



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA**

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Nosotros: **ANDREA SOLEDAD DONOSO NARANJO, CC. 1719083360** y **GABRIEL ALEJANDRO GARCÍA ANDRANGO, CC. 1715198998**, autores del trabajo de graduación intitulado: **“LA EXPRESIÓN HEROICA DEL EGO EN EL VIDEOJUEGO EN LÍNEA WORLD OF WARCRAFT”**. Estudio realizado en treinta adultos varones de edades comprendidas entre 18 y 30 años de edad en la ciudad de Quito en el periodo enero- agosto 2013, previa a la obtención del título profesional de **PSICÓLOGOS CLÍNICOS**, 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, diciembre 2013

ANDREA SOLEDAD DONOSO NARANJO

CC. 1719083360

GABRIEL ALEJANDRO GARCÍA ANDRANGO

CC. 1715198998

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR-MATRIZ



FACULTAD DE PSICOLOGÍA

ÁREA CLÍNICA

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PSICOLOGOS CLÍNICOS

“LA EXPRESIÓN HEROICA DEL EGO EN EL VIDEOJUEGO EN LÍNEA
WORLD OF WARCRAFT”

Estudio realizado en treinta adultos varones de edades comprendidas entre 18 y 30 años de edad en la ciudad de Quito en el periodo enero- agosto 2013

ANDREA SOLEDAD DONOSO NARANJO

GABRIEL ALEJANDRO GARCÍA ANDRANGO

DIRECTORA: DRA. ANA TIBAU I.

QUITO, 2013

DEDICATORIA

Nuestro trabajo lo dedicamos a todos los jugadores del videojuego World of Warcraft que colaboraron para la realización de nuestro estudio, brindándonos su tiempo y haciéndonos partícipes de importante información de su vida, ya que sin su ayuda esta disertación no hubiera sido posible.

AGRADECIMIENTOS

La presente disertación, ha sido producto del trabajo conjunto de varios meses, el cual se ha podido terminar gracias al apoyo y guía de nuestra directora Dra. Ana Tibau, a quien agradecemos sobremanera. Al Dr. Vladimir Serrano, por su introducción a la psicología analítica y la pauta brindada en la comprensión de la literatura junguiana. Finalmente agradecemos el apoyo de nuestras familias quienes nos han impulsado en este estudio hasta su culminación.

Agradezco infinitamente a mis padres, Patricio y Soledad quienes han sido un soporte incondicional a lo largo de mi vida, y por intermedio de ellos a mi Padre Celestial, quien me bendice a cada momento. A Paola y María Paz con quienes he tenido la oportunidad de compartir mis más grandes logros. A Daniel, por su apoyo, ayuda y amor para conmigo en estos últimos pasos de mi carrera.

Andrea

Agradezco el apoyo de la señora Sara Argüello quien a pesar de no mantener ningún lazo conmigo, me cuidó y educó, llegando a representar una figura materna y el pilar más significativo de mi existencia. Me encuentro especialmente agradecido con Vladimir Serrano por su guía y apoyo en el transcurso de este trabajo, ya que sin su guía este trabajo no se hubiese logrado.

Alejandro

“Todo depende de cómo vemos las cosas y no de cómo son en realidad”.

Carl Gustav Jung

CONTENIDO

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| DEDICATORIA..... | I |
| AGRADECIMIENTOS..... | II |
| Carl Gustav Jung | III |
| RESUMEN..... | VI |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO 1.- CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ESTRUCTURA DE LA PSIQUE | 3 |
| 1.1 Introducción a la psicología analítica | 3 |
| 1.2 Consciencia..... | 3 |
| 1.3 Inconsciente personal e inconsciente colectivo | 7 |
| 1.4 Arquetipos | 9 |
| 1.4.1 Arquetipo del héroe..... | 11 |
| 1.5 Complejos..... | 13 |
| 1.5.1 Complejo heroico | 14 |
| CAPÍTULO 2.- EGO COMO CENTRO DE LA CONSCIENCIA Y LA RELACIÓN CON EL MITO HEROICO | 15 |
| 2.1 Concepto de ego | 15 |
| 2.1.1 Características del ego..... | 15 |
| 2.1.2 Funciones del ego..... | 16 |
| 2.1.3 Alienación e inflación del ego..... | 18 |
| 2.2 Los arquetipos heroicos en el desarrollo del ego..... | 22 |
| 2.3 Relación ego- mito heroico | 23 |
| 2.3.1 Las diversas caras de un héroe | 26 |
| CAPÍTULO 3.- EL VIDEOJUEGO WORLD OF WARCRAFT | 29 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Resumen de la historia del videojuego..... | 29 |
| 3.2 Características de la facción de los personajes a crear en el videojuego..... | 34 |
| 3.3 Características de las razas en el videojuego..... | 34 |
| 3.3.1 Análisis de las razas | 37 |
| 3.4.1 Análisis de las clases | 44 |
| CAPÍTULO 4.- ANÁLISIS DE CASOS..... | 50 |
| 4.1 Metodología..... | 50 |
| 4.1.1 Entrevista..... | 50 |
| 4.1.2 Test de Apercepción Temática..... | 53 |
| 4.1.3 Test de la Figura Humana | 58 |
| 4.1.4 Creación del personaje | 59 |
| 4.2 PERFILES PSICOLÓGICOS | 61 |
| CONCLUSIONES..... | 93 |
| RECOMENDACIONES | 96 |
| BIBLIOGRAFÍA | 97 |

RESUMEN

El presente estudio se ha realizado a partir del videojuego multijugador masivo en línea World of Warcraft, cuyo contenido permite al usuario involucrarse en una historia llena de fantasía y relatos épicos, a través de una participación directa por medio de un personaje o personajes propios creados siendo un requisito para ser parte de la historia y el curso de eventos que presenta el videojuego.

Por medio de este entretenimiento se pueden observar distintas manifestaciones psíquicas, entre las cuales vamos a centrarnos en la expresión heroica del ego, que se da lugar en la creación del primer personaje hasta la creación del personaje principal en el World of Warcraft. Para definir la presencia de este carácter heroico, se ha realizado un abordaje desde la psicología propuesta por Carl Gustav Jung del desarrollo del ego, llegando a considerar las manifestaciones de procesos arquetípicos que pueden expresarse durante este transcurso, efectuando un recorrido por el mito, el héroe y el viaje heroico. Este proceso se encuentra en todas las culturas, mostrando su importancia y significado en la sociedad contemporánea.

Dentro del presente estudio se utilizaron dos herramientas proyectivas: el Test de la Figura Humana y 8 láminas del Test de Apercepción Temática; por medio de estos se puede hacer referencia a contenidos inconscientes que fueron proyectados durante las diferentes reuniones que se tuvieron con los entrevistados, los cuales constituyen una población de adultos entre los 18 y 30 años que han tenido una experiencia dentro del videojuego de al menos un año.

Por medio de la creación del personaje para participar en el videojuego se consideran dos tópicos primordiales: la selección de raza, clase y su combinación. Ambas permiten reconocer, contenidos de la psique tanto individual como colectiva debido a su fuerte tonalidad arquetípica. Estos contenidos fueron analizados usando como referencia los resultados de los test anteriormente expuestos, lo que permitió determinar rasgos heroicos en el ego.

Con todo el material obtenido se pudo determinar la importancia que tiene el videojuego como estímulo para el fortalecimiento o surgimiento de rasgos heroicos en la psique de un individuo, lo cual permitirá la existencia de un impulso de vida que genere actitudes de lucha y establecimiento de metas futura.

INTRODUCCIÓN

Dentro del mundo contemporáneo en el que vivimos, la psicología ha tenido que adaptarse para lograr ser de utilidad como una ciencia que respeta la individualidad de cada sujeto. Es así, que este estudio ha tomado a los videojuegos y específicamente al World of Warcraft, como un entretenimiento de gran impacto en personas de distintas edades, al ser un tema que no ha sido abordado hasta la actualidad en el Ecuador.

Para la presente disertación, se han escogido treinta sujetos varones que tengan como parte de su vida jugar el videojuego de rol multijugador masivo en línea World of Warcraft, creado por la empresa Blizzard Entertainment, siendo considerado por los Record Guinness como el más popular en el año 2010 por su amplitud de contenidos en el desarrollo de la historia y la libertad para jugar dentro de este mundo virtual. Es así que este videojuego crea un fenómeno cultural que será relacionado con la psicología analítica por el interés que nace de la experiencia personal y la observación de personas cercanas a los videojuegos.

A partir de la psicología propuesta por Carl Gustav Jung y abordada por varios autores post-junguianos, se buscará abarcar conceptos teóricos y el viaje que debe realizar cada ser humano, para así mostrar la expresión heroica de su ego, debido a la búsqueda de constantes desafíos que el ego se plantea para su propio desarrollo encarando las problemáticas que se presentan en la vida. Debido a esto, la creación de un personaje y la búsqueda de una aventura virtual, podría manifestar el carácter heroico del ego. Este estudio no considerará procesos del desarrollo tanto físicos como intelectuales ni la trayectoria que puede tener el personaje en el videojuego.

En el estudio propuesto se analizarán los diferentes casos, utilizando formas de recolección de información, entrevista que consta de 35 preguntas además de los resultados de la aplicación de dos herramientas psicológicas proyectivas como son el Test de Apercepción Temática y el Test de la Figura Humana.

En relación a las dos herramientas psicológicas, la primera será el TAT de Henry Murray utilizando el método de calificación de Leopold Bellak y una adaptación de este para lograr una interpretación simbólica y diagnóstica que pueda arrojar un análisis formal que sea

utilizado con el mejor de los criterios. La segunda herramienta será el Test de la Figura Humana, calificada bajo el manual propuesto por Karen Machover. Finalmente se mostrará un esquema de calificación de los personajes creados dentro del videojuego; tanto el primer personaje como el personaje principal que ha expuesto tener cada entrevistado, lo que permitirá elaborar la parte central de esta disertación en base a la raza y clase seleccionable en el videojuego. En cuanto a la raza, se hará un análisis psicológico de los rasgos físicos y características históricas que presenta cada una. Mientras que en relación a las clases se hará una interpretación sobre las características que estas poseen en el videojuego además de un análisis arquetípico- simbólico.

De esta manera se lograría convertir al videojuego en una herramienta proyectiva dentro del proceso de identificación de rasgos de personalidad que expone tanto material consciente como inconsciente de cada sujeto, además de la facilidad con la cual se la puede implementar en el trabajo psicoterapéutico en cualquier tipo de población por su carácter lúdico y dinámico. De esta forma, se aplicará la teoría expuesta a la información obtenida a partir de las herramientas psicológicas y el videojuego WoW como una actividad consciente que a partir de un mundo virtual lleva al sujeto a tener una aventura donde puede validarse la expresión heroica del ego.

CAPÍTULO 1.- CONCEPTOS BÁSICOS DE LA ESTRUCTURA DE LA PSIQUE

1.1 Introducción a la psicología analítica

Carl Gustav Jung fue un médico psiquiatra y analista suizo que elabora una vasta teoría a partir de 1913. Fue el principal desarrollador de la psicología profunda o analítica, la cual tuvo su mayor impacto entre los siglos XX y XXI, debido al contenido procedente de la antropología, la filosofía, la religión, la alquimia, los sueños y los mitos.

La Psicología Profunda se sumerge en conceptos como lo consciente y lo inconsciente, maneja elaboraciones teóricas como los arquetipos, complejos, energía psíquica, ego, Self, individuación entre muchos otros. En la presente disertación, se utilizarán muchos de estos conceptos y elaboraciones para abarcar tópicos de la actualidad como los videojuegos.

1.2 Consciencia

La psique de cada individuo es excesivamente extensa, tanto así que nos es muy difícil comprender cuanto material no conocemos y está refugiado en nuestro inconsciente y cuanto lo conocemos y nos es familiar gracias a la luz de nuestra consciencia. “Como seres humanos, nuestro conocimiento está condicionado por las capacidades y las limitaciones de nuestra consciencia” (Stein, 2004, p. 27). A causa de ello, y con el pasar del tiempo la consciencia ha cambiado desde el hombre primitivo hasta la actualidad y lo hará en la sociedad del futuro.

Según Carl Gustav Jung citado por Murray Stein en su libro *El Mapa del Alma*, indica que la consciencia se desarrolla a través de cinco etapas, las cuales hacen posible la diferenciación de todo aquello que desconocemos. La primera etapa está ligada a la *participation mystique*, término original del antropólogo francés L. Levy-Bruhl en la cual se describe un proceso de identificación entre la consciencia del sujeto y el medio en el cual se desenvuelve. Este estado da cuenta de una unión entre la consciencia y los objetos de identificación, concibiéndose como un todo.

Debido a su juventud y a su vulnerabilidad, nuestra consciencia tiene una tendencia, fácilmente comprensible, a menospreciar lo inconsciente [...] Nuestra consciencia se ha desarrollado, tanto

individual como históricamente, a partir de la oscuridad y del crepúsculo de un estado originario de inconsciencia. (Jung, 2002, p. 262).

La segunda etapa manifiesta la presencia de proyecciones sobre las figuras parentales, mostrando aquí un primer nivel de diferenciación del individuo en relación a los demás. En este estadio el niño atribuye rasgos divinos a sus padres, quienes son un referente; sin embargo, esta proyección cae durante la adolescencia donde el sujeto concibe a sus padres como seres imperfectos. Una vez caída la proyección infantil, este ser tendrá la capacidad de generar nuevas proyecciones las cuales le permitirán diferenciarse de los otros además de poder establecer relaciones exogámicas.

A continuación la tercera etapa citada por Jung, hace referencia a una proyección simbólica e ideológica. Murray Stein (2004), indica que la divinidad deja de ser propia de los humanos, asumiendo dichas características nuevas formas de concepción tales como Dios, el Destino y la Verdad. Durante la cuarta etapa, el ego, como núcleo central de la consciencia, toma el control de la vida del sujeto, debido a que las antiguas proyecciones no llegaron a satisfacerlo. En este estado, el ego proyecta para sí un carácter divino, convirtiéndose en el centro del juicio para el ser humano actual; es decir, el ego se auto atribuye las proyecciones que en las etapas anteriores recaían en figuras u objetos externos.

Finalmente, se considera una quinta etapa de la consciencia, la cual Jung ubica en la segunda mitad de la vida; en la cual se conoce las limitaciones que tiene el ego y donde el sujeto es capaz de reconocer contenidos de lo inconsciente. A través de esto, es posible generar un emparejamiento entre lo consciente y lo inconsciente por medio de lo que Jung llama la función trascendente, la cual es una “función psíquica que surge de la tensión entre la consciencia y el inconsciente, y que mantiene su unión” (Sharp, 1994, p. 85).

Es importante especificar la existencia necesaria de vestigios que han dejado las etapas anteriores para el transcurso entre una etapa y otra en el proceso de desarrollo de la consciencia; siendo a través de estos, posible el almacenamiento de contenidos previamente elaborados, los cuales crean una marca en la psique individual. En relación a esto, Jung señala que todos los individuos atravesamos por las diferentes etapas de la consciencia; sin embargo, no todos nos encontramos compartiendo la misma etapa.

Por su parte, Erich Neumann elabora también en cuanto al desarrollo de la consciencia, el cual empieza a través de un estado de indiferenciación, que es representado a través del símbolo alquímico del Uroboros.

El Uroboros es propiamente llamado, “*el que se come su propia cola*” y el símbolo del tracto digestivo que domina esta etapa completa. La “pantanososa” etapa del uroboros y el temprano matriarcado, es descrita por Bachofen como un mundo en el cual cada criatura devora a todas las demás. (Neumann, 1995, p. 27).

Esta fase, como indica Neumann da cuenta de un matriarcal temprano, en el cual el embrión depende de su propia madre por medio de la nutrición, la cual es equiparable con la vida intrauterina durante la gestación. La siguiente fase por lo tanto, será la del matriarcado, dentro de la cual el individuo vivirá conforme a su madre, siendo absorbido por medio de los placeres, comodidades e instintos que en ella se manifiestan.

