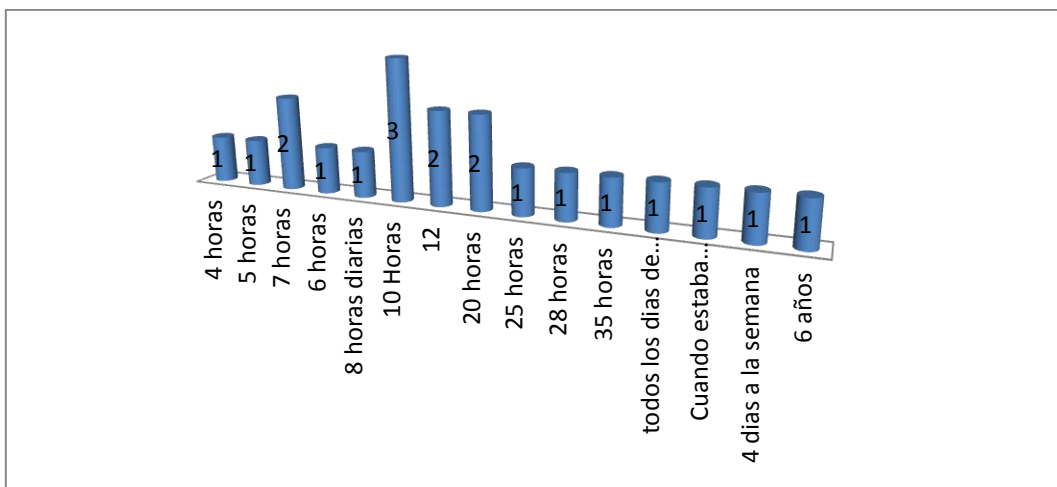


Gráfico 4: Horas a la semana que juegan DOTA

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Para interpretar los datos que ofrece este gráfico fue necesario transformar las horas semanales al juego en términos a valores promedio. El número de horas promedio gira alrededor de 2 horas diarias, Tiempo que se requiere como mínimo para terminar un juego (45 min a 1 hora), solo uno de los sujetos encuestados de 35 horas es un caso extremo en esta muestra, pues muestra que el juego ya no representa un hobby sino una actividad de dependencia emocional, Por el cual dedica 5 horas diarias. Lo que de alguna manera podría mostrarnos que en la vida diaria el juego se convierte en prioridad dejando de lado al resto de cosas.

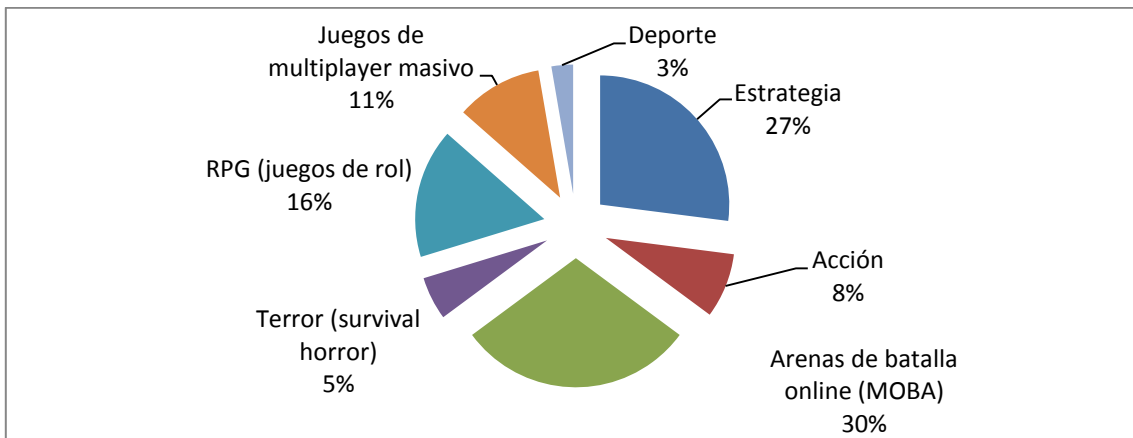


Gráfico 5: Videojuego Favorito
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Los datos de este gráfico muestran la preferencia en un 97% de juegos grupales, de acción que cuentan con una historia que resolver, donde hay un grupo de pertenencia, en los cuales se puede desempeñar roles específicos y buscar estrategias grupales de solución. En los que se busca la finalidad de recoger la fuerza grupal cuya meta es la aniquilación del otro. Es un juego de roles, que permiten al sujeto esta diversidad y desenvolverse usando varias mascararas.

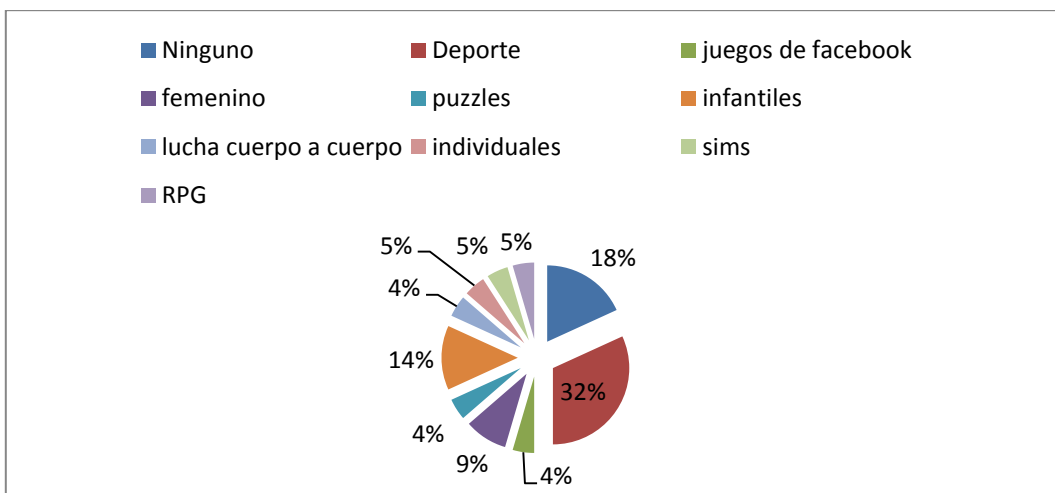


Gráfico 6: Videojuego Desagrado
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Este grafico nos demuestra que un 32% de encuestados les disgustan los juegos relacionados con deportes; se puede deducir que estos juegos se desenvuelven en un

enfrentamiento de 1 contra 1, perdiéndose el sentido de soporte o pertenencia grupal. El 45% de encuestados que aluden a juegos infantiles, de simple resolución o aquellos que no representan una relación directa con otros, son concebidos como no atractivos.

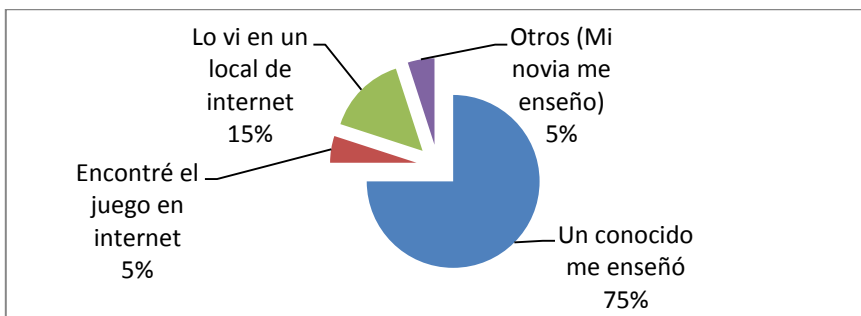


Gráfico 7: Como llegaste al dota.

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Los datos observados en este gráfico muestran que el 95% de encuestados se iniciaron gracias a la intervención o invitación de una persona a la que consideran conocedora y con la experticia suficiente. Bien podría este iniciador representar el arquetipo del viejo sabio de quien se buscará su aprobación e inclusión en el grupo.

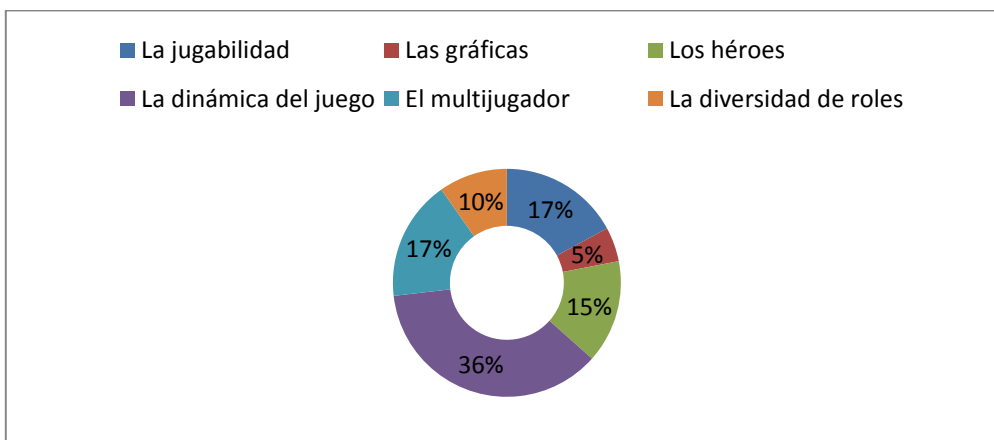


Gráfico 8: Porque juegan DOTA

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Los resultados de este cuadro nos demuestran que el 95% de los encuestados encuentran fascinación en el juego en el hecho de que permite ser una dramatización ilusoria de la posibilidad de matar al otro, porque hay estudios que comprueban que cuando en el juego no existe este otro pierde su atractivo. Que forman parte de los mitos antiguos los cuales

estructuran nuestra psique, el devorar al padre y/o desterrar a este padre como ocurre en el mito de Cronos.