Posteriormente, se genera en el sujeto una ruptura de esta etapa a partir del arquetipo del padre y de sus múltiples imágenes, las cuales proveen como principal característica la diferenciación, como eje fundamental de la separación entre la consciencia y lo inconsciente, llevando así al individuo a vivir en el patriarcado. En esta fase se controlará el caos matriarcal siguiendo un orden que permita establecer relaciones con otros y diferenciarse del entorno que lo rodea, mostrándose así la construcción heroica de nuevos ejes que fortalezcan la consciencia individual.

Desde otro enfoque, el filósofo y lingüista Jean Gebser, citado en el libro *Conciencia e Interculturalidad* de Vladimir Serrano, escribe que la consciencia ha atravesado cuatro diferentes etapas, las cuales son: arcaica, mágica, mítica y mental. La primera apareció cuando el ser humano se consolidó como homo en su totalidad, es decir vivía a partir de los instintos los cuales le permitían sobrevivir del hambre, el calor, el frío, el dolor entre otros; con ello logró buscar lo necesario para interactuar con lo que le rodeaba y así poder vivir. Esto se da a causa de que ese ser viviente no reconocía ninguna dimensión, es decir, era incapaz de diferenciarse de su entorno circundante.

Posterior a ello la consciencia mágica tendrá su lugar cuando el hombre empieza a diferenciarse de alguna forma de su entorno, permitiéndole ello encontrar ciertas figuras

superiores a quienes atribuye el “estar” en un lugar. Esto hará posible la creación de una primera dimensión, la cual ubica al sujeto en un mundo unitario carente de espacio y tiempo. De esta manera, el sujeto aún no tendrá consciencia de quién es y de qué función cumple la naturaleza y el todo que lo rodea.

La consciencia mítica emprenderá su apogeo cuando el hombre reconoce una vida en su interior a la cual posteriormente llamará alma, pudiendo verse todo ello en la cacería, en los viajes largos a través del océano, en la búsqueda de nuevas tierras para habitarlas, a través de las cuales los pueblos lograron construir sus mitos y escribir su propia historia. Esto hace posible que el individuo en esta etapa de consciencia pueda acceder a diferenciarse del mundo y de esta forma crear dos dimensiones una objetiva y otra subjetiva que diferencien a este de la totalidad. La objetiva por lo tanto, será una idea del espacio que lo rodea mientras que la subjetiva es la manera en que este espacio influirá en su existencia.

Finalmente Gebser nombra la consciencia mental como el culmen de la evolución, la cual fue un cambio radical en el ser humano, pues aquí la capacidad de razonar permitió al individuo buscar comunicarse con su psique, su ego con el sí mismo y diferenciarla del resto de individuos, dándole así el carácter de única y vasta; expresándose de esta manera las tres dimensiones por medio de las cuales el sujeto es consciente de su espacio, de sí mismo y del efecto que tiene el tiempo sobre él. Es así, que el sujeto domina a través de su consciencia a su entorno y a través de su pensamiento a otros lo cual llegaría a convertir al ser humano en un esclavo de sus propias producciones e incluso llegar al fanatismo de sus creencias.

La consciencia permite que el ser humano pueda diferenciar las experiencias vividas unas de otras. Es así que diferentes actividades como la lectura, estudiar, escribir y el jugar, siendo el caso de la presente tesis, necesitarán de un ego, como el centro de la consciencia que permita al individuo guiar su psique dentro de un nuevo mundo que sólo a medida de la exploración puede llegar a ser conocido.

Este ego deberá poseer varias características entre ellas voluntad, perseverancia, lucha, adaptación lo que hará que las emociones, sensaciones, pensamientos y sueños se vuelvan conscientes. En situaciones donde no llegan estos contenidos a ser entendidos por la consciencia, se requiere que el ego pueda asimilar de mejor forma el mundo que le rodea a

más de la totalidad e individualidad de la propia psique, permitiendo que todo contenido logre ser reflexionado, registrado y depositado en su totalidad. De esta manera sabremos que todo lo que es percibido por nuestra consciencia se da a través de los sentidos; tanto la vista la cual permite diferenciar lugares, colores, matices, tamaños; así como el tacto que da el poder de mostrar tangiblemente a nuestra consciencia, dónde nos encontramos y si nos encontramos a gusto en las diversas actividades diarias.

[...] La consciencia del ego masculino aumenta en fuerza [...] Esta situación de los hombres fortifica el ego y la consciencia, como el de las mujeres fortifica el instinto y el grupo. La cacería y la guerra son conductores del desarrollo de un ego individual capaz de actuar responsablemente en una situación de peligro, e igualmente conductor del desarrollo del principio de liderazgo. (Neumann, 1995, p. 147).

El jugar dentro del videojuego World of Warcraft por lo tanto será una actividad consciente, la cual será guiada por el ego que dará la fuerza para la larga travesía que el individuo requiere emprender en este mundo de fantasía; además de un viaje que busca recoger experiencias a través del liderazgo, el poder, la fuerza, el peligro que la consciencia debe estar dispuesta a enfrentar para de esta manera continuar combatiendo en todo tipo de batallas.

1.3 Inconsciente personal e inconsciente colectivo

El inconsciente personal abarca contenidos que cada persona no puede conocer sobre sí misma; algunos de estos contenidos en cierto momento fueron conscientes y otros mantienen una existencia autónoma que se independizan de la consciencia del individuo.

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 consciencia; 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. (Jung, 2004, p. 186)

De esta manera Jung expone la gama de contenidos almacenados en lo inconsciente. Es difícil dar un lugar al inconsciente e incluso para muchos es insostenible su existencia; sin embargo,

sus manifestaciones nos demuestran que está presente en la psique de cada individuo y que se expone a través de sueños, lapsus, fantasías, imaginación, olvidos, sentimientos e instintos.

El inconsciente se divide en inconsciente personal e inconsciente colectivo, siendo este primero una capa superficial que se construye de elementos conscientes que al no poder ser sostenidos fueron reprimidos; manteniendo así la dinámica que se encuentra en la psique de toda persona para relacionarse con elementos externos a uno mismo.

Con el paso del tiempo, Jung deja de utilizar el término de inconsciente por el de sombra, debido a la relación existente entre los contenidos de lo inconsciente con elementos ocultos de la propia consciencia de un individuo; siendo la sombra un término que abarca de mejor manera ciertos elementos de lo inconsciente.

Daryl Sharp (1994) indica que la sombra representa los aspectos ocultos o inconscientes de uno mismo tanto positivos como negativos, que el ego ha reprimido y nunca ha reconocido. [...] En su mayor parte, la sombra se compone de deseos reprimidos e impulsos incivilizados, motivaciones moralmente inferiores, fantasías y resentimientos infantiles, etc. (p.187)

Es por esto que la sombra convive con las personas durante toda su vida, se encuentra oculta a la vista de la consciencia y a su juicio moral, pero su sola presencia interviene de forma constructiva o destructiva sobre las decisiones, emprendimientos y actividades de un individuo; a su vez permite al sujeto expresar por medio del arte, fantasías, sueños y elementos de este mundo desconocido pero de gran influencia en la psique.

Por otra parte Jung hace referencia a lo *inconsciente colectivo*, el cual es innato y está presente en todos los sujetos, por los arquetipos, teniendo un carácter heredado que más allá de lo genético transmite contenidos arcaicos y primordiales de los primeros hombres y a su vez, contenidos muchos más elaborados como los mitos creados por las sociedades antiguas.

Lo inconsciente colectivo parece que consta- si nos podemos permitir un juicio al respecto- de motivos o imágenes mitológicos, por lo que los mitos de los pueblos son los verdaderos exponentes de lo inconsciente colectivo. La mitología entera sería una especie de proyección de lo inconsciente colectivo. (Jung, 2004, p. 154).

El inconsciente colectivo es más profundo que el personal, deja a un lado los factores morales y consideraciones personales, para abarcar contenidos universales que pueden o no manifestarse en la psique de un individuo. Dentro del inconsciente colectivo, el mito es una de las mejores formas mediante la cual se manifiestan elementos propios de una cultura y da forma a contenidos de la psique que son difícilmente entendibles en esencia tales como: el amor, el sexo, la muerte y dios.

Otras formas de expresión del inconsciente colectivo es a través de los arquetipos, que se muestran en los sueños, obras literarias, los cuentos de hadas, o como se desarrollará en la presente tesis: un videojuego. Estos ejemplos expresan contenidos del inconsciente con la presencia de un soñante, un autor o un desarrollador; por medio de los cuales se expresan los arquetipos (contenidos arcaicos y primordiales) del inconsciente colectivo. Es oportuno considerar que el lenguaje que maneja el inconsciente tanto personal como colectivo es simbólico, su lectura es artística y su interpretación riesgosa debido a infinitas posibilidades de significados que podrían quedar reducidas al campo de interpretación de una sola consciencia o de una sola cultura.

Con el avance tecnológico y la evolución de la consciencia, el individuo ha logrado ubicar elementos arcaicos en situaciones cotidianas, que se ligan directamente con el ocio de las personas. Es así, que los videojuegos y en especial el World of Warcraft permitirán a la persona vagar en los parajes de la mitología celta y nórdica además de poder realizar su propia travesía y construir su propio mito a través de su personaje en el videojuego.

1.4 Arquetipos

Palabra que se deriva de las raíces griegas *arjé*, "fuente", "principio" u "origen", y *typos*, "impresión" o "modelo", son formas sin contenido las cuales pueden expresarse a través de imágenes arcaicas y primordiales impregnadas en el inconsciente colectivo manifestándose a lo largo de la vida de todo individuo. Los arquetipos son contenidos del inconsciente colectivo siendo autónomos, operantes y con características únicas en cada individuo. Son equiparables al concepto de "idea" en Platón, no relacionando la "idea" con pensar o dar conceptos, sino más bien entendiéndola como entidades independientes de la psique del individuo, que son

inmutables, y que no se someten al tiempo o al espacio, por lo cual han estado y permanecerán sin depender de la psique.

Estas imágenes se presentan en la psique de una persona por medio de sueños, su propia creatividad, fantasía o simplemente por acontecimientos de la vida, tales como enamoramientos, duelos, nacimientos, entre otros. Estos acontecimientos hacen referencia a imágenes que con el paso del tiempo han dejado marcas en la consciencia del hombre primitivo y debido al paso del factor hereditario son referentes en la psique del ser humano en actualidad y a su vez del hombre en el futuro.

Un arquetipo está determinado en su contenido cuando – y esto es lo único comprobable- es consciente y por lo tanto ha sido rellenado con el material de la experiencia consciente. Su forma, en cambio, como ya he explicado en otra parte, se puede comparar con el sistema de coordenadas de un cristal, sistema que en cierto modo determina la formación del cristal en la lejía madre, sin poseer él una existencia material [...] El arquetipo es un elemento vacío en sí mismo, formal, un elemento que no es más que una *facultas praeformandi*, una posibilidad a priori de la forma de representación.” (Jung, 2002, p. 77).

El arquetipo no representa, no muestra, ni se conoce, carece de forma y estructura, su naturaleza es moldeadora, y abre la puerta a conceptos que la consciencia de un individuo necesita elaborar en relación a situaciones desconocidas que en un primer momento debe afrontar. Las personas pueden tener contacto con los arquetipos y a su vez poder reconocerlos a través de mitos, los cuales se encuentran presentes en todas las sociedades y culturas a través de la historia, expresando así su carácter simbólico y colectivo. Los mitos están compuestos por símbolos autónomos y únicos por medio de los cuales se manifiestan motivos culturales que por su fuerte carácter arquetípico, han marcado hitos en la psique de los descendientes de estos primeros hombres, que tomaron los acontecimientos del pasado para grabar el material que ha de ser convertido en contenido heredado de la psique del hombre actual.

Además, los impulsos no son por naturaleza difusos e indefinidos sino fuerzas motrices formadas específicamente, que mucho antes de hacerse consciente e independiente del grado de consciencia que pueda haber más tarde, persigue sus fines propios. Tienen, pues, analogías muy exactas con los arquetipos, tan exactas que hay razones para suponer que los arquetipos

son las imágenes inconscientes de los propios impulsos; con otras palabras: son el *modelo paradigmático del comportamiento instintivo*. (Jung, 2002, p. 42)

Los arquetipos también pueden presentarse por medio de los impulsos, siendo estos las expresiones más primitivas de estos, que han conseguido perdurar hasta la actualidad. Con el paso del tiempo estas expresiones simplemente han sufrido transformaciones en relación a la sociedad en la que se desarrolla, pero aun así se manifiestan en la actualidad de forma oportuna como la supervivencia y conservación.

Con esto se ve la profundidad y amplitud que un arquetipo posee; por lo cual es entendible su presencia la psique humana, y el papel casi protagónico que desempeñan en la vida de las personas. Los arquetipos mantienen una constante actividad en la psique personal, siendo el principal sustento de la evolución tanto individual como colectiva.

1.4.1 Arquetipo del héroe

“Los héroes son casi siempre viajeros. El viajar es una imagen de la aspiración, del deseo nunca saciado que en ninguna parte encuentra su objeto, de la búsqueda de la madre perdida” (Jung; 1962, p. 218) La imagen del héroe en una cultura, está marcada por un conjunto de elementos como valor, coraje, astucia, inteligencia, fuerza, y muchas más habilidades que para dicha cultura son las características de un personaje heroico.

Para muchos el héroe se forja con trabajo y esfuerzo, para otros el héroe debe nacer como tal. Jung hace muchas referencias a distintos héroes mitológicos en el desarrollo de su obra “Símbolos de Transformación”, relacionando esta imagen con contenidos superiores de la psique ligadas a elementos trascendentes y de carácter divino.

El héroe representa muchos de los contenidos más significativos de las sociedades, marca el curso de una historia y traza el sendero del ejemplo para las personas. No solo es una imagen admirable y digna de imitación sino una representación colectiva de los deseos y aspiraciones de nuestra propia consciencia; determina la búsqueda de nuevas situaciones de vida, además de ser la brújula de objetivos que la sociedad exige.

En la forma humana visible en modo alguno se busca al hombre, sino al superhombre, al héroe o al dios, a la esencia *semejante al hombre* que expresa aquellas ideas, formas y fuerzas que se adueñan del alma y la configuran. (Jung, 1962, p. 191)

El héroe por lo tanto es un arquetipo, una imagen colectiva que moldea y sostiene a las personas, expresa una naturaleza divina, es representado por elementos luminosos como el sol, y su vida puede llegar al plano del sacrificio. Toda cultura presenta héroes, personas o personajes que con actos sorprendentes y admirables, guiaron a un pueblo, pelearon por un ideal o por el llamado de un deber o viajaron por caminos que ningún otro se había atrevido antes a cursar. En la mitología tenemos personajes que pueden ser llamados héroes como: Hércules, por su fuerza; Ulises, por su astucia; Aquiles, por su coraje, Orfeo, por su intrepidez, entre muchos otros.

Como arquetipo, está presente en todas las personas, puede representar nuestra voluntad o el impulso de alcanzar una meta, nos viabiliza la competitividad y el coraje para culminar un proyecto. Su reconocimiento es principalmente a través de mitos, historias, películas o videojuegos, en las cuales el protagonista es un héroe que ha de llegar a realizar cosas extraordinarias.

Así el héroe es el precursor arquetípico de la humanidad en general. Su destino es el patrón en concordancia con que las masas de la humanidad deben vivir y siempre han vivido, a pesar de tropezones y distante; no obstante cortos de un ideal que el hombre ha perdido, las etapas del mito del héroe se han convertido en elementos contundentes en el desarrollo personal de cada individuo. (Neumann, 1995, p.131)

Con lo expuesto, logramos entender al héroe como el guía social, su existencia arquetípica resuena en campos tan triviales como el del entretenimiento hasta los más profundos como el apareamiento de las sociedades. Su presencia se da desde tiempos inmemorables y su desarrollo ha llegado hasta el presente, en donde debido a la presión social, expansión de pensamiento y desarrollo tecnológico, radica en la consciencia de las personas para dar fuerza e impulsarlas hacia un mañana, en el cual puedan participar de forma activa y contundente.

De esta forma, el arquetipo del héroe, puede ser visto como una forma ligada al desarrollo de la consciencia, la cual permite que el individuo a través de su viaje experimente situaciones

que lo pueden engrandecer o desmoronar, ante las cuales, ha sido capaz de reponerse o volver a su realidad de origen, recordar quien es y hacia donde va.

1.5 Complejos

Sharp (1994) expone que el complejo representa un imagen o idea con fuerte carga emocional. El complejo es una manifestación de lo inconsciente ante la vista impotente de la consciencia, su contenido es principalmente sentimental, que es atraído ante la activación de un arquetipo por alguna experiencia previa; generando así un desequilibrio en la consciencia por el paso abrupto y muchas veces inoportuno de este material.

Es la imagen de una situación psíquica determinada, intensamente acentuada desde el punto de vista emocional y que además se revela como incompatible con la habitual situación o actitud consciente. Esta imagen es de una gran homogeneidad interna, tiene su propia totalidad y, al mismo tiempo, dispone de un grado de autonomía relativamente elevado, lo que significa que apenas está sometida a las disposiciones de la consciencia [...] (Jung, 2004, p. 101).

Es así como un sentimiento, sea este amor, odio, ira, alegría, tristeza, etc.; envuelven un arquetipo y le dan un carácter uniforme al momento de expresarse en su paso a la conciencia, dando lugar a todo tipo de elementos inconscientes que la consciencia no tendrá la capacidad de reconocer. De esta manera, será posible ver en el sueño aparecer el complejo como una personificación, mientras que en las fantasías tendrá lugar el surgimiento de imágenes que generarán una emoción o la aparición de un instinto, las confusiones en el lenguaje al momento de decir o escribir una palabra, recuerdos que por su fuerte carga emocional han sido desplazados de la consciencia, y finalmente los olvidos que pueden abarcar todo tipo de situaciones, personas, experiencias y objetos.

Estas *entidades psíquicas* son rechazadas y juzgadas por la consciencia a pesar de que muchas de ellas son aceptadas debido a su tonalidad positiva, las cuales permiten al individuo adaptarse a la sociedad de una mejor manera. Es así como por ejemplo, la bondad y la búsqueda de justicia son vistas socialmente como virtudes necesarias para la convivencia, pero al potencializarse generan un caos que dan lugar a perturbaciones o incluso el sufrimiento psíquico de quienes las viven.

1.5.1 Complejo heroico

Una vez considerado el concepto del arquetipo del héroe y de complejo es entendible la concepción de un complejo heroico. Como se explico anteriormente el arquetipo del héroe permite al sujeto sobre ponerse ante situaciones conflictivas, fortalece una estructura psíquica e incluso producir transformaciones sociales. Sin embargo, tales características pueden llegar a descontrolarse y convertirse en un lado sombrío; generando en el sujeto un sentido de omnipotencia, la cual repercute en su entorno.

Son muchos los ejemplos que se podrán describir de acuerdo a esta problemática pero se pueden considerar culturalmente dentro de estos a los superhéroes, los cuales son figuras de conocimiento popular debido a la publicidad que se le da en los diferentes medios de comunicación. El superhéroe como tal es el poseedor de una habilidad extraordinaria, que va más allá de lo humano como el volar, correr rápido, visión a larga distancia, etc. Pero a su vez, debido a esta habilidad terminan involucrados en una problemática social como la delincuencia, pobreza, hambre, persecución, inseguridad, etc.

Debido a esto el complejo heroico radica en parte en la atribución de un súper poder que por lo tanto debe generar una respuesta social y por otro lado en el hecho de que existe un carácter salvador y profético recurrente, ya que esta figura siempre tendrá como objetivo el cumplimiento de esta función. Otros ejemplos que se pueden abordar son aquellos personajes que siempre salvan a alguien y están en el momento determinado cuando se los necesita.

De esta manera, se podrá observar este complejo heroico dentro del videojuego World of Warcraft en cuanto a que cada sujeto durante la creación de su personaje, buscará crear un héroe el cual será el partidario de hazañas y travesías. Es así, que el complejo heroico podrá desplazarse hacia el personaje en el videojuego creando la sensación de salvar a un mundo y enfrentar a un villano.

CAPÍTULO 2.- EGO COMO CENTRO DE LA CONSCIENCIA Y LA RELACIÓN CON EL MITO HEROICO

2.1 Concepto de ego

Posterior a la elaboración sobre el campo de la consciencia en el capítulo I, se abordará el concepto de ego como punto central de esta investigación.

Carl Gustav Jung en su libro *Aion* indica que el ego “constituye en cierto modo el centro del campo de 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, 1986, p. 17). A partir de esta elaboración, se entiende al ego como el eje de la consciencia y la experiencia personal, el cual permite al individuo percibir los estímulos del mundo a través de los sentidos.

El ego, por lo tanto, funge como receptor a estímulos y ejecutor de respuestas, envía los contenidos recibidos hacia la consciencia, la cual los elabora y los retorna al ego; si este proceso no ocurre el sujeto es carente de consciencia y por lo tanto de ego. El ego no puede existir sin consciencia, ya que conforma su núcleo central, siendo el responsable como propone el analista junguiano Murray Stein: el reflexionar, el disponer, el desear y el actuar durante la vida de todo sujeto.

2.1.1 Características del ego

El ego es el núcleo central de la consciencia de cada individuo. Logra reconocerse como algo connatural al ser humano, necesario para la interacción con el mundo exterior. A partir de esta interacción como primera característica propia del ego, se nombrará al reflejo el cual es propio e individual a cada sujeto y le da identidad. Es el “fenómeno observable desde el exterior que consiste en que un individuo es diferenciable de todos los que determinan su pertenencia a ella” (identidad, 2000), es por medio de esta que el sujeto vivencia una auto referencia, la cual le permite reconocerse y distinguirse del mundo como de otros sujetos similares a él.

El yo es lo que diferencia y aparta a los humanos de otras criaturas de la naturaleza que poseen consciencia; también diferencia y aparta al ser humano individual de otros seres humanos. Es el agente individualizante en la consciencia humana. (Stein, 2004, p. 35).

La segunda característica que es importante de ser tratada, será el deseo, “una tendencia fundamental de ciertos procesos mentales de aliviar una tensión psíquica” (deseo, 2000), el cual posiblemente está ligado a la disposición y a su vez a la voluntad, siendo el responsable de la generación de la energía psíquica consciente a través de la esperanza e intencionalidad como indica Stein. Es así, que la esperanza como se entiende universalmente es concebida como la principal expectativa que existe en la vida, siendo lo primero que el individuo necesita tener y lo último que debe perder.

Como tercera característica a ser nombrada tenemos la voluntad, en la que el sujeto tiene la “función o grupo de funciones que intervienen en una respuesta consciente retardada” (voluntad, 2000) representa un motor primordial de la energía psíquica para el desarrollo personal y la interacción con el medio que lo rodea, esto permite que el sujeto pueda mantener una ubicación en un lugar determinado o simplemente levantarse cada día con el impulso de hacer algo frente a cualquier situación que se presente en la vida.

Como última característica citada por Stein, tenemos el actuar, la que responde a las anteriores características y se establece por el libre albedrío, dando como resultado una conducta que repercute en sí mismo y en el entorno que lo rodea.

2.1.2 Funciones del ego

Es importante entender al ego, como algo intangible e incorpóreo constituido por las experiencias dadas a partir del contacto con el medio y otros contenidos inconscientes que no pueden ser conocidos. Todo esto, adquiere un significado cuando forma parte de un ser viviente, capaz de discernir entre lo que se conoce por la consciencia, lo que no se quiere conocer o no se puede conocer y finalmente lo que se ignora del inconsciente. De esta forma, se podría relacionar al ego con una membrana semipermeable la cual hace posible el paso de ciertos contenidos del entorno hacia la consciencia o a su vez los deja pasar hacia lo inconsciente cuando estos no pueden ser tolerados por el sujeto.

Otra función del ego es su carácter organizador y regulador, que es el responsable del manejo de información en la consciencia, por medio de la cual, el sujeto es capaz de pensar, nombrar y hablar; es decir, movilizar energía en una actividad por medio de la voluntad o disposición.

Esto permitirá que el sujeto pueda relacionarse y diferenciarse del mundo exterior y a su vez de su propio mundo interior, buscando un equilibrio entre la percepción de los estímulos y el manejo de impulsos, para lograr así una adaptación social. En cuanto a este punto, el ego puede demostrar su funcionalidad en la toma de decisiones de cada sujeto, las cuales serán organizadas según sus prioridades en un lugar y tiempo determinado. Así el ego, será capaz de tomar decisiones respaldadas por la voluntad. “El ego es el nombre que Jung usa para referirse a la organización de la mente consciente; se compone de las percepciones, recuerdos, pensamientos y sentimientos conscientes” (Hall y Nordby, 1977, p. 31).

Por otro lado Jung atribuye la capacidad de decisión libre al ego, la cual solamente responde a las necesidades inmediatas que tiene la psique de un sujeto en un momento determinado. De esta manera se interpreta que las conductas realizadas por el individuo serán las portadoras de un carácter positivo o negativo frente al juicio social, siendo solamente el ego el catalizador responsable de la voluntad para dar continuidad a lo que somos y a lo que hacemos a través del tiempo.

Cada sujeto vive a partir de la diferenciación de otros, esto posibilita el deseo de vivir de forma autónoma con sueños y metas, permite también el reconocimiento de imágenes, objetos y personas, información que posteriormente se almacena para ser recuperada por medio del recuerdo. Lo que ha sido vivido por un sujeto en relación al deseo propio de su ego, es lo que dará el ánimo suficiente para que busque una continuidad en su vida y con ello el trascender dentro de los límites de lo humano.

Como última función del ego, tenemos el actuar, que parte de la consciencia que tenemos como seres humanos a través de nuestra libre capacidad de elegir, tendremos la posibilidad de realizar actividades que satisfagan las respuestas del ego en cuanto a actitudes y conductas diversas que se quiera realizar. De no ser así, se ubicarán como parte de lo reprimido en lo inconsciente.

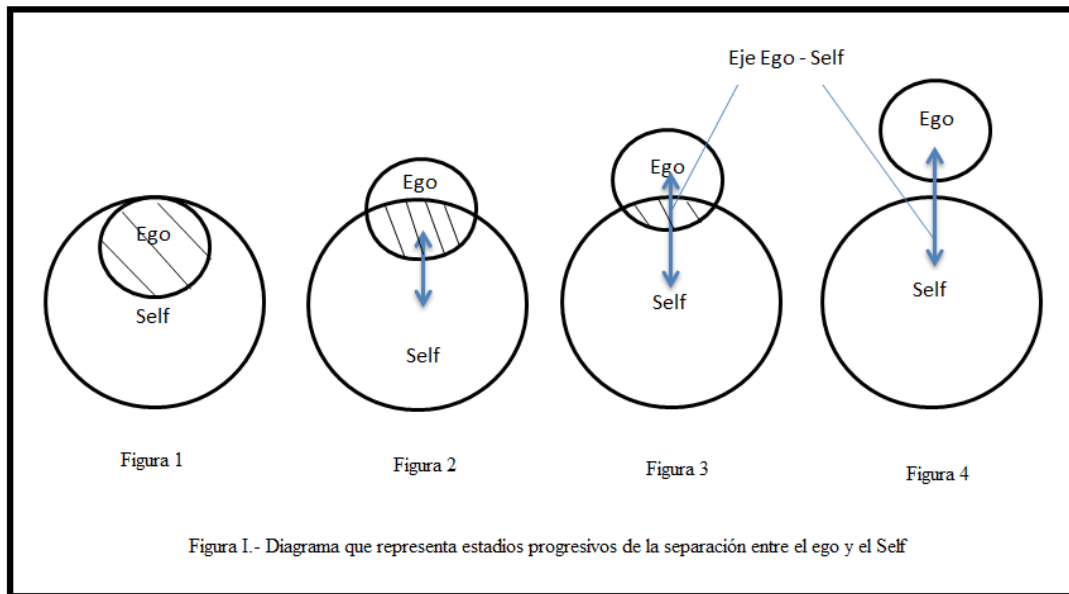
Es así, que solamente a través del ego un ser humano podrá reconocerse a sí mismo y reconocerse frente a los demás. Tendrá la capacidad de nombrarse y de nombrar todo lo que le rodea, podrá tener continuidad en su existencia, retomando su identidad al despertar cada día. Será de esta manera, que mostrando una analogía con el mito griego de Narciso,

solamente quien se reconozca a sí mismo podrá encaminarse a reconocerse y diferenciarse del otro; si no lo logra, aquel egocentrismo hará imposible la diferenciación del ego en un sujeto mostrándose así intolerancia y un ego frágil o débil.

2.1.3 Alienación e inflación del ego

El ego permite que cada sujeto sea capaz de diferenciar los contenidos de su psique como los recuerdos, sueños, pensamientos, emociones, fantasías, imágenes, etc.; sin embargo; esta diferenciación atribuida al ego surge desde su origen mismo. En cuanto a esto, es necesario abordar lo que Jung elaboró como concepto del Self, refiriéndose a éste como la totalidad de la psique, lo cual abarca lo consciente y lo inconsciente. Por lo tanto, el Self será visto como un todo que organiza, controla y rige la psique. Es el arquetipo del sentido y que por lo tanto brinda sentido a la vida. En cuanto a esto, Edinger elabora su concepto “El Self es el centro que ordena y unifica toda la psique (consciente e inconsciente)... el Self es por lo tanto, la autoridad psíquica suprema y subordina al ego a él” (Edinger, 1973, p. 1 citado en Paván, 1988).

En 1973 Edinger construye un esquema del proceso del desarrollo del ego, en este se visualiza el ciclo de germinación del ego a partir del Self, para culminar en la construcción de un eje entre ambos, el cual será el responsable de generar una homeostasis en la psique individual.



De acuerdo a este esquema se entenderán los cuatro niveles que atraviesa el ego para diferenciarse del Self. En la figura 1, se observa un estado de indiferenciación entre el ego y el Self. Remitiéndonos a lo nombrado por Neumann en el capítulo I, es un estado urobórico en el cual el ego se encuentra identificado completamente con el Self, considerándose un todo. Como por ejemplo el vínculo que el niño recién nacido establece con su madre.

En la figura 2, se muestra un ego que inicia su separación del Self, pero que aún se encuentra en gran parte identificado con este último siendo inconsciente. En relación a este nivel, Neumann lo expone como el estadio matriarcal, en el ego del niño se encuentra incrustado en la figura materna y en lo que ella representa como es la nutrición y el acogimiento. Por ejemplo las primeras separaciones que el niño tiene de su madre por la escolarización.

En la figura 3, se manifiesta una parcial constitución del eje ego- Self, la cual se establece a partir de una separación en parte consciente. Neumann por su parte, llama a esta fase como la del patriarcado o del surgimiento del héroe, figura insigne de un ego que ha emergido de las profundidades de lo inconsciente para formar parte y organizar la superficie consciente. Esto podría mostrarse cuando el adolescente busca independencia.

En cuanto a la figura 4, será esta una etapa de diferenciación total del ego con el Self, mostrando así un eje ego – Self ideal no posible para todos los individuos en la actualidad debido al estado de consciencia que este exigiría. Al ser equiparado esto con lo propuesto por Neumann sería aquella conexión que separa y une lo consciente y lo inconsciente, considerándose posiblemente esta fase como el centro fundamental de la consciencia futura. “La síntesis de la psique es acompañada frecuentemente por símbolos que representan la nueva unidad de opuestos, como el símbolo del hermafrodita. La naturaleza hermafrodita del uroboros reaparece aquí en un nuevo nivel” (Neumann, 1995, p. 414).