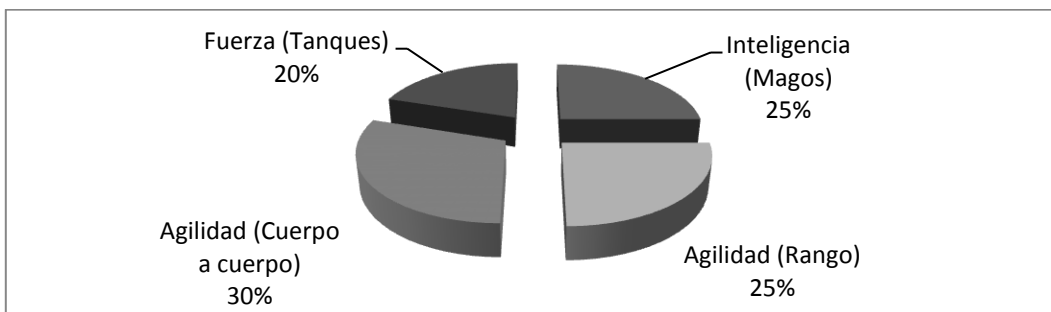


Gráfico 9: Tipo de héroe de preferencia

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

En lo que respecta al tipo de héroe se puede observar que la muestra hace una elección equilibrada en cuanto a su preferencia. Así se observa que básicamente los porcentajes se distribuyen en alrededor de 20 a 25% en cada alternativa. Se puede inferir entonces que al héroe al que denominamos como Inteligencia o Magos, dispone de características como las de realizar un daño considerable mediante el conocimiento de la debilidad del enemigo ya sea drenando su energía vital o reforzando la de sus aliados; el siguiente tipo de héroe es el denominado como Fuerza o Tanque, y es aquel que puede resistir los embates de los enemigos con la finalidad de cuidar al equipo, aun cuando pone en juego su propia existencia; luego viene el grupo denominado como Agilidad de Cuerpo a cuerpo, encargado de matar a objetivos específicos mediante el uso de su astucia; y el último el grupo de héroes llamado de Agilidad de Rango, que también se enfocan en objetivos específicos más lo hacen desde cierta distancia. Teóricamente se puede entender que la identificación con el héroe brinda la posibilidad de manifestar la forma particular que cada uno tiene de canalizar el impulso tanático siendo este uno de los tantos componentes del arquetipo sombra.

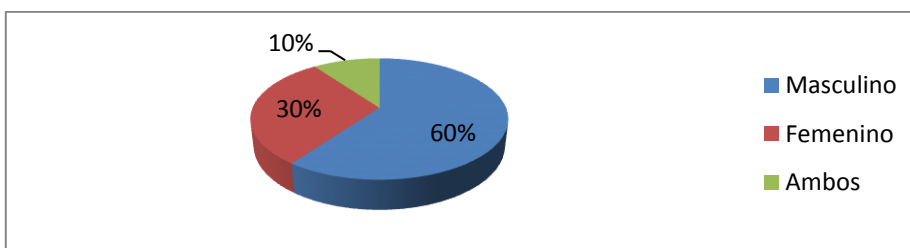


Gráfico 10: Preferencia sexual del héroe

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Es interesante esta grafica porque habla sobre la contradicción que presenta la muestra al estar conformada por un 95% hombres y un 5% mujeres. El 60% de los encuestado expresan la necesidad de identificarse con un héroe de sexo masculino lo que se relaciona culturalmente con el arquetipo del padre, es decir el que establece las leyes y que todo lo observa y que permite la adaptación a la cultura, siendo este el padre que se busca en la adolescencia.

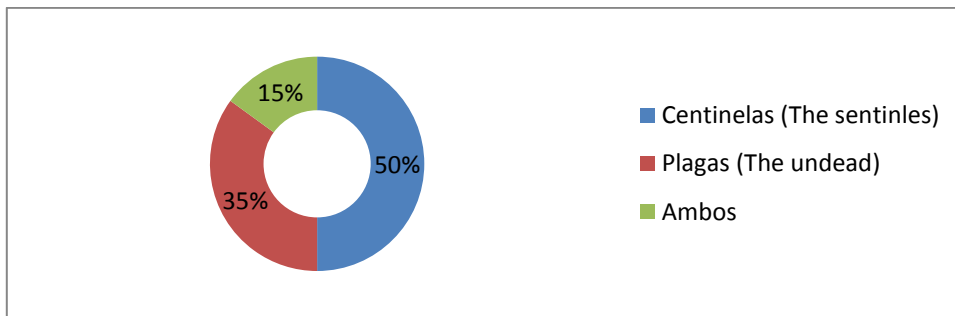


Gráfico 11: Facción preferida

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

En lo que respecta a la historia del videojuego podemos observar esta lucha entre el bien y el mal representada por estas 2 condiciones opuestas en el ser humano; por un lado es una búsqueda de la justicia, el acatamiento de las leyes y por otro lado la corrupción de la sombra que absorbe a todo lo que le rodea. El 50% del grupo encuestado opta por identificarse con la facción ligada a la luz mientras que un 35% restante lo haría por la facción ligada a la sombra a través de la figura de las plagas cuya misión es la de devastar al enemigo y a sus recursos. Llama la atención el 15% restante quienes al parecer son aquellos que podrían sacar provecho al estar tanto en una facción como en la otra o que en otro momento podrían mantenerse al margen.

Pregunta sobre situación hipotética

Se introdujo una pregunta relativa a hacer cosplay, que es el disfrazarse como un héroe preferido. El objetivo de esta pregunta era el de evaluar la capacidad de diferenciación de los sujetos encuestados entre lo real y lo virtual, encontrando que solo uno de ellos explicitó con claridad su indisposición de no hacerlo. Por lo cual podemos entender que el resto de los encuestados no logra hacer bien esta separación entre la realidad y la fantasía.

Pregunta sobre ítem preferido

La interpretación de esta pregunta implicó cierta dificultad debido a la inmensa cantidad de ítems elegibles, de combinaciones y beneficios, por lo que fue imposible graficarlos. Sin embargo, nos damos cuenta que la mayoría de ítems elegidos tienen que ver con beneficios orientados hacia sí mismos, dejando en un plano secundario los que podrían ayudar al equipo. También se evidencia una tendencia a la elección de ítems que fulminen al contrincante de manera rápida. Lo que confirmaría la interpretación del gráfico 9 al hablar sobre la elaboración individual del impulso tanánico lo que nos lleva a interpretar que a pesar de que la premisa del juego es la confrontación de 2 bandos opuestos, la resolución del conflicto sigue siendo individual. Esto también se evidencia en la pregunta sobre la estrategia preferida.

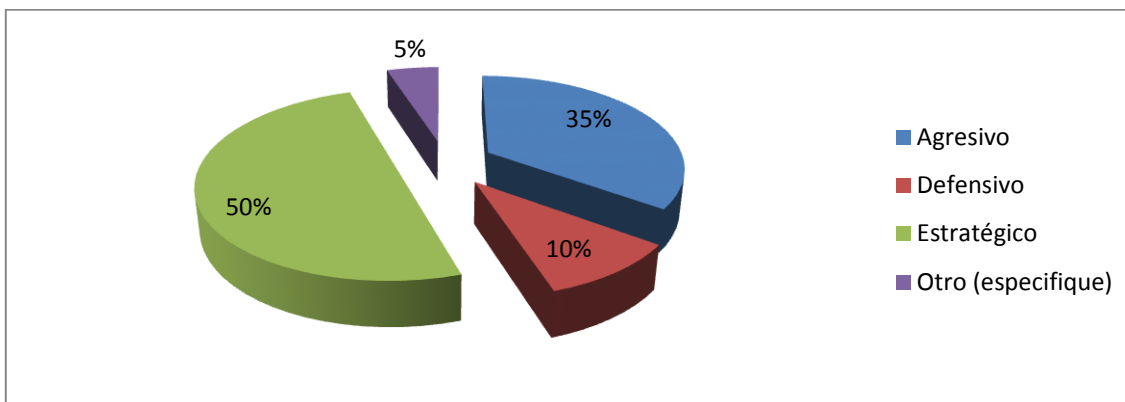


Gráfico 12: Tipo de jugador

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Esta pregunta pretende evaluar la capacidad del ego de autodefinirse y autoperibirse, la cual guarda estrecha relación con el arquetipo de la máscara, ya que a través de él, el ser humano busca encajar en la cultura. El 50% de los encuestados se autoperiben con la cualidad de estrategias, cuya energía vital se exterioriza a través del canal cognitivo; el 35% se autodefine como agresivo, lo que indica que se ven a sí mismos como personas que exteriorizan la energía vital, mientras que el 10% perteneciente al grupo que se denomina como defensivo son aquellas personas que prefieren interiorizar antes de tomar un curso de acción.