De esta manera, al inicio de la vida, el ego del niño se verá identificado con el Self, sintiéndose el centro de todo, es decir, alguien que puede conseguir todo aquello que quiere mediante gestos, lenguajes o actitudes. Es debido a ello, que el ego debe surgir y diferenciarse del Self a través de las etapas del desarrollo de todo individuo y posteriormente consolidarse como centro de la consciencia, a través de la cual adquirirá atributos que le permitan impulsar al sujeto a la vida cotidiana.

Se explicarán dos condiciones a las cuales el ego está supeditado haciendo referencia al analista junguiano Edward Edinger; quien habla sobre la tendencia del ego hacia la alienación o hacia la inflación, siendo ambos procesos psíquicos los responsables de la construcción de la identidad de cada individuo en el transcurso de su vida.

Edinger, define al ego alienado como aquel que ha roto su conexión con el Self, dando como resultado estados de desesperación, sensaciones de vacío, carencia de sentido hasta llegar a patologías graves como la psicosis o la presencia de conductas suicidas. Así, se puede entender a la alienación como un proceso relacionado con la frustración, la pérdida, la separación o cualquier circunstancia que someta al ego de un individuo al desequilibrio. Se deberá considerar a este estado como necesario, debido al carácter fortalecedor que puede ostentar; sin embargo, al no lograrse establecer conexión inmediata con el ciclo de la vida e inflación del ego, podría llevar a su caída y desestructuración.

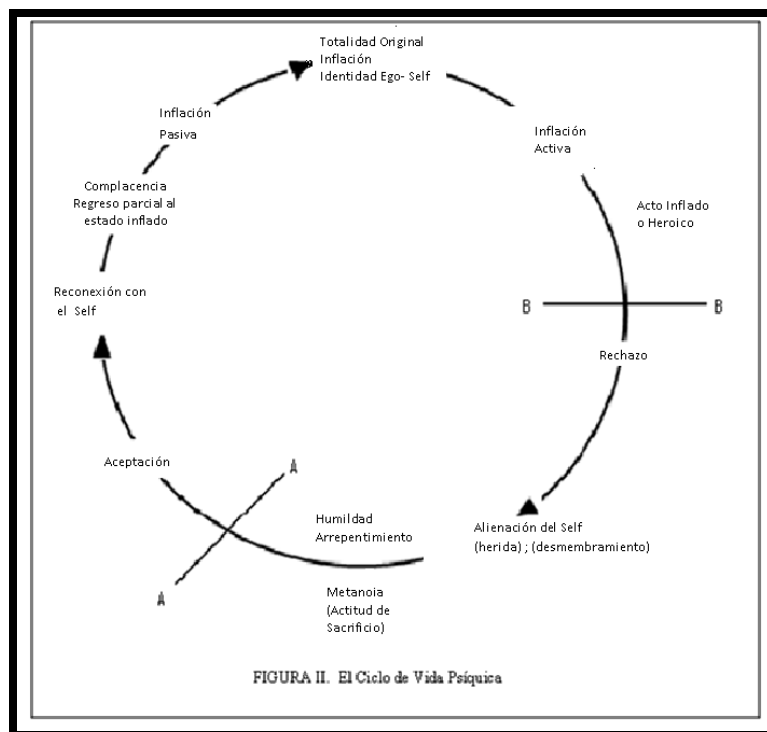
Utilizo el término inflación para describir la actitud y el estado que acompaña la identificación del ego con el Self. Es un estado en el que algo pequeño (el ego) ha usurpado para sí, las cualidades de algo grande (el Self), y por lo tanto, está inflado más allá de los límites de su propio tamaño. (Edinger, 1973, p. 5 citado en Paván, 1988).

La inflación del ego, por lo tanto es vista como un estado de divinización y omnipotencia, que tiene su origen en la identificación entre el ego y el Self, proceso mediante el cual, un sujeto asume para sí características que van mucho más allá de lo que el ser humano puede aspirar. Estas particularidades se originan en la fantasía y son generadas por lo inconsciente; debido a lo cual, el sujeto es incapaz de dudar de tales atributos ya que los desconoce, considerándose por este motivo un ser superior, carente de la capacidad de reflexión, llegando incluso a negar la existencia de otros seres humanos, por creerse a sí mismo como único y total.

Este proceso se visualiza más claramente en el esquema del ciclo de vida psíquica de Edinger, proceso que permite un acrecentamiento en el desarrollo de la consciencia, en el cual se relaciona el acto inflado con el acto heroico, que parte de una inflación activa que brinda poder y omnipotencia al sujeto a partir de la identificación del ego con el Self. Posterior a esto se genera una caída que lleva al sujeto a una alienación y en consecuencia conlleva sufrimiento, angustia, pérdida de sentido en la vida y un vacío existencial.

Luego el ego debería retribuir al Self las características que ha tomado para sí, y por medio de la humildad y el arrepentimiento el ego se desinfla y lleva a la aceptación de su humanidad. A partir de esta aceptación se genera una reconexión con el Self, el cual permite al sujeto sanar sus heridas y restituirse en sus actividades, llegando a la restitución del ego como punto central de su vida y por lo tanto a una inflación pasiva, es decir vuelve a creer en él mismo. Es importante aclarar que este ciclo podría fracturarse en dos estadios, el primero al momento de sostener al sujeto por medio de la aceptación y el amor luego de haber caído en la alienación, lo que desemboca en estados de frustración y sufrimiento constante. El segundo estadio en cambio expone la alimentación de la inflación, donde al no existir caídas y sufrimientos el sujeto permanece inflado.

El acto heroico o acto inflado por lo tanto, representaría los momentos de fortalecimiento del ego a partir de una situación conflictiva o de pérdida que conlleva a una alienación, la cual a su vez, puede acarrear depresión, pérdida de sentido a la vida, angustia, sufrimiento o en situaciones extremas el suicidio y la psicosis. Sin embargo, este fortalecimiento puede llevar a una inflación en la cual el sujeto podría generar sentidos de omnipotencia, divinización o incluso humildad extrema y auto sacrificio.



2.2 Los arquetipos heroicos en el desarrollo del ego

Como anteriormente se ha expuesto, el ego se va construyendo y constituyendo a partir de experiencias, estas vienen dadas por motivos arquetípicos, que son representaciones de eventos existentes desde el origen de la humanidad, frente a las cuales el sujeto da una reacción o respuesta. En este punto, es necesario resaltar la presencia del arquetipo del héroe en el proceso de desarrollo del ego, ya que como indica Neumann, el héroe viene a ser el precursor arquetípico de la humanidad.

El desarrollo del ego, está estrechamente relacionado con los arquetipos heroicos, pues dentro del viaje del héroe existen acontecimientos arquetípicos como el nacimiento, el viaje, el retorno y el renacimiento de cada individuo. Cada sujeto podrá construir su propio viaje heroico, mediante el cual atravesará diferentes obstáculos, los cuales le permitirán llegar a la culminación de su travesía y al cumplimiento de sus metas.

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos. (Campbell, 2009, p. 35).

Es de esta forma que Joseph Campbell (2009), expone el curso del viaje heroico que se da en los relatos mitológicos (de igual forma que tendrá que realizar el ego), diferenciándolo en tres etapas, las cuales son: partida, iniciación y retorno. La partida del héroe tiene como punto principal la llamada a la aventura en base a la cual el héroe inicia su viaje marcando así una etapa de su vida. Se enfrenta a algo que le es desconocido, necesitando de un mentor que encamine su travesía; de esta manera el héroe se aventurará por su propia voluntad o en respuesta al llamado de otros.

En este camino existirán figuras protectoras, divinas o sobrenaturales, siendo las responsables que equipar al héroe de herramientas necesarias para encarar a las criaturas peligrosas o rescatar a seres u objetos valiosos. Pero solo a partir de su propia decisión y coraje podrá o no aceptar el desafío. En caso de que el héroe acepte la premisa del peligro, se verá enfrentado a sus propios miedos y temores, entre los cuales la inexistencia y la muerte constituyen su punto central. Dándose mediante este conflicto, la posibilidad de renacer, no literalmente, sino más

bien subjetivamente; es decir renaciendo como un ser renovado, fortificado e investido de atributos que siempre radicaron en su ser.

De esta experiencia parte el proceso de la iniciación, en la cual el héroe a partir de su auto-reconocimiento recibe la ayuda divina, siendo la responsable de facilitar las problemáticas expuestas en su aventura. Cuando los conflictos han sido sobrellevados, la naturaleza del héroe se vislumbra con claridad, iluminando a su vez un lado oculto en su existencia, es decir su parte desconocida y profunda que contenía su alma. Este elemento genera cambios en el héroe permitiéndole reconocer actitudes valiosas y transformadoras para su existencia, a partir de las cuales es capaz de reconocerse e integrar facultades superiores a su propio ser. El héroe acepta su naturaleza divina y aprende a llevarla con gratitud y humildad, siendo atributos necesarios para la conexión con el mundo superior.

Cuando el héroe ha experimentado lo divino, será capaz de compartir su conocimiento o galardón con aquellos que puedan necesitarlo. Sin embargo su existencia no puede residir en la totalidad, debe por lo tanto recordar su naturaleza mortal, la cual lo acoge y le permite diferenciar entre lo divino y lo real. Es por esta diferenciación que el héroe llega a dominar el viaje entre estos mundos, consiguiendo complementar las experiencias suscitadas en estas realidades; además desarrolla la capacidad de discernir entre los contenidos propios de cada dimensión.

Con todas estas experiencias el héroe se convierte en un mensajero de lo divino, es un heraldo de la transformación y el cambio de consciencia, permite a la sociedad reelaborar su estructura y trascender en lo colectivo, siendo finalmente el héroe responsable de la integración, la diferenciación, la transformación e incluso de la evolución en una cultura.

2.3 Relación ego- mito heroico

Carol S. Pearson (1995) afirma que, los héroes emprenden viajes, enfrentan dragones y descubren el tesoro de su verdadera identidad. Aunque pueden llegar a sentirse muy solos durante la travesía, al final de la misma la recompensa es una sensación de comunidad: consigo mismos, con otras personas y con la tierra. (p. 27).

La mitología expone gran cantidad de ejemplos en los cuales está implícito el arquetipo del héroe, que ha sido referido previamente en el capítulo I, además del viaje heroico que se da en el transcurso del ciclo de la vida. Al empezar su infancia, el niño es impulsado a diferenciarse de otros; a partir de ello, se inicia un viaje heroico el cual se plasmará en varios momentos posteriores de la propia vida.

El mito heroico da cuenta del ciclo por el cual un ser es llevado a comprometerse en una misión, e implica encarar bestias, monstruos o circunstancias terribles, es decir enfrentar sus propios miedos o demonios desconocidos que radican en lo más profundo de su inconsciente. Por otra parte, la misión puede pedir el rescate de alguien o la obtención de un objeto en específico. Una vez cumplida la misión, el héroe es capaz de volver victorioso con los suyos. Este proceso implica alegrías y amarguras, la alegría se relaciona con el sentido de poder y divinidad (inflación) que el héroe experimenta al conocer su origen divino. Pero a su vez este proceso acarrea el sufrimiento, con el dolor de la pérdida de su mundo mortal, la muerte de alguien cercano a él o la idea de un posible fracaso en su misión (alienación).

Es de esta forma que el héroe, como lo entendemos culturalmente tendrá su nacimiento y su fin como parte de su vida a través de una trayectoria, esto se equipara con la muerte simbólica en cuanto al desvanecimiento, disminución o desaparecimiento, siendo estos motivos de la alienación. También se podrá observar la resurrección, el cual parte como respuesta a la alienación de dicho ego, lo cual permitirá que el ego del sujeto se vuelva a inflar, y así retomar actitudes de su vida e reintegrarse socialmente.

No es, sino hasta que el héroe se identifique a si mismo con lo que nosotros hemos llamado el “paraíso” masculino, que puede entrar en su lucha con el dragón. La identificación culmina en la sensación de ser hijo de dios, incorporando en el mismo la fuerza total del paraíso. Esto es tanto como decir que todos los héroes son dioses engendrados. (Neumann, 1995, p. 148).

Esto se podrá relacionar a la identificación con Dios como un estadio previo del encuentro con el dragón equiparable a su vez con el desarrollo del ego. Este último y el Self constituyen una totalidad, un origen divino. El nacimiento del ego, al igual que el nacimiento del héroe tienen por lo tanto una parte mortal (realidad) y una divina (Self), las cuales al momento de separarse (primera alienación) generan un estigma en la psique del infante. Esta marca, genera un ciclo

permanente de inflaciones y alienaciones durante la vida, alegrías y tristezas, victorias y derrotas; frente a las cuales el ego, debe reponerse y continuar, asemejando la imagen de un héroe hasta el final de su camino.

Erick Neumann sostiene la importancia que tiene el héroe y su relación con el ego, postula un desarrollo de la consciencia a partir de un curso tortuoso entre totalidad, dominación y separación de la consciencia de lo inconsciente; en este punto, el ego como eje de la consciencia adquiere su carácter heroico y estoico, que permite a un sujeto diferenciarse e impulsarse fuera de un núcleo seductor matriarcal.

El héroe representa un símbolo patriarcal de independencia e individualidad; así como el hombre joven inicia su ciclo ligado a la madre y posteriormente debe surgir como el dueño de su propia vida. Este apoderamiento de identidad y fortaleza se origina en los ritos de iniciación propios de las sociedades occidentales y patriarcales.

La iniciación en el grupo masculino, donde el ego se vuelve consciente de sí mismo, es un "misterio", que vela por el conocimiento secreto que siempre gravita alrededor de la "masculinidad superior". La masculinidad es el punto más alto aquí, no tiene un acento fálico o ctónico, su contenido no es, como en muchas iniciaciones de las jóvenes, la sexualidad, sino su polo opuesto, el espíritu, que aparece junto con la luz, el sol, la cabeza, y los ojos como símbolos de la conciencia. (Neumann, 1995, p. 141).

La iniciación, al igual que en los mitos heroicos, es la responsable de estimular la apropiación de cualidades que permanecían dormidas en lo inconsciente, encadenadas en los placeres matriarcales de las cuales la identidad, la voluntad, el deseo y la acción pueden liberarlas. De igual forma que en la Odisea, Ulises permaneció extasiado en los conjuros de Calipso y pudo liberarse gracias a la intervención divina; el ego a través de la influencia espiritual o superior puede surgir para realizar su labor heroica.

El ego se relaciona con lo espiritual superior, este lo acoge como un tutor del cual aprende a reconocerse y posteriormente lo introyecta para vigorizarse, este fortalecimiento se da por la comunicación entre lo espiritual y terrenal, dando como resultado el nacimiento del héroe y su gemelo subjetivo el ego. Ambos compartirán un origen superior, serán acogidos por un tutor espiritual y culminará su trayectoria al encarar los dragones de su inconsciente.

2.3.1 Las diversas caras de un héroe

Dentro de la mitología, existen grandes ejemplos de héroes, quienes pasaron por diferentes tipos de travesías, las cuales los han convertido en figuras admirables. “Los descendientes de un dios con un mortal tienen las aptitudes para ser héroes, pero tienen que demostrarlo mediante una vida plena de valor, lealtad, astucia y honor” (Castellanos, 2007, p. 251).

Los héroes al tener tanto cualidades mortales como divinas, podían ser admirados por su bondad o traición, por su capacidad de odiar o amar o metafóricamente por su encuentro o temor de luchar contra el dragón. Para un mejor entendimiento tomaremos dos figuras de la mitología griega por ser esta la más cercana a la cultura occidental, las cuales nos darán distintas perspectivas con relación al viaje del héroe y al desarrollo del ego.