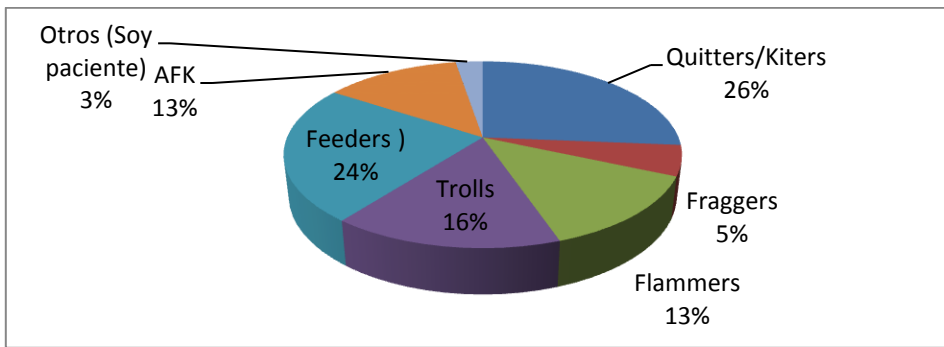


Gráfico 13: Tipo de jugadores que no toleras
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Es importante mencionar que el propósito de esta pregunta es el evaluar aquellos aspectos del ego que son necesarios mantenerlos a la distancia, forman parte de la sombra, de aquello que no se tolera y se proyecta en los otros. Se pueden observar que las opciones de Trolls con 16% y Feeders con 24%, representan a la condición de hacer daño al equipo voluntariamente o por ingenuidad; mientras que Quitters (26%) junto con AFK (13%) se asocian a personas que se dan por vencido fácilmente o que abandonen el juego. Y en porcentaje de 18% correspondiente a Flammers y Fraggers representan a personas que insultan o que sacan provecho sin merecerlo.

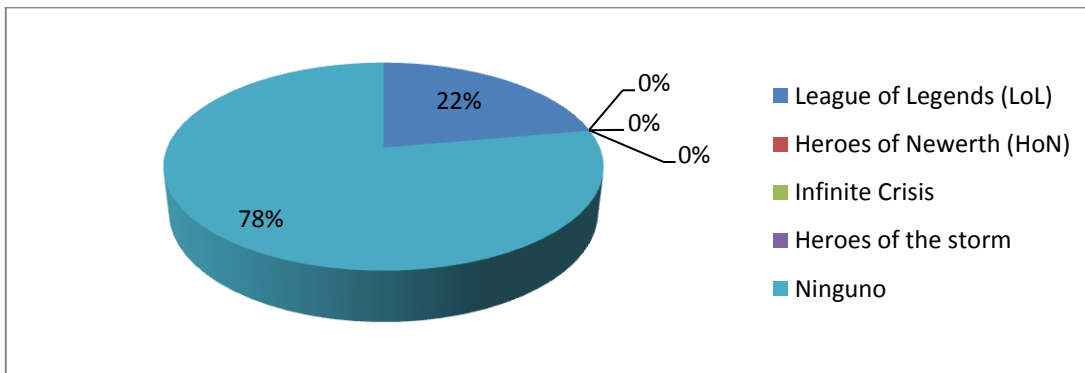


Gráfico 14: Otros MOBAS que juegan
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

La intencionalidad de esta pregunta está dirigida a evaluar el nivel de sentido de pertenencia y fidelidad al mismo. Así vemos que el 78% defiende su pertenencia al MOBA DOTA, el 22% se permite transitar de un MOBA a otro, sin temor a perder la pertenencia e identidad. Este es un indicador de la capacidad adaptativa del ego a diferentes situaciones.

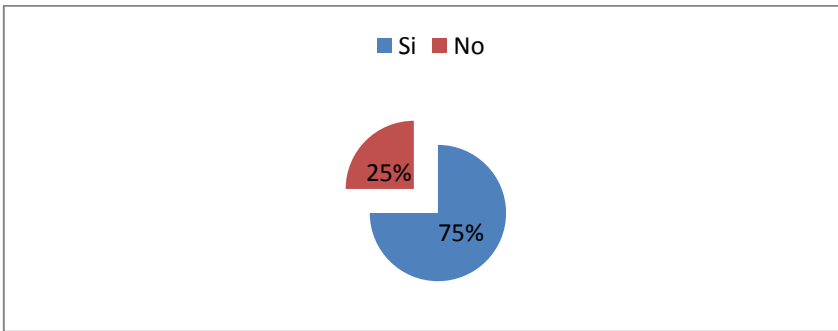


Gráfico 15: Pertenece o has pertenecido a un clan
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Esta es una pregunta que va orientada a evaluar la capacidad del ego de dar cuenta de las condiciones del grupo social que lo acoge y de las que el imaginariamente comparte. El 75% afirma haber pertenecido o pertenecer activamente a un clan, lo cual nos lleva a entender que la mayoría busca un espacio que le otorgue reconocimiento, confirmación de la identidad, una jerarquía y un estatus.

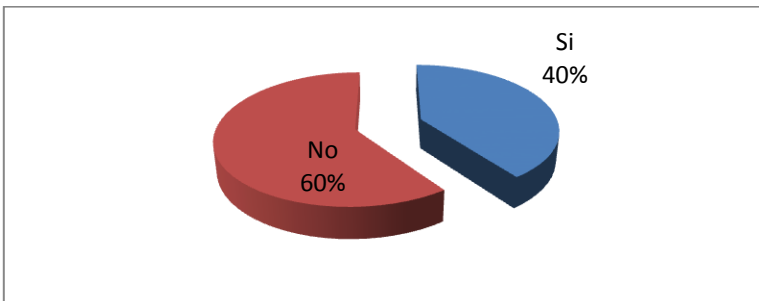


Gráfico 16: Has sido líder de un clan
Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA
Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Se puede observar en este gráfico que el 40% de los encuestados que han buscado pertenecer a un clan, han intentado ubicarse en el lugar del padre mediante este sistema de jerarquía configurando con esto lo que Jung había denominado como el complejo paterno.

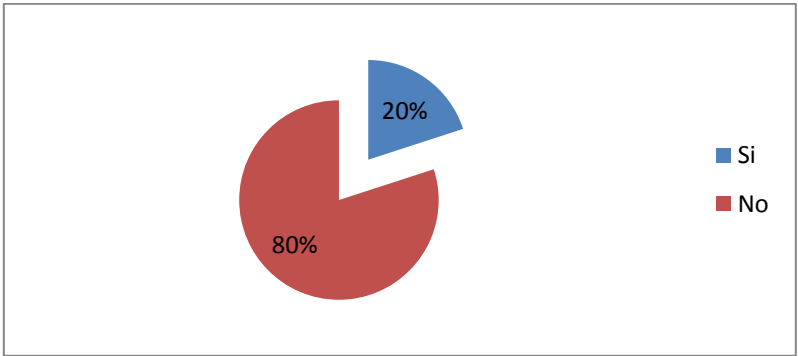


Gráfico 17: Has sido expulsado de un clan

Fuente: Cuestionario aplicado a los sujetos jugadores del MOBA DOTA

Elaborado por: Juan Fernando Chávez; David Mosquera O.

Es evidente en este gráfico la tendencia en un 80% a seguir las normas establecidas por el clan, lo que se puede interpretar como una sumisión del ego ante las normas que el clan impone a cambio del sentido de pertenencia e identidad.