Para empezar se relatará el mito de Perseo, quien fue hijo de Zeus y de la mortal Dánae, hija de Acrisio rey de Argos, quien fue revelado por el oráculo que su nieto lo mataría. Por tal motivo encerró a su hija en una torre. Zeus al estar encantado con la belleza de Dánae se convirtió en lluvia de oro, naciendo de esta relación Perseo. Al crecer, Perseo tomó el reto de Polidectes, quien quería alejarlo de su madre, traer la cabeza de Medusa quien era un monstruo con cabellos de serpiente que petrificaba a los hombres con su mirada. Perseo recibió la ayuda de los distintos dioses quienes le dieron diferentes herramientas para la pelea, entre las cuales había brillante escudo que le regaló Atenea el cual fue utilizado como espejo para decapitar a la medusa sin mirarla. De regreso Perseo acudió ante Polidectes donde él y toda su corte se convirtieron en piedra. Posteriormente regaló a Atenea la cabeza de Medusa para que la pusiera en su escudo. De regreso a Argos, Acrisio decidió huir a un reino vecino, Perseo lo siguió con la intención de volver a ver su abuelo, y llegaron a participar de los juegos en donde al realizar el lanzamiento del disco, mató a su abuelo cumpliéndose así la profecía.

Otro mito, con carácter heroico es el de Orfeo, hijo de la musa Calíope y del rey Eagro de Tracia. Orfeo amaba la música y tocaba la lira de una manera única y hermosa que permitía que todos aquellos que lo escucharan se quedaran totalmente cautivados. El día de su casamiento, la ninfa Eurídice, la amada de Orfeo, cuando pisó una víbora, esta la mordió y la mató. Orfeo, sumido en su tristeza decide viajar al inframundo para pedirle al dios Hades que

le devuelva a su amada. Con su música convenció a Caronte (el barquero), al Cancerbero (perro de tres cabezas, guardián del inframundo) y a Hades el cual accedió a liberar a Eurídice por pedido de su esposa Perséfone, Hades liberó a Euridice poniéndole como condición a Orfeo de que no podría regresar a ver a su esposa hasta que nuevamente la cubra el sol. Al salir del inframundo, Orfeo regresó a ver a Eurídice, quien lamentablemente aún no salía. Así, ella regresó al Hades y el desconsolado tocaba obras para sí. De esta manera, al no responder a la petición de las Ménades de tocar algo de su repertorio, estas cortaron la cabeza y la botaron al río Hebrus.

Estos ejemplos abren la posibilidad de comprender el curso heroico y por lo tanto el desenlace de un héroe, en el primer caso Perseo de naturaleza guerrera, emprende un viaje heroico, recibe la ayuda divina, asesina a la medusa y culmina su transcurso con gloria. Mientras que en el caso de Orfeo, cuya naturaleza era emocional y pacífica, el llamado heroico se dio por la pérdida de Eurídice, que llevo a un estado de desesperación y a su vez impulsó a este héroe a buscar a su amada en el inframundo, por crueles vueltas del destino la termina perdiendo totalmente y se sume en la depresión, razón por la cual es despedazado. Tanto Perseo como Orfeo presentan un origen superior, ambos son llamados a cumplir una misión y encarar sus propios temores, finalmente Perseo cumple su destino y consigue la gloria, mientras que Orfeo se sume en el sufrimiento y es desmembrado. Por esta razón Perseo representa lo patriarcal, y su viaje heroico se relaciona con la inflación; mientras que Orfeo representa lo matriarcal y su viaje está ligado a la alienación.

Es de esta manera que el héroe tiene diversas caras, las cuales serán expuestas por Carol S. Pearson (1995) como los arquetipos del Inocente- Huérfano- Vagabundo- Guerrero- Mártir- Mago. En el desarrollo del héroe, se encontrarán algunas etapas. La primera a ser nombrada será el arquetipo del Inocente, este representa el inicio del viaje del héroe, puesto que ubica al sujeto en un lugar paradisíaco, donde se empieza la aventura a través de la suficiente confianza en sí mismo y a su vez en los otros, mostrándose como un ser ingenuo y sometido ante el juicio social.

Posterior a la caída de lo que se creía perfecto, bueno y total, el individuo pierde la inocencia cuando entiende que existen seres malvados y circunstancias difíciles de superar. Es así, que

debe sobrevivir, pero para ello necesita de la ayuda de otro ser del cual sostenerse y con ello superarse. La soledad del Huérfano hace que busque sentirse protegido, pero al haber perdido la confianza que tenía en el inocente, busca independencia existiendo a la vez mucha inseguridad de sí mismo.

A partir del Huérfano y su sentimiento de soledad, el héroe puede salir a buscar una forma de desenvolverse y encontrar un lugar de pertenencia; es aquí donde se vuelve significativa la figura del Vagabundo, el cual es el responsable de iniciar una aventura o marcar la búsqueda de sentido en la vida. La figura del Vagabundo como indica Carol Pearson (1995) se encuentra en cautiverio, representa el potencial de heroísmo que late en el fondo de nuestro ser. Es a partir de esta imagen que se inicia la independencia y la búsqueda de nuevos horizontes en la vida, necesarios para el establecimiento de individualidad e identidad.

El Vagabundo por su parte no se ha fortalecido para poder enfrentar el dragón, debido a esto, él escapa al reconocerlo. Solo a través de la figura del guerrero el sujeto es capaz de encarar los problemas y las dificultades que se presentan en el transcurso de la existencia. El Guerrero es una imagen que se considera heroica en occidente, por a sus atributos estoicos, a partir de los cuales el héroe se apropia de características sobrenaturales para hacer frente al dragón. Es debido a esto que el guerrero genera identidad y embiste de voluntad al sujeto para sobreponerse ante las vicisitudes de la vida, este arquetipo será el responsable de diferenciar y definir la existencia individual, al momento de hacer frente a las fuerzas de lo inconsciente.

Una vez que el Guerrero ha luchado con el dragón se produce una transformación en su existencia, la búsqueda y la competencia inician su caída como ejes del viaje heroico, su sentido de existencia tiene un llamado más trascendente. En estas circunstancias el arquetipo del Mártir se hace manifiesto, es su imagen, la encargada de llevar a un sujeto hacia la búsqueda de lo superior y trascendente, por medio de un llamado social que implica el auto-sacrificio por los demás.

El sacrificio busca inconscientemente una redención por medio del sufrimiento, y como indica Carol Pearson (1995), la muerte y el sufrimiento son caminos necesarios antes del renacimiento. El cual es el responsable de transformar al héroe y permitirle renacer como un forjador y un guía.

El Mago es quien cierra el ciclo de la aventura del héroe, al llegar nuevamente a la autoconfianza que había perdido al pasar del Inocente al Huérfano. El Mago logra manejar el ambiente exterior de una manera integradora y transformadora, donde deja de sentirse abandonado y una víctima; se siente como alguien que ayuda y quien necesita también sentirse soportado. De esta manera el héroe buscará que los arquetipos plasmados en lo inconsciente colectivo, lleguen a ser conscientes, encontrando así el camino de la individuación, es decir comprender “que lo que existe en nuestro interior contiene todo lo que es en nuestro exterior” (Pearson, 1992, p. 225).

Es así que el desarrollo del ego del hombre habrá empezado en la indiferenciación, donde el inocente creía ser incapaz de vivir sin ser soportado por otro sujeto, hasta el mago, quien ha llegado a un nivel de consciencia y diferenciación entre el Ego y el Self estableciendo un eje homeostático.

CAPÍTULO 3.- EL VIDEOJUEGO WORLD OF WARCRAFT

3.1 Resumen de la historia del videojuego.

Anterior al videojuego World of Warcraft, la empresa Blizzard Entertainment creó la saga Warcraft, en la cual se muestran los conflictos bélicos ocurridos en el mundo de Azeroth que serán relatados a continuación.

En el principio, el Universo era un lugar vacío y caótico, en el cual aparecieron unos seres benevolentes y poderosos conocidos como los Titanes, cuyo objetivo era dar forma y orden a este caos. Los Titanes, quienes se encargaban de la construcción de los distintos mundos en el universo, encontraron seres demoníacos que vivían en lo más profundo del vacío, por lo cual, se vieron obligados a elegir entre ellos a un titán que se encargue de luchar contra estas legiones demoníacas.

El nombre del titán elegido fue Sargeras (ver anexo 1, imagen 1), el cual luchó por mucho tiempo contra los demonios, hasta que un día, cayó en una profunda depresión al ver toda la maldad que existía, replanteándose la idea creacionista que tenían sus hermanos; separándose

de ellos y cayendo en la locura. Sargerass tomó el control de los demonios y comenzó a destruir todo lo que sus hermanos habían moldeado.

Dentro de esta legión demoníaca que luego fue llamada la “Legión Ardiente”, Sargerass eligió a dos comandantes llamados Archimonde y Kill’ jaeden, los cuales se encargaron de llevar muerte y destrucción hacia los mundos que los titanes habían creado. Mientras tanto, los titanes en su viaje de creación, encontraron un planeta, el cual era hogar de un grupo de dioses oscuros quienes comandaban estas poderosas fuerzas.

Luego de fuertes conflictos, los titanes lograron aprisionar en lugares aleatorios del planeta a estos seres. A partir de esto buscaron a la raza viviente más poderosa en este mundo, encontrando a los dragones como los seres más fuertes y decidieron convertirlos en los protectores de este naciente planeta; para lo cual, los titanes decidieron entregar parte de sus poderes a un grupo selecto de estas bestias, a quienes las llamaron los Grandes Aspectos.

Azeroth (ver anexo 1; imagen 2), fue el nombre que tomó el planeta protegido por estos dragones, el cual era habitado por distintas razas humanoides. Una de ellas, conocida como los Elfos de la Noche, se habían establecido a las orillas de un pozo, dador de energía, que era el centro del único continente de este mundo y cuyo nombre era Kalimdor. Los Elfos de la Noche evolucionaron tanto en forma como en habilidades, debido al contacto con las energías de este pozo, y con el paso del tiempo decidieron estudiar a profundidad sus fuerzas. Durante estas investigaciones la reina de los Elfos de la Noche, quedó cegada por las fuerzas de esta fuente y logró contactar con el titán caído Sargerass, a quien intento traer a esta tierra, desatándose así una gran guerra entre la Legión Ardiente y los Elfos de la Noche, los cuales fueron ayudados por los Grandes Aspectos y algunos seres espirituales de este mundo.

Esta guerra causó grandes pérdidas y estragos, entre ellas la traición del dragón negro y Gran Aspecto de la tierra, quien al caer en locura tomó el nombre de Alamuerte; y el colapso de esta energía, que generó un cataclismo que fragmentó el continente de Kalimdor en distintas partes que son: Rasganorte (norte), Pandaria (sur), Reinos del Este (este) y Kalimdor (oeste).

Posterior a estos acontecimientos, hubo tranquilidad en un periodo de tiempo, mientras las razas del mundo se acostumbraban a los nuevos parajes que el gran cataclismo había

generado. Así, una nueva raza toma protagonismo en la historia, los Humanos en su reino más representativo, Ventormenta. Este reino fue el lugar del conflicto con la primera Horda que invadió Azeroth desde el planeta Terrallende, a través de una puerta dimensional conocida como el Portal Oscuro (ver anexo 1; figura 3).

Esta primera Horda conformada por la raza de los Orcos, fue esclavizada por los engaños de Kil'jaeden hacia su líder Ner'zhul, quien era un poderoso Chamán que posterior al contacto con los demonios se convirtió en un Brujo; sin embargo, al descubrir los planes de estos demonios hacia su pueblo, intenta boicotarlos. Kil'jaeden descubre el objetivo de este Orco, despedaza su alma y la sella en una armadura, para posteriormente encerrarlo en una prisión de hielo. Esta prisión llevó a la locura al espíritu de este Orco y lo convirtió en el Rey Exánime, creador de la plaga de los No-Muertos.

Los años pasaron y la primera Horda fue derrotada y fragmentada, el reino humano de Lordaeron había tomado el control, ya que Ventormenta fue destruida por la guerra. Sin embargo; un mal se aproximaba, una plaga de No-Muertos atacaba a los pueblos de todo el mundo y la Alianza conformada por los Humanos, Enanos, Gnomos y Altos Elfos no pudieron contenerlos.

El príncipe Arthas Menethil del reino de Lordaeron, viajó al continente helado del norte; Rasganorte (ver anexo 1; imagen 4), en búsqueda de un poderoso artefacto que aseguraría una victoria sobre estos nuevos enemigos; pero al conseguirlo solo corrompió su alma y causó la destrucción de su reino.

Este artefacto era la espada conocida como “Agonía de Escarcha”, parte del conjunto de piezas que conformaban la armadura del Rey Exánime y en cuyo interior residía el espíritu de Ner'zhul. Arthas fue dominado por este espíritu y luego de asesinar a su padre, destruyó Lordaeron y a las personas que antaño quería proteger. Finalmente, Arthas buscó reconstruir la armadura del Rey Exánime, encontrando su prisión, para luego fusionar su cuerpo con este espíritu y así tomar el control de la plaga (ver anexo 1; imagen 5).

World of Warcraft se desarrolla cuatro años después de los sucesos contados en Warcraft de la misma empresa creadora Blizzard Entertainment. Este videojuego nos envuelve con una historia de fantasía, magia, conflictos e inesperados desenlaces.

El argumento de World of Warcraft inicia su recorrido a partir del establecimiento de la nueva Horda liderada por el Orco Thrall (ver anexo 1; imagen 6) y una reforzada Alianza que tenía su sede en el reino humano de Ventormenta. Este fue reconstruido y su rey Varian Wrynn había desaparecido. Sin embargo, el conflicto entre estas dos facciones empezaba a sentirse poco a poco, dejando atrás la tregua que se había establecido.

Después que ocurrieron algunos conflictos entre la Alianza y la Horda, el Portal Oscuro que conducía a Terrallende (ver anexo 1; imagen 7) fue abierto nuevamente, y Azeroth se vio atacado una vez más por los demonios de la Legión Ardiente. Tanto la Alianza como la Horda, organizaron expediciones para detener esta invasión, encontrándose con la sorpresa de que el líder de éste planeta era Illidan Tempestira (ver anexo 1; imagen 8), un Elfo de la Noche que había traicionado a su raza, pactando con los demonios para aumentar su poder, razón por la cual fue encarcelado y posteriormente llevado al exilio.

Illidan había tomado el control de una poderosa fortaleza conocida como el Templo Oscuro, con el fin de dominar toda Terrallende, por lo cual la Alianza y la Horda tuvieron que unir fuerzas para controlar este mal que emergía. Finalmente, un grupo de héroes se infiltraron en la fortaleza de Illidan donde lograron liberar a Akama (ver anexo 1; imagen 9), uno de los ancianos sabios de ese lugar, quien se había sublevado al control de Illidan. Akama guió a los héroes de la Alianza y la Horda para confrontar a Illidan, derrotándolo y poniendo fin al reino del traidor.

Después de un tiempo de paz y tranquilidad, la plaga de los No-Muertos liderada por el Rey Exánime lanzó un gran ataque contra los pueblos de Azeroth, lo que llevó a una respuesta por parte de Thrall, quien decidió desplegar una gran fuerza bélica hacia Rasganorte. Por otro lado, en el reino humano, Varian Wrynn había regresado para tomar su corona y participar en la campaña en contra del Rey Exánime en las tierras del norte.

En el pasado, cuando Arthas destruyó su reino (Lordaeron), también desmanteló una orden de guerreros sagrados conocidos como los Paladines, pero uno de ellos se encontraba en otro lugar al momento de este conflicto, su nombre era Tirion Vadin (ver anexo 1; imagen 10). Él era el último Paladín de la Orden de la Mano de Plata. Cuando Tirion volvió de su exilio encontró el caos que el Rey Exánime había desatado, y se propuso rescatar la gloria de los Paladines. Así, decide fusionar las órdenes militares que se dedicaban a encarar a la plaga bajo un solo estandarte, la Cruzada Argenta. Esta nueva orden, une fuerzas con la Alianza y la Horda para poner fin al poder del Rey Exánime.