3.6 ENTREVISTAS

3.6.1 ANALISIS GRUPAL

C	E	IF	R	TT	GT	OC	TL	DD	VF	TJ	HP	IP	SAP	PQT	AJ	SO	RI	PMI	SJ
1	24	(P,Hem),Hem,Hem,Mt	(P-, Hem+), Hem++, Hem+,M+	EX	g:dibujar y escuchar música ng: la negativad	MU	SC,AP,AL	NA	MO,RP	6 a 7	Silencer	Eye of skadi	Seguridad	Vampirismo: robo de vida	Pentakill: con mis amigos	Crystal Maiden y Lina	TK	1:30	SI
2	18	(AO, AA,Hem), HEM, HEM, P, Mt	(AO+, AA++, Hem-), HEM+, HEM+, P-, Mt+	IN	g: Salir amigos, música, deportes, juegos en linea	EC	AL	OB,SC,NB	MO	3 a 4	Troll	Satanic	Necesidad de proteger al resto	Teletransportación de un punto a otro	Hacer un amigo nuevo	Traxex	NG	1:15	SI
3	26	(P, Hem,ES,HI), Mv, Hem	(P+, Hem+, ES+, HI+), Mv+, Hem++	IN	g: futbol, DOTA	TR	AL	OB	MO	5 a 6	Never (Shadow)	Dagga	Bien: Hombre del mundo, Mal: pésimo	Ninguno	Jugar con los panas	Ninguna	TK	1:30	NO
4	22	(AO,AA,) Pv, M, Hem	(AO+,AA+,) Pv+, M-, Hem+	IN	g:salir, deportes de riesgo	EU	SC,AL,DE	OB,SC,NB,OL	SA	4	Kunkka	Soul ring	Reto	Teletransportación de un punto a otro	Pentakill de tanque	Mirana	NG	2:30	SI
5	25	(M,HEM, Hem) P	(M+,HEM++, Hem+) P+	IN	g:futbol, leer, DOTA	EU, TR	SC,AL,AP,DE	OL	MO	5 a 6	Invoker	Eye of Skadi	Desestres	Invisibilidad: no ser descubierto	Jugar con hermano	Lina	KI	1:10	NO
6	23	(P,M)	(P-,M+)	IN	g:música, computadoras, programas	EU,TR	SC,AL,AP,DE	SC	MO,ET	4	Gyrocopter	Aghanim Scepter	Bien porque ayudo	Invisibilidad: evitar peligro	Ganar un torneo llegando tarde	Windrunner	TK	1:20	NO
7	22	(M,HEM, HEM) P	(M+,HEM+, HEM+) P+	EX	g:su carrera, la música, guitarra	EU	SC,AL,AP,DE	OB,NB	MO, SM	4 a 5	Crystal Maiden	Ninguno	Fuerza y seguridad	Revivir y curar	Sentirse invencible 1era victoria	Invoker	AG	1:00+	NO
8	20	(P,HEM),Hem, Hem, Mt	(P-,HEM+),Hem+, Hem=,Mt+	IN	g:caminar, video juegos ng:conversaciones sin sentido	NA	AL	OB	MO	8	Skywrath Mage	Eye of Skadi	Superioridad	Regresar en el tiempo	Matar a todos solo	Windrunner	KI	1:00+	SI
9	22	(P,M)	(P+,M++)	EX	g:la música, video juegos, salir, ciclear	EU	AL,DE	SC,NB	AV	7	Bounty Hunter	Desolator	Capaz de revertir juego	Invisible: útil en la vida real	Ir a cybers con los amigos	Medusa	IN	1:30	NO
10	23	(P,M,HEM,Hem) HEM	(P+,M+,HEM-,Hem+) HEM+	EX	g:dormir, salir con amigos, video juegos	EU	SC,AL	NA	MO	5 a 6	Luna	Butterfly	Adrenalina sube	Fuerza divina: hacer gran daño a otros	Remontamos y mate a todos	Luna	SP	1:15	NO
11	20	(P,M),HEM	(P++,M+),HEM-	IN	g:leer sobre mitología, video juegos	EU	AL	OL	MO,MM	4	Traxex	Crixalis	Bien	Ralentizar y convertirse en lobo	El cuidado pero sobreprotección de amigos	Axe	NG	1:20	NO
12	21	(P,M,Hem)	(P-,M-,Hem++)	EX	g:música, teatro, baile	EU	AL	SC	PE	4	Pandarem Brewmaster	Scepter	Una mole	Teletransportarse: útil en la realidad	Nada relevante	Ninguna	NG	1:30	NO
13	21	(M,HEM),Pt	(M+,HEM+),Pt=	EX	g:video juegos, salir con amigos ng:el bullying	EU, TR	SC,AL	NB	RP	6 a 7	Necrolyte	Dagga	Bien al ayudar	Copiar una habilidad de cualquier héroe	Como me confundian los items	Crystal Maiden	SP	1:30	NO
14	23	(P,M),HEM	(P+,M++),HEM=	IN	g:televisión, anime, dibujos animados ng:levantarme temprano	EU	SC,AL	OB	TE	2 a 3	Sniper	Ninguno	Normal	Multiplacion: para hacer varias cosas a la vez	No hay experiencia específica	Mirana	TK	1:30	NO
15	23	(M,Hem)Pv	(M+,Hem++)Pv+	IN	g:ánime, manga, videojuegos ng:television nacional	EU	SC,AL	OB	AV	2,5	Terrorblade	Manta style	Mejor para los problemas	Multiplacion: para hacer varias cosas a la vez	Cuando mi hermano me enseñaba y no yo a el	Lina	IN	1:30	SI
16	20	(P,M,Hem), HEM,HEM,HEM	(P+,M++,Hem+), HEM=,HEM=,HEM=	IN	g:Los videojuegos, metal (musica) ng:noveleria, hipocresia	EU,MU	AP,AL	OB	RP	5	Mortred	Ninguno	Encargado de ganar	Teletransportarse: para ser rapido	Un rampage sin saber que lo hacia	Sven	SP	1:16	SI
17	21	(M),Pa	(M-), Pa=	IN	Musica, juegos armar computadoras, no le gusta estar solo	EU	SC,AP,AL	SC, OL	SA,MO,ET,MM	8	Skywrath Mage	Buiza	Omnipresente	Reencarnación	Remontamos mientras yo defendia	Vengeful spirit	NG	2:05	SI
18	19	(P,Hem),MD, Hen,Hen,Hen,Mt	(P+,Hem+++),MD--, Hen-,Hen-,Hen-,Mt+	EX	g: Que las cosas le salgan como quiere, completar, ng:que la gente no cumpla	EU, TR	SC, AP, AL	OB	AV	2 a 3	Traxex	Mask of madness	Que doy lo mejor	Control del tiempo	Jugar en clases de computación	Thrall	SP	1:15	SI
19	20	(P,M,HEM)	(P+,M+,HEM++)	EX	g:dibujar, escuchar música, ng:negativad	EU	AP	SC	TE	4 a 5	Yurnero	Assault Cuiras	Hiperactivo	Tiempo prestado: lo que te lastima te cura	Matar a todos aprendiendo a jugar	Traxex	NG	1:10	SI

Codificación:

Pregunta	Nomenclatura	Significado/observaciones
Caso	C	Celeste = Varones, Beige= Mujeres
Edad	E	
Integrantes de la familia (IF)	P	Papá
	M	Mamá
	MD	Madrastra
	HEM	Hermano mayor
	Hem	Hermano menor
	Hen	Hermanastros
	ES	Esposa
	HI	Hijos
	AO	Abuelo
	AA	Abuela
	()	Viven con el
	t	Fallecido
	a	Abandono
	v	Vive lejos
Relación (R)	+	Positiva
	-	Negativa
	=	Neutra o distante
Tipo de personalidad (TP)	IN	Introvertido
	EX	Extrovertido
Gustos (GT)	g	Le gusta
	ng	No le gusta
Ocupación (OC)	EC	Estudiante de colegio
	EU	Estudiante de universidad
	TR	Trabajo
	MU	Música
	NA	Nada
Tiempo Libre (TL)	AP	Aprendizaje (Leer, tocar instrumentos entre otros)
	AL	Actividades Lúdicas (televisión, videojuegos, entre otros)
	DE	Deporte
	SC	Socializar
Videojuego favorito, por género (VF)	MO	MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)
	TE	Terror
	AV	Aventura
	MM	MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Play Game)
	RP	RPG (Role Play Game)
	SA	Sandbox
	ET	Estrategia
	SM	Simulación
Dejaría de hacer por jugar DOTA	PE	Peleas
	SC	Socializar
	OB	Obligaciones/responsabilidades
	OL	Otras actividades lúdicas
	NB	Necesidades Básicas (comer, dormir, entre otras)
	NA	Nada
Tiempo de Jugabilidad	TJ	En años
Héroe Preferido	HP	
Ítem Preferido	IP	
Lo que siente al personificar al heroe preferido	SAP	
Poder que quisiera tener	PQT	
Anécdota en el juego	AJ	
Rol más importante (RI)	TK	Tanque/Tank
	KI	Killer/Asesino
	IN	Inteligencia/Intelligence/Mid
	SP	Support/Soporte
	AG	Agilidad
	NG	Ninguno
Personaje favorito del sexo opuesto	SO	
Partida más larga	PML	
Sueño sobre el juego	SJ	

3.6.2 INTERPRETACIÓN GRUPAL:

Se puede observar que en este grupo que el 89% de los sujetos de la muestra vienen de una familia disfuncional lo que quiere decir que no cuentan con una estructura familiar tradicional de papá, mamá e hijos, sino que hay una ausencia de uno de los padres dentro de la estructura familiar, lo que nos permite suponer que va a haber un conflicto latente emocional que subyace a todos estos casos. Todos los sujetos refieren que la edad en que comenzaron a jugar aproximadamente al DOTA es en el periodo de la adolescencia, etapa como sabemos se caracteriza por la búsqueda y definición de la identidad sexual, caracterizada por una serie de crisis por las que atraviesa el sujeto, por lo que suponemos que la incursión en el juego viene a solventar esta búsqueda de identidad.

Es importante recalcar que el 89% de los casos corresponde al grupo del género masculino, dato que correlacionado con los ordenamientos culturales está evidenciando una tendencia más bien a recrear situaciones que requieren mayor fuerza, mayores retos, es decir una mayor posibilidad de expresar emociones y descargar energía; en contraposición con un porcentaje femenino bastante escaso que igualmente mostraría que la cultura depara a las mujeres ordenamientos de retracción y retraimiento, de ahí que la mayoría de ellas se inclinan por elegir temáticas referentes a la historia del videojuego y sus mitologías y sus personajes elegidos cumplen con la cualidad de ser desvalidos o rechazados.

En lo que se refiere a la preferencia de los héroes el 100% de los casos optan por identificarse con héroes frágiles individualmente pero se desenvuelven con el apoyo de otros. Así mismo, es importante observar que cada héroe escogido siempre buscará armas y protecciones que le permitan expresar esta agresividad que termina en la muerte simbólica del otro. En lo que respecta al parámetro de cómo los sujetos se evidencian ante el mundo social todos responden vivenciarse con características de extroversión y adaptarse al medio: lo que estaría implicando que la situación de prueba moviliza en el yo la necesidad de encajar en el mundo social a través del arquetipo máscara.

En lo que respecta al parámetro de relaciones familiares como se puede observar 6 de los casos refieren una figura paterna por fallecimiento lo que estaría mostrando una conflictiva muy particular dentro de la estructura del ego y su relación con los demás componentes. También se puede evidenciar que la muestra responde adecuadamente a las clásicas resoluciones edípicas otorgadas por la cultura.

Respecto con la pregunta que se quiere evaluar de la elección del poder, todos los sujetos, buscan poderes mágicos, sobrenaturales, lo que estaría haciendo referencia a una reactivación del pensamiento mágico omnipotente, infantil. Correspondiente a etapas evolutivas primarias, que tiene que ver con el inconsciente colectivo,

3.6.3 ANÁLISIS INDIVIDUAL:

Caso 1

24 años, masculino, familia desestructurada hace 6 años fallece la madre, vive con el padre y un hermano y dos de sus hermanos viven con sus abuelos aparte.

Entrevista: Se puede observar la presión de ser el intermediario por el cual sus hermanos tienen comunicación con la familia según sus palabras “soy el hermano mayor así que en general estoy pendiente de todos, porque es una responsabilidad, siempre intento ayudarles con lo que puedo” Busca hacerse cargo de ellos. También se puede ver el conflicto latente que tiene con la figura paterna, con el cual en sus palabras existe la “falta de comunicación” y la idealización hacia la madre. Es apreciable a su vez una necesidad de autoafirmación, de ser puesto en un lugar en alto ya que en el videojuego valora los momentos en los que logra “ya no quedar como que soy malazo para el juego”, lo que nos da la impresión de un yo débil, que necesita apoyo. Es muy interesante que en el juego encuentre esta seguridad que le falta y que su preferencia es la de poder robarle la vida a los demás lo cual fortifica la hipótesis de este yo débil de la necesidad de que algo le de fuerza,

TAT: El conflicto con la figura paterna se reafirma en el test, mostrando no sólo un conflicto sino también una figura juzgadora que limita al yo, reafirmando este yo débil que presentó en la entrevista, también se ve la idealización de la madre y la necesidad de volver a esta etapa del pasado donde había una estructura más clara. Respecto a la madre también se la ve en el test como la que podría salvarlo de este mundo virtual.