Una vez que la Cruzada Argenta llegó hasta las puertas de la guarida de Arthas, Tirion y sus campeones tuvieron que derrotar toda la abominación que el Rey Exánime desplegaba. Posterior a ello Tirion llega a combatir contra Arthas y en un rezo desesperado hacia la luz, logra destruir su espada; debido a lo cual, Arthas pierde gran parte de su poder y es derrotado finalmente. Es en este momento que Tirion, se encuentra con la sorpresa de que Arthas sólo era un portador del Rey Exánime y que la esencia de este ser jamás iba a poder ser destruida.

Mientras en Rasganorte se festejaba la victoria sobre el Rey Exánime, los demás continentes fueron azotados por un fuerte cataclismo, el cual resquebrajó los pilares de este mundo. Esto se dio por el retorno del dragón y Gran Aspecto de la tierra Alamuerte (ver anexo 1; imagen 11), ahora conocido como el Destructor, cuyo único objetivo era acabar con toda la vida en Azeroth.

Alamuerte se encontraba causando grandes estragos por todo el mundo, razón por la cual los Druidas y los Chamanes unieron sus fuerzas para contener a los elementos caóticos (aire, agua, fuego, tierra) y detener al Destructor. Thrall decide dejar su puesto como líder de la Horda, para volver a su origen chamánico y establecer nuevamente comunión con estos elementos.

Los otros Dragones Aspectos (ver anexo 1; imagen 12) habían regresado a cumplir su rol como protectores de Azeroth, revelando que la única forma de detener a Alamuerte era a través de un arma creada en el pasado y perdida en otra época; por lo cual, héroes de la Alianza y de la Horda fueron enviados a recuperarla en un viaje a través del tiempo. El

artefacto fue encontrado y entregado al sabio Chamán Thrall, quien lo utilizó contra Alamuerte, lográndose dar fin a la locura del Destructor.

3.2 Características de la facción de los personajes a crear en el videojuego

Existen 2 facciones (ver anexo 2; imagen 1) dentro de las cuales se puede seleccionar las razas para ingresar al videojuego World of Warcraft, estas son:

ALIANZA.- Se caracteriza por el orden y la diplomacia en el manejo de los conflictos, su sede se encuentra en la ciudad humana de Ventormenta. Los ideales de la Alianza se centran en la ayuda, el deber, el honor y la búsqueda de justicia; sin embargo, son intolerantes e incluso pueden llegar al racismo.

Se encuentra constituida por las razas: Humanos, Enanos, Gnomos, Elfos de la Noche, Draenei y Huargen.

HORDA.- Se caracteriza por su naturaleza primitiva y mística al momento de encarar los problemas, su sede se encuentra en la ciudad Orca de Orgrimmar. Los objetivos de la Horda giran alrededor de la igualdad, la comunidad, la unión entre grupos y con la naturaleza; sin embargo, tienden a ser altamente agresivos y territoriales.

Se encuentra constituida por las razas: Orcos, Trol, Tauren, No-muertos, Elfos de Sangre y Goblins.

3.3 Características de las razas en el videojuego.

Dentro del videojuego World of Warcraft, el jugador se adentrará a una aventura por medio de la creación de su personaje, al elegir una de las doce razas “jugables”. Cada raza tiene características únicas y una historia que envuelve al jugador en su propia travesía. Además el usuario tiene la posibilidad de seleccionar la raza que más le llama la atención para su personaje determinando así la facción a la que pertenecerá. A continuación se expondrán las doce razas con sus principales cualidades.

Humanos (ver anexo 2; imagen 2): Una de las razas más jóvenes de Azeroth, que marcó el curso de los eventos en este mundo. Son una raza guerrera, fiel a sus convicciones, hambrienta

de cualquier tipo de conocimiento, pero también ambiciosa de poder lo que los lleva a caer fácilmente en lo negativo.

Enanos (ver anexo 2; imagen 3): Raza que se origina en la creación de Azeroth, están ligados a la búsqueda de conocimiento acerca de su origen sobrenatural. Se destacan por su fuerza y su indomable carácter, tienen un gran interés por el conocimiento histórico y la magia. Por otro lado, les gusta la buena vida y seguir sus tradiciones.

Elfos de la Noche (ver anexo 2; imagen 4): Una de las primeras razas en conocer a fondo la magia de Azeroth, lo que los llevo a la pérdida de su creciente civilización. Debido a esto, deciden permanecer ocultos en los bosques donde fortalecen su lazo con la naturaleza. Buscan la armonía del mundo, pero luchan si es necesario.

Gnomos (ver anexo 2; imagen 5): Raza más pequeña de Azeroth, que posee una increíble creatividad e intelecto, lo cual les llevó a crear un maravilloso reino subterráneo donde estudian a fondo la ingeniería que les permite avanzar tecnológicamente. Debido a algunos sucesos son invadidos, por lo que deben luchar hasta las últimas consecuencias para recuperar su ciudad, ayudados de su conocimiento y de todo lo que poseen.

Draenei (ver anexo 2; imagen 6): Raza pacífica y alienígena quienes se separaron de sus hermanos demoníacos por lo que buscaron un nuevo planeta donde refugiarse llegando al mundo de Azeroth. Su fuerte contacto con la luz y la lucha que llevaron por mucho tiempo contra la legión ardiente les abrió puertas hacia el conocimiento mágico y bélico.

Huargen (ver anexo 2; imagen 7): Raza creada originalmente a partir de experimentos mágicos para luchar contra la plaga. Esta traía consigo una enfermedad que convertía a todo aquel que tenga contacto con ellos en hombres lobo, llegando a infectar a toda Gilneas, una ciudad humana, la cual queda aislada por sus grandes muros. Ahora los Huargen buscan una cura para su enfermedad pero en el proceso luchan al lado de sus antiguos hermanos humanos.

Razas de La Horda

Orcos (ver anexo 2; imagen 8): Raza originaria del planeta Draenor, mantenían contacto con los elementos y el conocimiento que estos les transmitían, por lo cual llegaron a ser poderosos

chamanes. Cuando la legión ardiente descubrió esta raza, la esclavizó debido a sus características de fuerza tanto física como espiritual. Ahora luchan por redimirse en un mundo extraño y continúan en guerra con los humanos.

No-Muertos (ver anexo 2; imagen 9): Originalmente son sirvientes del rey Exánime, pero luego deciden traicionarlo y convertirse en los “renegados” estableciéndose en lo que antes fue el reino de Lordaeron. Viven en constante conflicto con los humanos e incluso con sus aliados de la Horda debido a su carácter insidioso y maligno.

Tauren (ver anexo 2; imagen 10): Raza nómada que inicialmente vivía en armonía con la naturaleza y en constante culto a la madre tierra. Debido a fuertes conflictos con los centauros casi son eliminados, pero con la ayuda del chamán Thrall y sus orcos logran establecerse y unirse bajo una sola bandera. Deciden formar parte de la Horda por esta deuda, a la cual aportan con sus conocimientos sobre la naturaleza y por su fortaleza física.

Trol (ver anexo 2; imagen 11): Una de las razas más antiguas de Azeroth, pertenecientes a la tribu lanza negra. Fueron ayudados por los orcos de Thrall cuando eran vulnerables ante sus enemigos. Se separaron de las otras tribus Trol para dejar a un lado su oscuro culto tribal y sustentar a la Horda utilizando sus capacidades tanto físicas como ancestrales.

Elfos de Sangre (ver anexo 2; imagen 12): Antiguamente, eran los Altos Elfos que pertenecieron a la Alianza hasta que se suscitaron conflictos entre sus viejos líderes, cuando su antigua ciudad Quel'thalas fue destruida por Arthas se vieron obligados a pedir ayuda a la Horda. Esta raza siempre se caracterizó por su fuerte lazo con la magia, pero a su vez con una fuerte adicción a la misma.

Goblins (ver anexo 2; imagen 13): En el pasado fueron esclavos de una tribu Trol, pero al tener contacto con un mineral mágico aumentaron su intelecto y sus capacidades cognitivas. Así, lograron crear poderosos artefactos de ingeniería y liberarse de sus opresores, a la vez que tomaron control de su ciudad. Se caracterizan por manejar el comercio en todo Azeroth debido a su gran habilidad mercantil y su ingenio, además de tener astucia para los negocios.

3.3.1 Análisis de las razas

A continuación se encuentran los cuadros del análisis arquetípico e histórico de las doce razas del videojuego World of Warcraft, basándose en los rasgos físicos que cada una de estas poseen y en los acontecimientos históricos que han tenido que atravesar.

| | | | | |
|-------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DRAENEI | RASGOS FÍSICOS | Cola Cuernos y Escamas Estatura alta Nivel muscular muy grueso Ojos brillantes Pezuñas Postura erguida y orgullosa Tentáculos (del lat tentaculum de tentare =tentar) | ANÁLISIS | Búsqueda de equilibrio Conflictos con el poder y el entorno, posible agresividad reprimida Agresividad frente al entorno Búsqueda de compensación de virilidad Egocentrismo Búsqueda de estabilidad, equilibrio y pertenencia Ego inflado o reafirmación del ego |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Difieren de sus hermanos demoníacos debido a su juramento a la luz sagrada Viven en migración constante Buscan detener a la Legión Ardiente Son una raza pacífica Tienen fuerte contacto con la magia | | Búsqueda de control de impulsos Búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización Búsqueda de estabilidad, soporte y pertenencia Objetividad en el planteamiento de metas, decisión Agresividad reprimida, sometimiento frente a los demás Conflicto entre la fantasía y la realidad |
| ELFO DE LA NOCHE | RASGOS FÍSICOS | Brazos largos y robustos Cejas pobladas Estatura alta Nivel muscular grueso Ojos brillantes Orejas aplanadas hacia los costados Piel de color púrpura Postura erguida | ANÁLISIS | Actividad, laboriosidad, ambición Acentuamiento de la virilidad Agresividad frente al entorno Búsqueda de reafirmación de virilidad Egocentrismo Inseguridad, pasividad y sumisión ante otros Necesidad de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él Ego firme o ego rígido |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Viven en régimen matriarcal haciendo culto a la diosa Elune (diosa luna) Capacidad de contacto con la naturaleza más primitiva Viven en árboles y en lo más profundo de los bosques Es una de las razas más antiguas de Azeroth Apego al pasado | | Apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas Conflicto en el manejo de impulsos, posibles tendencias agresivas Tendencias primitivas, dificultad de contacto social, carácter evasivo |
| ENANO | RASGOS FÍSICOS | Barba frondosa Brazos largos y robustos Estatura baja Nivel muscular muy grueso Postura erguida | ANÁLISIS | Búsqueda de conocimiento y experiencia, compensación de virilidad Actividad, laboriosidad y ambición Sentimientos de inferioridad, bajo nivel de energía Compensación de virilidad Ego firme o ego rígido |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Ciudades donde viven están bajo las montañas Les gusta las tradiciones y la buena vida Apasionados frente a la batalla Buscan el origen de su raza Se destacan por sus habilidades en el manejo de metales y en la creación de artefactos Tienen intereses por la exploración y la arqueología | | Apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas, dificultad de contacto social Apego al pasado y a lo materno, infantilismo Conflicto entre la razón y los impulsos Conflictos de identidad, búsqueda de sentido a la vida Creatividad, capacidad de transformación Carácter aventurero, búsqueda de sentido a la vida |

| | | | | |
|----------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GNOMO | RASGOS FÍSICOS | <p>Estatura muy baja, la más pequeña en el World of Warcraft</p> <p>Nivel muscular débil</p> <p>Número de dedos en las manos igual a cuatro</p> <p>Postura erguida</p> <p>Orejas grandes</p> <p>Tienen aspecto infantil</p> | ANÁLISIS | <p>Conflictos con la propia imagen, sentimientos de inferioridad</p> <p>Conflictos con el entorno, inseguridad, conflictos con la propia imagen, posible ego frágil</p> <p>Inseguridad, búsqueda de equilibrio</p> <p>Ego firme o ego rígido</p> <p>Desobediencia</p> <p>Infantilismo, búsqueda de acogimiento materno o paterno</p> |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | <p>Son seres astutos y ambiciosos</p> <p>Una de las razas más tardías en ser descubiertas</p> <p>Se preocupan por el avance tecnológico</p> <p>Son individuos amistosos y cooperadores</p> <p>Perdieron su ciudad en manos de una raza primitiva</p> <p>Luchan constantemente por recuperar su ciudad</p> | | <p>Infantilismo, curiosidad, ambición</p> <p>Aislamiento, búsqueda de sentido de pertenencia</p> <p>Apego a la razón e intelectualización</p> <p>Buen nivel de contacto social, carácter aventurero, emprendedor</p> <p>Pérdida de sentido de pertenencia</p> <p>Carácter aventurero, perseverante</p> |
| HUARGEN | RASGOS FÍSICOS | <p>Colmillos y garras</p> <p>Estatura alta</p> <p>Metamorfosis (licantropía)</p> <p>Nivel muscular grueso</p> <p>Número de dedos en las manos igual a cuatro</p> <p>Ojos brillantes</p> <p>Pelaje que recubre todo el cuerpo</p> <p>Postura encorvada</p> | ANÁLISIS | <p>Tendencias agresivas, rasgos primitivos</p> <p>Agresividad frente al entorno</p> <p>Capacidad de transformación y /o cambio</p> <p>Búsqueda de reafirmación de virilidad</p> <p>Falta de seguridad y equilibrio</p> <p>Egocentrismo</p> <p>Tendencias primitivas</p> <p>Tendencias primitivas</p> |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | <p>Padecen de un maldición que los transforma en hombres lobo la cual pudieron llegar a controlar</p> <p>Vivieron en aislamiento</p> <p>Perdieron su ciudad</p> <p>Son humanos que deben convivir con su lado animal</p> | | <p>Búsqueda de control de impulsos, tendencias primitivas</p> <p>Búsqueda de contacto social , problemáticas frente al entorno</p> <p>Pérdida de sentido de pertenencia</p> <p>Búsqueda de equilibrio, soporte, potencialidad transformadora</p> |
| HUMANO | RASGOS FÍSICOS | <p>Color de piel.- abarca todas las tonalidadesde piel humana con excepción de la tonalidad negra</p> <p>Estatura promedio</p> <p>Nivel muscular grueso</p> <p>Postura erguida y orgullada</p> | ANÁLISIS | <p>Posible proyección de racismo, excesiva moralidad</p> <p>Búsqueda de contacto con el entorno, buen concepto de sí mismo</p> <p>Búsqueda de reafirmación de virilidad</p> <p>Ego inflado o reafirmación del ego</p> |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | <p>Ejes centrales en la historia del World of Warcraft</p> <p>Siempre han buscado poder</p> <p>Han participado y han sido protagonistas en casi todas las guerras del videojuego</p> <p>Logran sobreponerse y adaptarse frente a los conflictos</p> <p>Son los fundadores de la iglesia de la luz sagrada, la cual representa un poder superior</p> | | <p>Egocentrismo</p> <p>Ambición, prepotencia, inseguridad</p> <p>Conflicto en el manejo de impulsos y/o con el entorno</p> <p>Objetividad en el planteamiento de metas y voluntad para alcanzarlas, capacidad adaptativa</p> <p>Apego a la razón, conflictos con el poder y/o la autoridad superior</p> |

| | | | | |
|-----------------------|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| ELFO DE SANGRE | RASGOS FÍSICOS | Estatura promedio | ANÁLISIS | Búsqueda de contacto con el entorno, buen concepto de sí mismo |
| | | Nivel muscular débil | | Conflictos con el entorno, inseguridad, conflicto con la propia imagen, posible ego frágil |
| | | Ojos brillantes | | Egocentrismo, inmadurez |
| | | Orejas en punta hacia arriba | | Estados de alerta constante que pueden dar cuenta de rasgos paranoides, agresividad reprimida |
| | | Postura erguida y orgullosa | | Ego inflado o reafirmación del ego |
| | | Rasgos andróginos | | Posibles conflictos de identidad sexual en personajes creados en sujetos mayores de 18 años |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Son apegados a la magia y al conocimiento | | Conflictos entre la fantasía y la realidad |
| | | Realizan un culto al dios sol | | Conflictos frente a la autoridad |
| | | Tienen adicción a la magia | | Dependencia, posibles conductas adictivas |
| | | Han sufrido diversas calamidades como la destrucción de su ciudad | | Conflictos con el entorno, pérdida de sentido de pertenencia |
| | | Originalmente llamados Altos Elfos cambian su nombre a Elfos de Sangre para ser más unidos y honrar a sus | | Búsqueda de estabilidad y soporte, apego al pasado |
| | | Han sido víctimas de racismo | | Conflictos con la propia imagen, problemáticas frente al entorno |
| GOBLIN | RASGOS FÍSICOS | Estatura muy baja | ANÁLISIS | Conflictos con la propia imagen, sentimientos de inferioridad |
| | | Nariz ganchuda y ancha | | Conflicto con la propia imagen, dificultad de contacto social y con el entorno |
| | | Nivel muscular medio | | Búsqueda de fortalecimiento |
| | | Número de dedos en las manos igual a cuatro | | Falta de seguridad y equilibrio |
| | | Orejas muy grandes y aplanadas hacia los costados | | Desobediencia, inseguridad, sometimiento y sumisión ante otros |
| | | Piel de color verdoso o amarillento | | Expectativas de transformación y /o cambio |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Postura erguida | | Ego firme o ego rígido |
| | | Vivían obligados por los Trols explotando minas | | Sometimiento frente a la autoridad |
| | | Son expertos mercantilistas | | Egocentrismo |
| | | Son seres sumamente inteligentes pero poseen poco sentido común | | Búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, inmadurez |
| | | Son el resultado accidental del contacto con un mineral | | Dependencia, pérdida de sentido de pertenencia, conflicto con la propia imagen |
| | | | | |
| NO MUERTO | RASGOS FÍSICOS | Estatura promedio | ANÁLISIS | Búsqueda de contacto con el entorno, buen concepto de sí mismo |
| | | Postura encorvada | | Tendencias primitivas |
| | | Estructura física corroída y deteriorada | | Posible desestructura y temores regresivos de desorganización |
| | | Nivel muscular débil | | Conflictos con el entorno, con la propia imagen, inseguridad, posible ego frágil |
| | | Ojos brillantes u omitidos | | Egocentrismo, infantilismo e inmadurez sin mayor diferenciación objetiva de la realidad |
| | | Transparencias notables de huesos y órganos | | Temores de desorganización, posibles rasgos psicóticos |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Garras | | Tendencias agresivas |
| | | Conocidos como los "renegados" al ser negados como Humanos y como No Muertos | | Conflictos con la propia imagen y con el entorno |
| | | Fueron sometidos por el Rey Exánime | | Conflictos frente a la autoridad |
| | | Viven en constante lucha con las razas vivientes | | Inseguridad, búsqueda de estabilidad y soporte, impulsividad |
| | | Forman parte de la Horda por conveniencia | | Inmadurez, egocentrismo |
| | | Son Humanos que fueron convertidos en No Muertos | | Conflictos entre la fantasía y la realidad, posibles tendencias regresivas |

| | | | | |
|---------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| ORCO | RASGOS FÍSICOS | Piel de color verdoso | ANÁLISIS | Expectativas de transformación y/ o cambio |
| | | Nivel muscular muy grueso | | Compensación de virilidad |
| | | Rasgos toscos y primitivos | | Conflictos con la propia imagen, dificultad en el manejo de impulsos |
| | | Colmillos | | Rasgos primitivos, agresividad reprimida |
| | | Estatura alta | | Agresividad frente al entorno |
| | | Postura encorvada | | Tendencias primitivas |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Seres chamanísticos que hacen culto a los espíritus elementales | | Conflictos entre la fantasía y la realidad , tendencia al aislamiento |
| | | Fueron manipulados por demonios convirtiéndolos en máquinas de guerra | | Dificultad en el manejo de impulsos, posibles tendencias regresivas |
| | | Después de la destrucción de su planeta llegaron al mundo de Azeroth buscaron un nuevo lugar donde vivir | | Pérdida de sentido de pertenencia, sentimientos de soledad y abandono |
| | | Búsqueda de estabilidad y armonía | | |
| TAUREN | RASGOS FÍSICOS | Estatura alta | ANÁLISIS | Agresividad frente al entorno |
| | | Dientes expuestos | | Agresividad infantil e inmadurez |
| | | Pelaje oscuro que recubre el cuerpo | | Tendencias primitivas |
| | | Joroba | | Estancamiento de energía psíquica |
| | | Cuernos | | Conflictos con el poder y el entorno, agresividad reprimida |
| | | Pezuñas | | Búsqueda de seguridad, pertenencia y equilibrio |
| | | Nivel muscular muy grueso | | Compensación de virilidad |
| | | Número de dedos en las manos igual a tres | | Falta de seguridad y equilibrio |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Nariz prominente y fosas nasales remarcadas | | Agresividad, capacidad de decisión |
| | | Son una raza chamanística | | Conflictos entre la fantasía y la realidad, tendencias al aislamiento |
| | | Hacen culto a la madre tierra | | Apego al pasado y a lo materno |
| | | Prefieren actuar antes que conseguir las cosas a través de la palabra | | Conflicto en el manejo de impulsos |
| | | Son seres pacíficos e introvertidos | | Búsqueda de estabilidad y armonía |
| | | Hacen culto al dios sol y a la diosa luna | | Carácter transformador |
| | | Pueblo originalmente nómada | | Conflictos con el entorno |
| TROL | RASGOS FÍSICOS | Nivel muscular medio | ANÁLISIS | Búsqueda de fortalecimiento |
| | | Colmillos prominentes | | Tendencias agresivas |
| | | Estatura alta (gigantesca) | | Agresividad frente al entorno |
| | | Orejas en punta hacia atrás | | Agresividad, conflicto en el manejo de impulsos |
| | | Piel cubierta de moho | | Estancamiento de energía, potencialidad creativa |
| | | Número de dedos en las manos igual a tres | | Falta de seguridad y equilibrio |
| | | Capacidad regenerativa acelerada | | Adaptación frente a los conflictos |
| | | Postura erguida | | Ego firme o ego rígido |
| | CARACTERÍSTICAS HISTÓRICAS | Son la raza más antigua del World of Warcraft | | Tendencias primitivas, conflictos entre la fantasía y la realidad |
| | | Se encuentran esparcidos en todo el mundo de Azeroth | | Búsqueda de sentido de pertenencia |
| | | Han vivido en constantes guerras | | Impulsividad, rasgos agresivos, búsqueda de dominio real o fantaseado del entorno |
| | | Practican el canibalismo | | Búsqueda de asimilación de habilidades y conocimientos |
| | | Mantienen tradiciones ancestrales | | Apego al pasado y a lo materno |
| | | Utilizan un lenguaje primitivo | | Infantilismo |
| | | | | |

3.4 Características de las clases a escoger en el videojuego.

Brujo.- Es un héroe sombrío que se ha especializado en el conocimiento demoníaco y en las artes oscuras para destruir a sus enemigos, controla demonios y puede llegar a incinerar a sus oponentes con poderosos conjuros. Son hechiceros oscuros que han buscado en el mundo demoníaco una oportunidad para controlar poderosas criaturas bajo su mando, llegando a convertirse en portadores de miedo y caos. Utiliza armadura ligera.

Caballero de la Muerte.- Antes de ser conocidos como los Caballeros de la Muerte, eran guerreros al servicio de un reino que al morir cayeron bajo el control del Rey Exánime, cometiendo muchos crímenes. Al liberarse de este dominio, buscaron dar un sentido a su existencia. Su figura representa el héroe solitario, aislado y sombrío, el cual busca redimir sus errores respaldando a las facciones con sus poderes malditos. Utiliza armadura pesada, invocar esbirros no-muertos bajo su control y desatar enfermedades en sus víctimas.

Cazador.- Ha establecido un fuerte lazo con la naturaleza, llegando a convivir con las bestias de este mundo. Al establecer conexiones con los animales, el cazador ha aprendido a agudizar sus sentidos, estableciendo fuertes conexiones con sus mascotas; razón por la cual sus ataques son precisos y su supervivencia es afinada. Representan los héroes naturales que tienen a sus mascotas como sus mejores amigos. Utiliza armadura de malla, se puede especializar en la lucha a distancia con arcos, ballestas o armas de fuego, pudiendo convertirse en un tirador infalible.

Chamán.- En el mundo de Azeroth existen elementos caóticos como el fuego, aire, tierra y agua; los cuales son los responsables de imbuir de energía al planeta. Los chamanes representan los héroes transformadores que han aprendido a contactarse con estos elementos y aprender de ellos, pudiendo controlar el entorno que les rodea a través de cualquier manifestación elemental, llegando incluso a convertirse en guías dentro de sus pueblos. Utiliza armadura de malla.

Druida.- Aprendieron su conocimiento de los antiguos espíritus animales que vivían en Azeroth, ya que la primera raza en aprender este conocimiento fueron los Elfos de la Noche. Estos héroes piensan en la comunidad, su conocimiento abarca el manejo de la naturaleza y las

estrellas, la transformación en animales y el control de magia que nacía de la luna o del sol. Utiliza armadura de cuero.

Guerrero.- Se caracterizan por causar daño al pelear con su contrincante cuerpo a cuerpo. Poseen habilidades como la fuerza física y gran destreza para la utilización de armas. Son considerados importantes en situaciones de conflicto, puesto que asumen el liderazgo y dan soporte al resto de jugadores. Representan al héroe luchador que difícilmente sucumbe ante las adversidades. Utiliza armadura pesada, y la ira como recurso, que aumenta con el calor del combate.

Mago.- Es la representación del héroe pensador, viven la mayor parte de su existencia rodeados de libros y pergaminos. Son poseedores de antiguos conocimientos mágicos. Su objetivo es el desarrollo personal y el manejo de poderosas energías, que les permitan controlar su entorno. Son capaces de facilitar su vida y la de los demás a través de conjuros. Utiliza armadura de tela.

Paladín.- Representa el héroe con fuerte sentido de justicia, honor y deber, mantiene un fuerte contacto con la luz (energía superior) que le permite curar heridas, bendecir a sus aliados durante la lucha devolver la vida a los caídos e incluso causar grandes estragos a los demonios, no-muertos y cualquiera que pueda representar una amenaza para la paz y el orden. Puede llegar al auto sacrificio por ser fiel a sus creencias personales ligadas con la sociedad o con un llamado superior. Utiliza armadura pesada.

Pícaro.- Es el héroe ágil y astuto, es la figura del ladrón o asesino que vive para su propia conveniencia y carece de moral, debido a lo cual son rechazados y temidos en cualquier lugar; sin embargo, cuando es necesario puede intervenir en asuntos colectivos como una guerra o problemáticas que afecten la estabilidad del mundo. Utiliza armadura de cuero.

Sacerdote.- Son figuras que han influenciado en muchas sociedades de Azeroth, debido a su fuerte lazo con lo espiritual. Su prioridad está en el servicio comunitario y la ayuda al necesitado, ya sea por medio de curaciones, rezos o protección a través del poder sagrado. Aunque originalmente su estado les impedía participar de conflictos bélicos, su propia

vocación les llevo a formar parte de las guerras como sanadores o incluso como poderosos contrincantes. Utiliza armadura de tela.

3.4.1 Análisis de las clases

A continuación se encuentran los cuadros del análisis arquetípico e histórico de las diez clases “jugables” del videojuego World of Warcraft, basándose en las características culturales, históricas y del WoW que cada una de estas posee.

| BRUJO | <p>CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO</p> <p>EXPRESIONES ARQUETÍPICAS</p> | <p>ANÁLISIS</p> | |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CABALLERO DE LA MUERTE | <p>CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO</p> <p>Utilizan armadura de placas para la batalla</p> <p>Tienen conexión especial con las espadas que utilizan</p> <p>Son guerreros caídos que fueron llevados de vuelta a la vida</p> <p>Sus ojos son brillantes penetrando los ojos de sus contrincantes</p> <p>Vivieron sometidos del Rey Exánime del cual buscan vengarse</p> <p>Hacen daño a sus enemigos por medio de la magia oscura y del hielo</p> <p>Tienen capacidad de curarse a sí mismos por medio de la sangre</p> <p>Tienen la capacidad de evocar esbirros muertos</p> <p>Puede alejar a sus oponentes de sus compañeros durante la lucha</p> | <p>ANÁLISIS</p> <p>Actitud defensiva frente al entorno, posible ego rígido o firme</p> <p>Conflicto con el poder</p> <p>Apego al pasado y a lo materno, búsqueda de redención y/o acogimiento</p> <p>Egocentrismo, rasgos manipuladores y /o seductores</p> <p>Conflictos con la autoridad</p> <p>Conflictos con el entorno y resistencia frente al mundo emocional</p> <p>Egocentrismo</p> <p>Búsqueda de soporte, dificultad de control de impulsos, posibles tendencias depresivas</p> <p>Fuerte sentido del deber, búsqueda de redención</p> | |
| | <p>EXPRESIONES ARQUETÍPICAS</p> <p>Del latín <i>caballarius</i> y del latín <i>mors</i></p> <p>Son seres humanos que regresan a la vida después de la muerte (como por ejemplo el Representan los instintos humanos reprimidos más primitivos</p> <p>Carecen de alma</p> <p>Son fuertes, rápidos y se alimentan de sangre de los seres vivos</p> <p>Tienen afinidad con la magia negra y la necromancia</p> <p>Se los puede considerar una manifestación demoníaca</p> <p>Son astutos depredadores</p> | <p>Respectivamente significan "persona que va a caballo o cabalga" y "muerte"= "persona que</p> <p>Búsqueda de acogimiento y redención</p> <p>Conflictos en el manejo de impulsos y tendencias primitivas</p> <p>Búsqueda de acogimiento y soporte afectivo, pérdida de sentido de pertenencia</p> <p>Dificultad en el contacto social, egocentrismo y conflictos con el poder</p> <p>Actitud defensiva frente al entorno y aplaneamiento afectivo</p> <p>Conflicto en el manejo de impulsos y dificultad en el contacto social</p> <p>Rasgos manipuladores y /o seductores</p> | |
| | BRUJO | <p>CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO</p> <p>Son físicamente débiles y utilizan armadura de tela</p> <p>Pelean a distancia</p> <p>Utilizan el fuego para causar daño a sus enemigos</p> <p>Son temidos en todo el mundo de Azeroth</p> <p>Practican la magia oscura por medio de la cual buscan el poder</p> <p>Invocan demonios a su servicio</p> <p>Pueden maldecir a sus enemigos y robarles la vida</p> <p>Alguna vez fueron magos o chamanes</p> | <p>ANÁLISIS</p> <p>Posible ego débil o indiferenciado</p> <p>Dificultad de contacto social e inseguridad</p> <p>Conflictos frente al entorno y búsqueda de fortalecimiento</p> <p>Conflictos con la autoridad y el entorno</p> <p>Búsqueda de poder en la realidad o en la fantasía</p> <p>Presencia de tendencias primitivas y búsqueda de estabilidad y soporte</p> <p>Conflicto en el manejo de impulsos, ensimismamiento y estancamiento de energía psíquica</p> <p>Posibilidad de transformación y/o cambio</p> <p>"Hervir pociones"</p> |
| | | <p>EXPRESIONES ARQUETÍPICAS</p> <p>Del nórdico antiguo <i>brugga</i></p> <p>Se puede comparar en algunas culturas con el vidente y con el chamán</p> <p>En occidente se relaciona con el culto a lo maligno</p> <p>La brujería es una práctica que se relaciona mayormente a la figura femenina</p> <p>La brujería se ha empleado ocasionalmente en la historia con la finalidad de hacer daño a otros</p> <p>Está relacionada con la seducción, la fertilidad y el erotismo</p> | <p>ANÁLISIS</p> <p>Posibilidad de transformación y/o cambio</p> <p>Conflicto en el manejo de impulsos y con la autoridad</p> <p>Conflicto con la figura femenina</p> <p>Conflictos con la autoridad y con el entorno</p> <p>Apego a lo materno y posibles tendencias primitivas</p> |