Figura humana: En el dibujo de la persona también se ve esta falta de afirmación de identidad sexual, además de una paranoia presente en el dibujo lo cual nos muestra y nos reafirma el padre juzgador y la falta de identificación con una figura masculina al igual que en el TAT. Son también observables los problemas de comunicación tanto con el medio como con el padre.

Caso 2

18 años, masculino, familia desestructurada, hace 6 años fallece la madre, vive con él sus abuelos y su hermana menor. Su padre y sus dos hermanos mayores viven aparte.

Entrevista: En este caso podemos observar que el sujeto está pasando por una etapa de vida en el que busca esta identidad en donde el grupo de pertenencia cobra importancia en él, siendo el videojuego un lugar de paso y algo importante para él. En la entrevista el sujeto se ve muy abierto, pero a su vez se ve claramente que intenta ocultar algo latente dentro de él que comienza a salir con frases estereotipadas a modo de broma y haciendo chistes. También es importante ver el hecho de que él prefiere esta metamorfosis de poder cambiar a su conveniencia al ser su héroe preferido Troll que cambia de forma, y lo importante de lo social en su vida.

TAT: En la lámina 11 del TAT sobre el peligro, se evidencia esta parte inconsciente, esta sombra, este mundo interno que intenta expresarse, y que invade a la persona poco a poco y también se puede observar que a pesar de este encuentro con lo mal visto por la sociedad, ha encontrado una máscara que le sirve para interactuar con los demás tapando este yo en formación que se podría denominar débil pero que va acumulando fuerza. También se ve en las relaciones familiares una especie de culpa de que la separación familiar, el no poder pasar con su padre y el hecho de la pérdida por la distanciamiento de sus hermanos mayores, lo cual le afecta mucho y que se ve que le hacen falta.

Figura Humana: En el dibujo se puede ver un sol que representa al padre con el cual hay un conflicto ya que lo dibuja puntiagudo y con muchos borrones. A su vez se ven también indicadores de agresividad y represión así como de conflicto en la sexualidad.

Caso 3

26 años, masculino, familia desestructurada, vive con su padre, su hermana menor, su esposa y sus dos hijos. Su hermana mayor vive aparte y su madre vive en Estados Unidos.

Entrevista: Lo primero que cabe recalcar de este caso es que de todos los entrevistados es el de mayor edad y es el que menos colaboración presentó en todo el proceso. No terminó su carrera. Se evidencia algo oculto en él y una búsqueda de aprobación que siempre presenta en su discurso, de querer ser un padre amoroso pero que nos da cuenta un yo débil que busca defenderse de asuntos que le perturban

y que han sido reprimidas para actuar según lo que él cree que esta socialmente aceptado.

TAT: En las historias del TAT se ve esta oposición hacia esta figura materna y se ve una frustración hacia sus necesidades ya que en la historia la persona nos habla de una oposición por parte de los hijos con respecto al alimento y por ende a la vitalidad. También se ve un rol ambivalente de este padre que pasa a ser un ser frágil, en este mundo, que no puede solo, que necesita ayuda de este hijo para todo, donde se presenta un rol que no le corresponde el de hacerse cargo de la familia, esto nos puede mostrar esta nueva etapa que está viviendo el de ser padre el ocultar esta debilidad como para llevarla al cabo esta responsabilidad. Al igual que se ve como un yo débil que necesita ayuda, donde el yo es un niño. También cabe recalcar el punto de la fantasía que se profundiza con los cuentos de hadas donde claramente se utilizan para cambiar o tapar algo que está herido ya que al ser el cuento de hadas es una demanda hacia poder desenvolverse sobre un yo muy juzgador, lo que nos hace pensar que ese yo ha sido muy herido no solo en el área de la identidad sino, en el abandono recibido y la acogida que el videojuego cumple en este papel en el que hasta el sujeto podría haber dejado todo

Figura Humana: Hay una agresión reprimida hacia su género ya que existe una confusión del mismo, por lo que en el dibujo se presenta una persona masculina con un rostro muy femenino lo que da de cuenta esta ambivalencia y de auto-reafirmación que se nota en el discurso.

Caso 4

22 años masculino, familia desestructurada, vive con los abuelos. Su padre vive en Guayaquil y su madre vive con su hermana en Quito aparte.

Entrevista: En su discurso, el sujeto permite evidenciar claramente un yo débil, un yo abandonado sin cimientos que es superficial y que busca esta necesidad de logro y de reto con el cual busca la aprobación constante de otro, como todos, pero al ser víctima de un abandono este aspecto adquiere un mayor énfasis. Al buscar un reto, o cuestiones de las cuales el sujeto pueda sentirse mejor o superior nos da cuenta como este sujeto con este yo abandonado y golpeado, se ha creado un escudo con el cual puede interactuar donde las cuestiones superficiales forman parte de su perspectiva.

TAT: En el TAT se ve muy claramente este yo sin forma, sin identidad que concreta en una visión propia de un ser sin un yo fuerte ni estructurado, sino más bien un yo endeble al que la sociedad puede dar forma al igual que es golpeado y que necesita

este grupo, el sentirse superior batalla tras batalla lo que es complementado con lo expresado en el discurso.

Figura humana: Es muy notoria la ambivalencia de que el dibujo presenta una doble cara en la que el lado izquierdo del pasado se ve triste mientras que en el presente se a la derecha se evidencia alegría, tal vez esa satisfacción de sentirse perteneciente a un grupo el cual puede llegar a cumplir en sus expectativas, esta necesidad de dinámica primaria que es la familia. Se ve también que el divorcio de los padres y este abandono encuentra latente en él siendo una de las cuestiones donde el pasado es agresivo y se presenta triste como en el rostro del dibujo.

Caso 5

25 años masculino, vive con su madre, un hermano mayor y una hermana menor. Su padre vive cerca de ellos pero por su cuenta.

Entrevista: Aquí se ve claro un yo frágil y retraído que necesita apoyo ya que en la entrevista aparte de presentar algunos indicios de agresión, busca ser el killer en el juego esta identificación con el poderoso o el alcanzar un poder que le permita acabar con sus problemas o cosas que lo atormentan ya que al ser el killer es a él al que todos apoyan pero es el que más daño hace

TAT: La agresión verbal se ve representada en esta madre, que niega la alimentación al sujeto. También se observa la necesidad de apoyo del padre ya que en la lámina del padre se lo ve como un socio, como un igual pero que toman una decisión juntos. Por otro lado cabe recalcar la imagen que tiene este sujeto de sí mismo, aquí se podría ver este ideal enmascarado de ayudar a los demás, pero primero, como este perro desvalido de la lámina 16 necesita que lo ayuden, que haya alguien que se ocupe de él que se haga cargo de esta persona lo que nos da la idea de una compensación hacia este.

Figura humana: Hay varias referencias de agresión verbal y física en el dibujo de la persona, como son estas manos en forma de garras que se complementan con este trazo incompleto y muy agresivo. Además se ve ese poco contacto con la realidad evidenciada en los ojos de la persona. Otro síntoma de agresión o de yo débil es que se ven rasgos paranoides en el dibujo.

Caso 6

23 años masculino, familia estructurada. Vive con su padre y su madre, es hijo único.

Entrevista: En la entrevista se presenta una cierta resistencia empezando por una actitud de reserva, en la que el sujeto habla con un volumen bajo. Es interesante tomar en cuenta la imagen que tiene el sujeto de sí mismo al decir “Soy un poco raro porque tengo una actitud extraña ante las cosas” lo que denota a un sujeto que se ve a sí mismo con una desadaptación y hasta cierto punto rodeado por un mundo amenazante, lo que se corrobora en la elección de poder al mencionar que preferiría poder volverse invisible ya que esto “te volvería peligroso tanto como te permitiría evitar los peligros”.

TAT: Es importante notar esta rivalidad con el padre, en la que el sujeto ve al padre como una competencia, esto puede deberse por una madre sobreprotectora lo que se relaciona con la historia de la lámina 5 en la que se ve a esta madre que cierra la ventana, que puede simbolizar esta cuestión de coartar la libertad a este hijo. También en la lámina referente al peligro se ve la temática persona herida, donde aparece una criatura en la oscuridad (sus aspectos escondidos), ya que es muy común que cuando un yo es débil la parte inconsciente puede brotar muy fácilmente y lo más interesante es que a pesar que se puede ver fácilmente esta criatura no, se sepa quién es, como si existiera una negación de la presencia de su nombre o como si lo desconociera dando la sensación de sombra. Muchas veces este yo aparece como débil, como restringido en este caso por la madre, donde no hay errores o cuestiones que hagan que este yo se fortalezca y cuando pase algún choque con la realidad este yo puede destruirse o aislarse.

Figura humana: Es observable una inconformidad sexual recurrente en el dibujo, esto se ve porque prácticamente en todo el dibujo aparecen figuras fálicas, y en lugares donde dan esta significación, también se confirma este hogar restrictivo en el que el sujeto se desenvuelve.

Caso 7

22 años femenino, familia desestructurada, vive con sus dos hermanos mayores y su madre. Su padre vive por su cuenta.

Entrevista: Aquí se puede observar una conflictiva con la identidad, ya que se siente identificada con esta parte del yo como el elfo exiliado y que a pesar de eso lucha por su pueblo, quizás tomando este papel de mártir. Se ve un yo golpeado que no tiene pertenencia alguna ante este grupo de familia, esto hace que se forme un yo frágil que muchas veces se oculta con extroversión como se ve en este caso.

TAT: En la lámina 6MN del TAT, en la que se ve la temática de un engaño y el enojo de este esposo que le reclama, que nos podría dar a entender la situación que se vive actualmente con su enamorado, ese engaño ante esta figura paterna. y la búsqueda de agradarlo.

Figura humana: Aquí se evidencia un tema de interés presente en el dibujo, vemos que detrás de la mujer existe un hombre grande con antifaz que denota esta figura paterna oculta. Además de indicadores de la fertilidad esta mujer, como en el trazo que da la apariencia que esta niña está embarazada y lleva en su vientre una flor, temática que se relaciona con lo expuesto sobre el Edipo y su consumación en el TAT, También se puede abordar esta figura grande y oculta entre la sombras como ese animus a punto de salir que si bien es tenue es grande, puede evidenciar un conflicto con este mundo interno o un yo que está siendo invadido por esa parte masculina lo que puede denotar un yo frágil que no puede controlar esta parte latente que vive en ella.

Caso 8

20 años masculino, familia desestructurada, vive con su hermano mayor y su padre. Su hermano y hermana menor viven aparte con sus abuelos.

Entrevista: Se puede ver claramente un conflicto con la figura paterna ya que en la entrevista se ve este odio implícito hacia él y dice textualmente “No me agrada es sujeto” también se puede observar una gran importancia que le da a los videojuegos. Lo que cabe recalcar de que el sujeto intenta sostenerse aun de esta realidad ya que él ha dejado todo por los juegos excepto salir con sus amigos lo que nos da cuenta de esta búsqueda de una identidad aún no encontrada y esta cuestión del yo, de salir a flote de este mundo sin ser invadido o que el yo sufra un inflación, donde este mundo virtual lleno de arquetipos es absorbido.

TAT: Esta figura paterna se muestra en este test muy amenazante y nociva para el sujeto, Esto se contempla en algunos aspectos de la entrevista vital. También es importante el tema de la culpa vista de la muerte de la madre que recae sobre él, ya que en las historias expresadas por el sujeto en el TAT, se ve muy claramente este ser inadaptado que lleva a esta figura materna a la muerte y es curioso ver las cuestiones también de él concebirse como inadaptado a este mundo, que nos da una reafirmación a la hipótesis presentada y lo que es curioso, es esta cuestión de que con esta figura después de absorberle la vida se permiten ser libres o hacer fechorías.

Dibujo libre: se presenta un dibujo bastante agresivo un dibujo que no contiene límites sino que es algo que denota agresión en su mirada y a su vez temores paranoides que podría también significar una figura paterna no sólo nociva sino que le lleva a este límite de alejarse de esta realidad por miedo hacia esta figura. También se pueden ver cuestiones de conflicto sexual grave al notar la nariz fálica y en la falta del resto del cuerpo nos habla de una negación de la sexualidad. Se puede decir que este es un yo demasiado frágil que busca temáticas de aceptación y que logró engancharse de este mundo virtual donde este mundo es el sustento para este sujeto, donde si este mundo falta este escape de esta realidad se generaría otra realidad alterna, en la que el sujeto crearía un mundo distinto y sería invadido por este mundo arquetípico y no saldría a flote.

Caso 9

22 años masculino, familia estructurada, vive con el padre y la madre, es hijo único.

Entrevista: El sujeto se presenta a la entrevista como una persona extrovertida, y con facilidad de expresarse ante los demás pero que a su vez mantiene una atracción bastante acentuada hacia este mundo virtual en el cual en su discurso muestra indicadores de manifestar agresividad reprimida que probablemente no manifiesta en lo real mediante este “cazar” al enemigo con mayor facilidad.

TAT: En este caso es muy claro el conflicto de una identidad sexual, ya que se presenta esta ambivalencia, una necesidad de dar vitalidad a esta ánima que se presenta en los oscuros sin fines del inframundo estando atrapada. Aquí es interesante recalcar la presencia de este puente donde habita este viejo sabio, y esta similitud al mundo inconsciente topado, metafórico como este yo cruzando este puente al mundo del inconsciente colectivo, donde le lleva “víveres” a aquel ánima que está atrapada y encerrada y que también se ve en la lámina 16 donde el sujeto es golpeado en su “honor”, siendo este un lapsus que nos habla de esta dualidad y lo sombrío a punto de salir y a la cual él le está intentando dar vida, ya que esta ánima se presenta como una imagen y cuando piensa en ella según él es golpeado.

Figura Humana: Hay ciertos indicadores de agresión como es este trazo muy fuerte y en este tipo de mano puntiaguda. También es importante notar la presencia de esta persona con cuerpo de hombre que a su vez presenta esta dualidad de un rostro femenino. Esto nos da cuenta de un yo que puede ser débil y está siendo invadido por lo sombrío como un yo que está en una etapa de la vida de esa búsqueda de esa identidad y que está creciendo

Caso 10

23 años masculino, familia estructurada. Vive con su padre, su madre, un hermano mayor y un hermano menor. Tiene otro hermano mayor pero este vive aparte.

Entrevista: Lo importante aquí es la actitud del sujeto ya que este se presentó inseguro en la entrevista. El poder que le gustaría tener es fuerza divina, eligiéndolo por la cantidad de daño que permite realizar, hay algo que guarda de gran magnitud y que necesita esta fuerza para poder sacar pero al no tenerla esto puede explotar, es por esto la importancia de este videojuego en la vida del sujeto ya que este puede servir como aquella meta catártica donde el sujeto puede sacar todas aquellas pulsiones reprimidas.

TAT: También es interesante recalcar a estos padres que se presentan agresivos y que atacan a este sujeto y se ve muy claramente que es por parte de ambos en el TAT, a pesar de que el sujeto se haya portado nervioso y poco expresivo en la entrevista se pudo observar detalles muy interesantes referentes a este yo y cómo se presenta en este mundo agresivo, por eso se busca el permanecer en el pasado en este lugar seguro que él considera para sí.

Figura humana: En algunos aspectos del dibujo se muestran aspectos de inseguridad y un yo retraído. Lo que sale a la luz también son las señales de agresión reprimida que tiene el sujeto, esto se puede confirmar también en la entrevista.

Caso 11

20 años femenino, familia estructurada, vive con su padre y su madre. Su hermana mayor vive por su cuenta.

Entrevista: Lo principal a tomar en cuenta en este caso es el poco contacto con la realidad que se presenta en la entrevista y que expresa abiertamente ya que se ve la búsqueda de un mundo alterno que funcione como refugio siendo este el mundo de los videojuegos por el cual aclara tener una afinidad y en los cuales su fin primordial es el de personificar en un plano distinto al de la realidad actual a otra persona o héroe, y el cual le da al sujeto un lugar donde puede expresar aquellas pulsiones que muchas veces son tanáticas y que se ve por el tipo de juego que elige que tal vez esta realidad en la cual se desenvuelve no es muy buena para el sujeto.

TAT: Cuando se le pregunta sobre su relación con su madre donde la respuesta parece cortada y a su vez también se presenta problemas en la lámina del TAT como que da la sensación de un abandono de un hacer de menos a esta hija. Es como si no

hubiese una identificación con la madre. También se puede ver en la lámina 6MN un problema de comunicación con el padre, lo que es parte de una dinámica familiar algo conflictiva y una imagen paterna que representa un refugio pero a su vez una ausencia.

Figura Humana: Se observa conflicto con la identidad sexual que se le puede ligar con la relación materna es por eso que no se dibuja primero como figura femenina sino que inicia por el dibujo del otro sexo, manifestando un conflicto con la identidad femenina. Lo que nos habla de un yo débil que también se presenta en el trazo del dibujo y al no tener una cuestión clara en esta identidad y el retraimiento antes mencionado.

Caso 12

21 años masculino, familia estructurada, vive con su padre, su madre y su hermano menor.

Entrevista: En la entrevista se presenta abierto y colaborador. Lo importante a destacar en este tema es la afinidad que presenta este sujeto hacia el tomar varias formas, varias máscaras, lo que se refleja tanto en la elección de héroe favorito, como en la de sus gustos como el del teatro, lo que evidencia que el sujeto siente una no aceptación por aspectos de sí mismo que oculta mediante la capacidad de mostrarse disfrazado ante el resto.

TAT: En este caso se evidencia lo que respecta a la diversidad de roles donde el individuo es como una masa que puede tomar cualquier papel y hacerlo fácilmente es algo fugaz para el sujeto que se desvanece y que nunca más vuelve como se evidencia en la historia de la lámina 5, lo que se relaciona con lo que hace en el teatro y la música, esta facilidad artística que nos muestra un yo que puede equipar cualquier máscara, lo cual lo hace moldeable y se podría hablar de un yo con muchos recursos los cuales puede usar para desenvolverse socialmente pero que puede estar tapando un yo débil y esto se reafirma con este yo que no se sabe quién es ya que se ve como una masa sin forma. La figura paterna representada en la lámina 16 del TAT por este rey que le ve a este chico como alguien no importante, más después de mostrarle su acto, él decide no servir a este rey y decide llevar su acto a otras personas lo que nos habla de este yo que es rechazado por esta figura paterna pero que lucha por este reconocimiento por parte del padre y cuando lo consigue el decide seguir su camino independiente suficiente. También vemos esta búsqueda de independencia, de ser alguien separado de los demás y de esta necesidad de que todas estas cuestiones

reprimidas por el sujeto sean libres y desaparecer ante esta figura de ley como se ve en la lámina 5 del TAT

Figura humana: al igual que en el TAT, al verse a él mismo como una masa sin forma se puede ver en el dibujo un yo sin forma sin identidad. Es un yo que puede ser débil y lo representa no solo en el dibujo sino en la entrevista y en el TAT, además que muchas veces la cuestión del arte es representado para cumplir aquellos impulsos que son negados socialmente o por la leyes, por lo cual vemos la línea recargada en la figura humana señalando la agresión reprimida.

Caso 13

21 años masculino, familia desestructurada, vive con su madre y su hermana mayor. Su padre falleció cuando tenía 2 años.

Entrevista: Vemos principalmente esta temática de pertenecer a esta subcultura llamada “visual kei” que le proporcionan el apoyo para ser extrovertido y valerse por sí solo. Claro que también se ve una dependencia vehemente hacia este grupo, el cual parece servirle de ayuda para salir de este aislamiento, pero esta subcultura intenta presentar su libertad de opinión y de pensamiento. Este grupo hace que el sujeto pueda salir del mundo de los videojuegos.

TAT: En todas las historias el sujeto manifiesta una resolución que implica alguien herido o alguien muerto, lo que nos da de cuenta este deseo inconsciente de expresar agresividad que se presenta. También es importante recalcar este padre fallecido el cual forma importante en su vida y es como si el sujeto se diera cuenta de que su figura materna no puede hacerse cargo de él ni de su hogar. Lo cual puede tener que ver con esta búsqueda de venganza o de averiguar qué es lo que paso con este padre y por ello hacerse cargo de la situación.

Figura humana: se ve un yo débil, retraído y aislado tanto como lleno de agresión que se manifiesta en este dibujo, lo cual nos habla un poco de esta ira acumulada. Es por eso la importancia del videojuego en su vida ya que este le permite desahogarse.

Caso 14

23 años masculino, familia estructurada, vive en Quito en periodo universitario, más el resto del tiempo vive con su padre y su madre. Su hermano vive aparte.

Entrevista: En la entrevista se presenta como muy retraído. Es de interés la figura que él busca como campeón femenino cuenta con características masculinas, es decir que

tiene que ser poderosa ser vista como algo fuerte al que pueda brindarle esta sobreprotección al sujeto. No es de sorprenderse que la figura de amor de esta persona cumpla con estos parámetros

TAT: Lo importante a recalcar en este caso es este sujeto que necesita sobreprotección materna, se ve mucho esta sobreprotección en esta madre en la historia del TAT siendo una madre todopoderosa que tiene el control total sobre la vida del sujeto.

Figura Humana: Se comprueba lo de los anteriores apartados al notar que el sujeto está a la misma altura que la figura materna y donde se ve cuestiones como un arco de protección sobre esta familia, cuestiones como ventanas parchadas y esta protección sobre la familia tiene forma de seno, lo cual nos da a entender esta figura materna muy sobre protectora y él se dibuja alejado de la familia como queriendo escapar de esta madre. También se puede observar este inconsciente a su lado representado por este árbol frágil a punto de romperse que nos indica este yo débil en el cual todos estos contenidos están a punto de desbordarse causando un temor paranoide en este yo.

Caso 15

23 años masculino, familia estructurada, vive en Quito en periodo universitario, más el resto del tiempo vive con su madre y su hermano menor. Su padre se fue a vivir a España por cuestiones de trabajo.

Entrevista: El sujeto se presenta alegre y colaborador a la entrevista. Se puede ver el rol del sujeto ante su hermano dando cuenta el punto de estar sobre el papel del padre del cual prácticamente ha quedado a cargo ya que el es el que “enseña” cosas a su hermano. Es de interés que el sujeto expresa en su elección de personajes que quisiera la capacidad de dividirse, como dando la impresión de sentirse rodeado de problemas a los cuales darles varios acercamientos.

TAT: Lo importante en este caso es el sujeto y la relación materna, ya que en la lámina 5 del TAT hay una referencia directa a castración, cabe recalcar que el padre del sujeto vive en otro país, lo que nos puede hablar de esa madre sobre protectora para la cual este hijo es solo para ella y el sujeto no puede ser sexuado, dando como resultado a un yo sobre protegido y un poco retraído. En la lámina 7VH se ve la relación padre hijo al ver al padre cediéndole su responsabilidad, pero lo que se sigue reafirmando es esta cuestión de esta madre castrante que forma parte de una simbiosis con la madre en la que ella controla todo y por eso se hace lo que ella diga.

Figura humana: Se presenta una ambigüedad sexual donde se presentan rasgos bastante femeninos más siendo un dibujo de un hombre, existen conductas masturbatorias que tienen que ver con la culpa y se ve que aparece esta necesidad de apoyo reafirmando este yo débil que a su vez puede sentir culpa de la pérdida paterna. También se puede observar indicadores de retraimiento, esto nos confirma la teoría de este yo débil que prácticamente podría estar sufriendo un Edipo que pasa a lo real, en el cual el sujeto es el novio de esta madre generando muchos problemas en su vida sexual, lo cual nos lleva de regreso a la temática de las conductas masturbatorias presentes en este sujeto.

Caso 16

20 años masculino, familia estructurada, vive con su padre, su madre y su hermano menor. Tiene 3 hermanos mayores que viven por su propia cuenta.

Entrevista: Es importante observar que este sujeto tiene una gran afinidad hacia este mundo virtual y que se desenvuelve de modo común en este medio, tanto como para jugar como en sus estudios. También cabe notar que toma como momento más relevante aquel en el que recibe el reconocimiento de sus compañeros de juego, es decir en el que es notado.

TAT: Lo más importante de observar en el sujeto es toda esta cuestión de haber armado una historia secuencial con las cuatro láminas del TAT, nos habla mucho de esta facilidad creativa que tiene para dar vida a estas historias como una sola, también se ve ambigüedad que se presenta mucho en esta historia, esta tristeza y felicidad a la vez nos permite contemplar que se presente un pasado turbio, ambiguo que le da tranquilidad pero a la vez le provoca en el ansiedad al no saber si es un pasado bueno o malo, cabe recalcar que se ve un conflicto en este hogar ya que al personaje principal de esta historia le pasa algo en este camino hacia su casa, que se puede interpretar como el hecho de no querer ir allí y es ahí donde puede dormir en paz cuando en casa es donde las dudas y los problemas aparecen y puede dormir pero con la duda en la mente tal vez por eso busca este mundo virtual que se da en el hogar, esta búsqueda de salirse de esta realidad que se presenta.

Figura Humana: Cabe recalcar la presencia de adornos en los brazos como púas que nos permiten presenciar esta cuestión de agresión física en el sujeto, también se puede ver la agresión reprimida de un yo que no permite canalizar esta agresión y esta inseguridad en el sujeto, lo que podría provocar la presencia de un yo que reprime mucho esta agresividad pero que puede ser a veces canalizado con este tipo de

juegos. También vemos un conflicto con la identidad sexual donde el dibujo se parece a una mujer, siendo el dibujo una figura masculina, lo cual nos habla de esta búsqueda del yo a una identidad sexual o de un yo en formación que puede ser débil y que está atorado en este conflicto latente.

Caso 17

21 años masculino, familia desestructurada, vive solo con su madre. Su padre los abandonó cuando él tenía 2 años.

Entrevista: Lo importante a resaltar aquí es un yo débil que se ve claramente en la entrevista, esta necesidad de logro, de ser el killer el asesino, que su poder sea proporcional a los kills. Es posible que aquí se reafirme ese yo mediante las muertes de sus enemigos y demás. También cabe recalcar este sentimiento de soledad que se ve en esta persona donde el aislamiento en un mundo alterno se ha formado como salvador para este sujeto, ya que para él le causa ansias el “estar solo”.

TAT: es importante el tema de que el sujeto en la lámina 11 del TAT se pone al nivel de un animal pequeño e insignificante, que no tiene fuerza sino que es prisionero, este simbolismo lo que nos da mucho que pensar ya que al ponerse a este nivel de un animal que es débil, pero que encuentra súper poderes para poder acabar con los problemas ya que estos son muy grandes para él que no puede solucionarlos por lo tanto sintiéndose insignificante. También hay una idealización de la figura paterna que se ve mucho en este caso y también un conflicto con la madre propia en relación a la pérdida de un miembro familiar.

Figura humana: A su vez es posible divisar el conflicto de identidad sexual presente en el dibujo de la figura humana. También hay una cuestión importante a tomar en cuenta, ya que existe un sombreado en la cara del dibujo de la persona, lo que puede deberse a la culpa que pueda sentir el sujeto, lo que lleva a la regresión que parece mostrar el dibujo de un pasado culposo. Tal vez tenga relación con esta figura paterna en donde la historia nos demuestra un intento de reparar algo con este padre.

Caso 18

21 años masculino, familia desestructurada, vive con su papá y su hermana, su madre falleció hace 3 años y su madrastra y sus 3 hermanastros viven cerca de él.

Entrevista: Es interesante observar en esta entrevista como el sujeto se expresa sobre sí mismo como una persona perfeccionista, una persona que quiere mantener

todo en orden pero que a su vez sufre por ello, ya que al mismo tiempo explica que nunca tiene suficiente tiempo para hacer todo lo que se propone.

TAT: En la lámina 16 del TAT, él quiere llegar a un punto para salir de esto que vive actualmente. Aquí también vemos una persona que presenta una fuerte conflictiva hacia la figura materna siendo esta rígida y cerrada. Cabe recalcar el hecho del fallecimiento de la madre hace tres años, lo cual nos da a pensar que no había buena relación al igual que con su madrastra con la cual tiene conflicto. Por otro lado este yo rígido debe ser el causante de esta búsqueda de agradar a este padre ya que él y su otra familia generan una búsqueda de acercamiento a esta persona con la cual el sujeto tiene una buena relación. También se puede ver un poco de retraimiento y de conflictos sexuales y de agresión reprimida que como hemos visto es canalizada hacia sí mismo cuando algo no sale como quiere y por esto aparece este yo juzgador.

Figura humana: Se puede interpretar un yo débil, un yo perfeccionista que se podría decir que entraría en un obsesivo donde todo tiene que ser perfecto por lo que todo lo que hace no puede ser malo lo cual nos da a pensar en un yo débil, en esta búsqueda de reafirmación donde no puede existir el desorden o lo malo, sino todo bueno, un yo rígido que no le permite fallar un yo juzgador para el mismo que hace que todo tiene que ser perfecto.

Caso 19

20 años masculino, familia estructurada, vive con su padre, su madre y su hermano mayor.

Entrevista: En este caso es interesante como el sujeto se presenta a sí mismo como “alguien normal, común y corriente” a quien le gusta expresar mediante la creatividad sus sentimientos y emociones y que mantiene una buena relación con los que le rodean que incluye una buena comunicación, más hay indicadores en la entrevista de historia vital de una dificultad para relacionarse con su familia ya que llega al punto de dejar de jugar DOTA por socializar con sus amigos pero no por hacerlo con sus padres. En la elección de ítem es importante notar una posible agresividad, ya que elige un ítem que le permite dar golpes con rapidez a los enemigos, descargando posiblemente frustración esta frustración.

TAT: En la lámina 11 del TAT se demuestra una agresividad que es reprimida pero parece explotar eventualmente, lo que nos da una evidencia de un yo que se pone una máscara de “normalidad” y tranquilidad más que no puede expresarse de una manera que le libere de esta carga de agresividad. Finalmente es también notorio como en la

lámina 16 del TAT se ve una angustia e inseguridad sobre el futuro que conjunto con lo explicado de la agresividad hacen que el sujeto se retraiga en el mundo virtual en el cual no hay un peligro real si es que las cosas salen mal. Razón por la cual es importante notar como el juego le permite manifestarse en este “rol” que le permite utilizar esta agresividad y convertirla en “hiperactividad”.

Figura humana: Es de gran importancia notar el hecho de que en el dibujo de la figura humana empieza por el sexo opuesto y a más de esto, el rostro de la mujer expresa inconformidad mientras que el del hombre muestra una sonrisa abierta. Al tomar en cuenta estos elementos podemos asumir que el sujeto se encuentra en una etapa de identificación sexual

4. CONCLUSIONES

A continuación se expondrán algunas de las conclusiones más significativas a las que llegaron los autores de esta disertación referentes a la parte de la investigación realizada:

1. La mayoría de sujetos investigados, se vincula estrechamente con el videojuego MOBA DOTA como respuesta a la búsqueda de identidad individual y de pertenencia grupal, dando cuenta de una incorrecta adaptación con el arquetipo de la máscara.
2. Uno de los rasgos más significativos encontrados en la muestra es el relativo a la falta de integración de su ánima y ánimus, lo que tiende a manifestarse como un complejo de identificación con su contraparte femenino o masculino, ya sea un complejo de identificación materno o paterno
3. Una de las características comunes de los sujetos investigados, es el desenvolverse en entornos familiares agresivos, amenazantes o desestructurados, lo que les lleva a considerar el videojuego MOBA DOTA como un refugio en un mundo libre de estos conflictos.
4. Otro aspecto importante sobre los sujetos de la muestra, es el relacionado con la energía proveniente de la sombra que encuentran salida mediante el videojuego, debido a la posibilidad de canalizar la misma a través de este mecanismo que les otorga el permiso para enfrentarlas; siendo uno de los aspectos a considerarse cuando se habla del placer que sostiene una relación de dependencia.
5. Se pudo observar también la forma como los ordenamientos de la cultura respecto de las preferencias y comportamientos sexuales determinan las elecciones masculinas que buscan el poder, la fuerza y el estatus social mientras que las mujeres son atraídas a este juego por el mito detrás de la historia, por sus símbolos y por la identificación con algún personaje, lo cual nos lleva a reforzar la idea de la influencia de los constructos sociales sobre el ego.
6. El ego de los jugadores, abrumado y poseído de imágenes arquetípicas, es seducido por la ilusión de ingresar a un mundo donde todo es posible, omnipotente, lo que hace que el sujeto se evada temporalmente en esta realidad virtual, perdiendo la oportunidad de responder a las demandas de la realidad o al sufrimiento de la consciencia.
7. Todos los sujetos investigados dieron cuenta de la existencia de un vórtice o canal que los mantiene atados a la realidad que se evidencia en la capacidad

de discernir los límites y el haber introyectado las normas. Llama la atención que este portal que permite el ingreso al mundo virtual y que atrae a la realidad es el grupo, aquel que otorga identidad y la posibilidad de aprender de esta experiencia integradora.

8. Tanto el juego con sus características como la pertenencia que otorga el grupo, proveen a los sujetos de la posibilidad y elaborar los complejos psíquicos infantiles, relacionando y trabajando las relaciones y complejos paterno y materno
9. La última conclusión pretende hacer una analogía entre la estructura del juego MOBA DOTA y la Psique, puesto que ambas están constituidas por leyes, códigos, simbolismos, personajes, roles, pensamiento, estrategias, dualidades, magias, mitos, realidades, bordes y desbordes del ego, sus luces y sus sombras. Cabe recalcar que este mundo no intenta semejarse a la psique en su totalidad sino de ciertos recursos que lo conforman ya que al ser la psique un mundo muy complejo y aun difícil de comprender en su totalidad nos es imposible afirmar esto.

5. RECOMENDACIONES

En este apartado se exponen las conclusiones que se consideraron necesarias respecto a los resultados y conclusiones de la disertación:

1. Considerar la utilización del juego en el medio psicoterapéutico como medio de desarrollo de estrategias visuales, emocionales, psíquicas y manuales así como de trabajo en equipo siguiendo claras reglas metodológicas y de análisis para casos específicos siempre con el apoyo de un experto del tema.
2. Favorecer el placer de aprender mediante recursos audiovisuales, resaltando la importancia de los sentidos en el aprendizaje.
3. Tomar en cuenta el fenómeno de la tecnología y su influencia ante las particularidades de nuestra cultura, considerando siempre la población con su historia y contexto.
4. Fomentar la importancia, tanto de revisar la teoría clásica para el entendimiento de la estructura psíquica de los sujetos, como la relevancia de ir a la par con lo contemporáneo, manteniéndose informado al respecto de los nuevos fenómenos y tendencias.
5. Considerar en el ambiente terapéutico la descarga de agresividad reprimida que presentan los sujetos en el juego como un recurso de ayuda y expresión para el mismo, de modo que los malestares por los que pueda estar pasando el mismo puedan seguir encontrando esta salida más estableciendo límites al mismo.
6. Resaltar la importancia del crecimiento del fenómeno que representan los videojuegos en la cultura, fenómeno que cada vez cuenta con una cabida más grande, creando nuevas conductas y formas de pensamiento.

6. BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Bauman Z. (2010). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires, Argentina. Fondo de cultura económica.
- Bauman Z. (2011). *44 cartas desde el mundo líquido*, 2011. Barcelona, España. Editorial Paidós.
- Buck J. (1992). *Manual y guía de interpretación de la técnica de dibujo proyectivo HTP*. México. Editorial El Manual Moderno.
- Casarrubios M.A., García J.M. (2002). *Diccionario de psicología*. Madrid, España. Editorial Miletto Ediciones.
- "Ciberculturas juveniles" editado por Marcelo Urresti (2008) La cruzía ed. Pg 217 Buenos aires Argentina
- Fairchild H. P. (1994). *Diccionario de sociología*. México. Fondo de Cultura Económica
- Fordham F. (1953). *Introducción a la psicología de Jung*. Madrid, España. Editorial Morata S.A.
- Hollis J. (2009). *Tus zonas oscuras: la sombra en el individuo, las organizaciones y la sociedad*. Barcelona, España. Editorial Kairós.
- Jung C.G. (1951). *Aion. Contribuciones al simbolismo del sí mismo. Obras completas Tomo 9/2*. Madrid, España. Editorial Trotta
- Jung C.G. (1952). *La dinámica del inconsciente. Obras completas Tomo 8*. Madrid, España. Editorial Trotta.
- Jung C.G. (1964). *El hombre y sus símbolos*. España. Editorial Paidós Ibérica.
- Jung C.G. (1995). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid, España. Editorial Trotta.
- Lévy P. (1999). *Que es lo virtual*. Barcelona, España. Editorial Paidós España
- Murray H. (1959). *Test de apercepción temática (TAT). Manual para la aplicación*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
- Stein M. (1998). *El mapa del alma según Jung*. Barcelona España. Ediciones Luciernaga.
- Urresti M. (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires, Argentina. Editorial La cruzía.

Sitios web

- Artículo "Investigando videojuegos: Recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos. Disponible en: <http://www.uv.es/jopeicha/MaterialesTE/Esnaola4>
- Estadísticas sobre el uso de tecnología en Ecuador realizada por el INEC recuperado de: http://www.inec.gob.ec/estadisticas/index.php?option=com_remository&Itemid=&func=startdown&id=1513&lang=es&TB_iframe=true&height=250&width=800
- DOTA Allstars guía de ítem recuperada de: <http://videojunter.wordpress.com/2008/04/26/dota-allstars-guia-de-items/>
- Sitio sobre la historia del primer videojuego. Disponible en: <http://www.pong-story.com/intro.htm>
- Ensayo sobre los juegos de rol por Andrew Rilstone. Disponible en: [Role-Playing Games: An Overview](#)