| | | | | |
|------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------------------------------------------------------------------------|
| CAZADOR | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Utilizan armadura de malla | ANÁLISIS | Posible ego en desarrollo, capacidades adaptativas frente al entorno |
| | | Es una de las clases más antiguas del World of Warcraft | | Apego al pasado, tendencias primitivas |
| | | Pelean a distancia y son capaces de poner trampas a sus enemigos | | Conflictos con el entorno, agresividad |
| | | Son ágiles y precisos en sus ataques | | Objetividad en el planteamiento de metas |
| | | Establecen un fuerte lazo con el animal salvaje que los acompaña | | Conflicto en el manejo de impulsos, búsqueda de soporte y estabilidad |
| | | Tienen una vida aislada considerando a su mascota como su único y mejor amigo | | Dificultad en el contacto social, tendencias primitivas |
| | | Tienen contacto con la naturaleza | | Apego a lo materno |
| | | Tienen capacidad de escapar fácilmente de las adversidades | | Carácter evasivo, inmadurez |
| | | Son capaces de revivir a su mascota si ésta a muerto en batalla | | Carácter transformador, perseverancia |
| | | EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | | Caza del latín vulgar <i>captiare</i> |
| | Ser cazador es una de las actividades más antiguas del mundo | Conflicto en el manejo de impulsos y conflicto con el pasado | | |
| | Es un importante medio de subsistencia desde el principio de los tiempos | Búsqueda de sentido a la vida | | |
| | Usan sus instintos más primitivos para cazar a sus presas | Conflicto en el manejo de impulsos, agresividad | | |
| | Pueden estar acompañados de un animal o de otros cazadores | Búsqueda de soporte, estabilidad y equilibrio | | |
| CHAMÁN | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Utilizan armadura de mallas | ANÁLISIS | Posibilidad de adaptación frente al entorno, ego en desarrollo |
| | | Son guías espirituales que mantienen fuerte contacto con los elementos (tierra, fuego, aire, agua) | | Posibilidad de transformación y /o transición |
| | | Buscan el equilibrio del caos | | Búsqueda de estabilidad y equilibrio |
| | | Tienen carácter visionario | | Liderazgo, posibilidad de transformación, idealización del ego |
| | | Utilizan tótems por medio de los cuales canalizan la energía de los elementos ya sea para crear o para destruir | | Conflicto entre la razón y los impulsos, conflictos con el poder |
| | | Pueden causar daño por medio del fuego y del aire | | Conflictos con el entorno |
| | | Por medio del elemento agua restauran la salud de sus aliados y de sí mismos | | Carácter transformador, capacidad de contacto social, servicio a otros |
| | | Del tungu <i>xaman o schaman</i> | | verbo scha "saber" |
| | | Son mediadores entre la comunidad a la que pertenecen y a los espíritus | | Búsqueda de estabilidad y equilibrio |
| | | Se los considera importantes fuentes de conocimiento | | Idealización del ego |
| Tienen carácter visionario | Potencialidad de transformación, liderazgo, idealización del ego | | | |
| Tienen carácter adivinatorio | Potencialidad de transformación, conflictos con el poder | | | |
| Buscan encontrar armonía entre lo espiritual y lo corporal | Impulso del viaje heroico, paso entre los ciclos vitales | | | |
| Poseen capacidades sanadoras | Expectativas de transición, capacidad de servicio a otros | | | |

| | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| DRUIDA | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Utilizan armadura de cuero | ANÁLISIS | Tendencias primitivas, testarudez, ego frágil e inmaduro |
| | | Clase a la que tienen acceso la menor cantidad de razas | | Egocentrismo, inseguridad |
| | | Son cuidadores y guardianes del mundo | | Egocentrismo, búsqueda de control real o fantaseado del entorno |
| | | Prefieren mantenerse alejados de las disputas que se dan en el mundo | | Evasión de responsabilidades |
| | | Buscan mantener el equilibrio de la naturaleza | | Búsqueda de equilibrio |
| | | Mantienen comunión con los espíritus animales | | Conflicto entre la razón y los impulsos, búsqueda de idealización del ego |
| | | Pueden convertirse en diferentes tipos de bestias | | Tendencias primitivas, conflictos en el manejo de impulsos y con el poder |
| | EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | Controlan los poderes de la naturaleza y así protegen la vida | | Tendencias transformadoras, búsqueda de control real o fantaseado del entorno |
| | | Se preocupan de la sanación y restauración de sus aliados | | Empatía, servicio a los demás |
| | | Del latín druides- protocelta dru-wid-s | | "el que conoce el roble" |
| | | Dentro de la cultura celta eran sacerdotes que ocupaban un status muy elevado dentro de la sociedad | | Egocentrismo, búsqueda de control real o fantaseado del entorno |
| | | Poseían amplios conocimientos sobre la naturaleza | | Tendencias transformadoras |
| | | Eran grandes filósofos, teólogos y portadores de la ley | | Búsqueda de idealización del ego, egocentrismo |
| | | Tenían el don de la adivinación | | Potencialidad de transformación y conflictos con el poder |
| Estaban calificados como capaces de brindar la mejor educación y ser depositarios de la ciencia céltica | Búsqueda de estabilidad y soporte, búsqueda de idealización del ego | | | |
| GUERRERO | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Utilizan armadura de placas de la cual dependen para defenderse | ANÁLISIS | Ego rígido o ego firme |
| | | Utilizan fuerza, liderazgo y pesadas armaduras para el combate | | Voluntad, liderazgo, firmeza |
| | | Son hábiles y decididos | | Autoconfianza |
| | | Presentan actitudes defensivas, agresivas o equilibradas durante la batalla | | Agresividad, respuestas defensivas frente al entorno, búsqueda de equilibrio |
| | | Durante el combate pueden utilizar la ira como recurso, la cual les brinda habilidades | | Conflicto en el manejo de impulsos, conflictos con el entorno |
| | | Pueden pelear en primera línea protegiendo a sus aliados con escudos | | Búsqueda de soporte y seguridad |
| | | Pueden infundir valor a sus aliados o temor a sus enemigos a través de sus gritos de guerra | | Conflicto entre la razón y los impulsos, búsqueda de soporte |
| | EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | de guerra - del germánico <i>werra</i> | | "desorden, pelea" |
| | | Representaban un linaje privilegiado en las sociedades antiguas | | Egocentrismo |
| | | Eran los encargados de proteger o resguardar la seguridad del pueblo al que pertenecían | | Búsqueda de estabilidad, soporte y seguridad |
| | | Participaban en campañas bélicas en nombre de su civilización | | Agresividad, conflicto en el manejo de impulsos |
| | | En occidente son el principal representante del heroísmo | | Egocentrismo, búsqueda de seguridad |
| | | Pueden manifestar el sentido de competencia en la vida | | Competitividad, objetividad en el planteamiento de metas |
| | | Conviven con el temor la mayor parte del tiempo, pudiendo incluso llegar a integrarlo en sí mismos | | Conflictos con el entorno, carácter transformador |
| Han sido los forjadores de los cambios dentro de las sociedades | Carácter transformador | | | |
| Su imagen es motivo de mejora y búsqueda de nuevos ideales y metas | Voluntad, objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de seguridad | | | |

| | | | | |
|----------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| MAGO | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Son disciplinados y poseen un gran intelecto | ANÁLISIS | Apego a la razón y a la intelectualización |
| | | Utilizan armadura de tela y son físicamente débiles | | Ego débil e indiferenciado |
| | | La magia que utilizan puede ser constructiva o destructiva | | Conflicto entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, creatividad |
| | | Las herramientas que poseen para pelear con sus enemigos son: magia arcana, fuego y hielo | | Conflicto con el entorno, tendencias transformadoras |
| | | Lucha a distancia manteniendo a sus enemigos donde los requieren | | Dificultad de contacto social, egocentrismo |
| | | Tienen la capacidad de convertir a sus enemigos en animales inofensivos | | Potencialidad transformadora, egocentrismo |
| | | Son capaces de crear comida para sí mismos y para sus aliados | | Creatividad y servicio a otros |
| | | Pueden teletransportarse a cualquier parte del mundo | | Expectativas de transición y/ o cambio |
| | EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | Del griego <i>magos</i> | | "sobrenatural" |
| | | Eran sacerdotes persas famosos por las artes médicas que poseían | | Tendencias transformadoras |
| | | Tenían amplios conocimientos astronómicos | | Apego a la intelectualización |
| | | Nombraban al fuego como aquel símbolo que representaba a la divinidad que no podía ser representada | | Apego a la razón, conflicto entre la fantasía y la realidad |
| | | Los reyes persas buscaba quitarles poder ya que poseían habilidades extraordinarias | | Conflicto entre la fantasía y la realidad, dificultad de contacto social, egocentrismo |
| | | Son monoteístas o henoteístas | | Apego a la razón, expectativas de transición o cambio |
| PALADÍN | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Son considerados guerreros sagrados que portan armadura de placas | ANÁLISIS | Ego firme o estructurado, rigidez |
| | | Se caracterizan por proteger a los débiles, llevar justicia y eliminar en el mundo | | Fuerte sentido del deber, justicia, honor, egocentrismo o excesiva moralidad |
| | | Pueden proteger a sus aliados utilizando armas y escudos | | Respuestas defensivas frente al entorno, carácter protector |
| | | Utilizan el poder de la luz de acuerdo a sus necesidades | | Egocentrismo, conflictos con la autoridad |
| | | Están encargados de proteger al mundo de los demonios y de los No- Muertos | | Búsqueda de control de impulsos, carácter protector, intolerancia a la frustración. |
| | | Se caracterizan por el heroísmo y por el cumplimiento de la ley | | Carácter heroico, sometimiento frente a la autoridad |
| | | Cuando trabajan en grupo son extremadamente potentes | | Capacidad de contacto social, liderazgo, voluntad |
| | | Tiene la capacidad de devolver la vida a sus aliados y sanar heridas a través de la luz | | Tendencias transformadoras, buen nivel de contacto social |
| | EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | Del latín <i>palatinus</i> | | "Oficial del palacio" |
| | | Legendarios guardianes de Carlomagno | | Carácter protector |
| | | Representan la justicia y el honor | | Fuerte sentido del deber, justicia, honor, egocentrismo o excesiva moralidad |
| | | Describe a un fiel, audaz y valiente caballero que lucha contra el mal | | Búsqueda de control de impulsos, actitud defensiva frente al entorno |
| | | El término se refiere a una persona encargada de conservar o proteger algo | | Preocupación social o excesiva moralidad |
| | | Es sinónimo "el mejor amigo" o devoto seguidor de una persona | | Buen nivel de contacto social, rigidez y /o fanatismo |

| | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| PÍCARO | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Son ágiles y utilizan armadura de cuero | ANÁLISIS | Tendencias primitivas, testadurez, ego frágil e inmaduro |
| | | Pelean cuerpo a cuerpo | | Posibles tendencias agresivas |
| | | Son hábiles asesinos que poseen la facultad del sigilo | | Conflictos frente al entorno y evasión de responsabilidades |
| | | Utilizan sustancias tóxicas en sus armas para eliminar a sus enemigos | | Dificultad de contacto social |
| | | Carecen de límites y de moral | | Problemáticas con la autoridad, infantilismo |
| | | Son mercenarios que venden su honor a quien ofrezca mayor cantidad de dinero | | Conflictos frente al entorno, conflicto con la propia imagen |
| | | Huyen fácilmente cuando son el blanco de sus enemigos | | Evasión de responsabilidades |
| | | No se interesan por la intelectualización ni la comunicación con los espíritus, se guían solamente por su astucia | | Egocentrismo, autoconfianza |
| | | Son capaces de detectar y desarmar trampas sorprendiendo a sus enemigos | | Astucia, habilidad y creatividad |
| | | Viven entre las sombras en cualquier lugar que lo recibe | | Sentimientos de soledad, pérdida de sentido de pertenencia |
| EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | Del adjetivo griego pichros | "agudo y picante, agrio y áspero, duro y cruel, cortante u odioso" | | |
| | Sujeto que vive fuera de los límites de la ley desobedeciendo las normas impuestas por la sociedad | Conflictos con la autoridad y conflictos con el entorno | | |
| | Está atribuido en mayor número a la figura masculina | Posible conflicto en el cumplimiento del rol sexual | | |
| | Es considerado lo opuesto a lo que se espera socialmente | Dificultad de contacto social | | |
| | Manifiesta un carácter ambiguo que busca su propia conveniencia | Evasión de responsabilidades, conflicto en el manejo de impulsos | | |
| | Convina astua, viveza y diversión | Carácter lúdico, creativo y enérgico | | |
| | Es considerado como aquel que entretiene, roba o puede hacer trucos tomando las cosas de los demás | Carácter infantil, transformador, dificultad de adaptación social | | |
| | Tiene capacidad de transformarse mostrándose como un hombre o un animal | Conflicto en el manejo de impulsos, potencialidad transformadora | | |
| | Es visto como el iniciador del viaje heroico | Potencial transformador, carácter creativo y enérgico | | |
| | SACERDOTE | CARACTERÍSTICAS EN EL VIDEOJUEGO | Son frágiles físicamente y utilizan armadura de tela | ANÁLISIS |
| Son figuras religiosas influyentes en al sociedad | | | Capacidad de contacto social | |
| Están entregados a lo espiritual y a la ayuda hacia los demás | | | Sentido moral, sentido del deber | |
| Utilizan fuerza divina y mantienen contacto con lo divino | | | Conflicto entre la razón y los impulsos, expectativas de transformación personal | |
| Apoyan a sus aliados en tierras afectadas por la guerra | | | Conflictos con el entorno, sentido social | |
| Manifiestan polos de luz y sombra | | | Búsqueda de equilibrio | |
| Pueden protegerse a sí mismos y a los demás por medio de rezos | | | Sometimiento frente a la autoridad, sentido social | |
| Son capaces de adentrarse en las sombras para comprender sus habilidades | | | Conflicto en el manejo de impulsos o carácter introspectivo | |
| Del latín sacerdos, sacerdotis | | | "Encargado de hacer cosas sagradas" | |
| Es considerado como una manifestación divina en un mundo físico o concreto | | | Expectativas de transformación personal, conflicto entre la fantasía y la realidad | |
| EXPRESIONES ARQUETÍPICAS | La función del sacerdote es ser puente entre el hombre y lo divino | Búsqueda de estabilidad y equilibrio | | |
| | Representa la dualidad entre bien y mal, vida y muerte | Conflicto entre la razón y los impulsos, carácter ambiguo | | |
| | Manifiesta una actitud receptiva hacia las deidades | Pasividad, sometimiento frente a la autoridad, receptividad | | |
| | Representa el contacto con el mundo emocional | Sensibilidad, receptividad, autosacrificio | | |
| | Puede representar la búsqueda de sentido | Expectativas de transición personal, búsqueda de sentido a la vida | | |

CAPÍTULO 4.- ANÁLISIS DE CASOS

4.1 Metodología

Para este estudio se han utilizado 30 casos de adultos varones de edades comprendidas entre los 18- 30 años en la ciudad de Quito, los cuales fueron elegidos de forma aleatoria y de acuerdo al proceder voluntario de cada entrevistado. Es de esta forma que a través de un consentimiento informado, se reservan los datos personales de cada sujeto. Dentro de la muestra, se puede informar que todos los individuos son estudiantes de pregrado de distintas carreras y que sólo uno de ellos está casado. Se realizaron de una a dos sesiones con cada entrevistado con un espacio de 60 a 90 minutos, en las cuales se aplicaron tres instrumentos de recolección de información que son: entrevista, Test de Apercepción Temática y Test de la Figura Humana.

4.1.1 Entrevista

Está conformada por 35 preguntas entre las cuales existen 19 preguntas cerradas, 15 abiertas y 1 de elección múltiple. Las primeras se elaboraron con el fin de obtener información puntual y objetiva del entrevistado, las abiertas sirvieron para establecer un rapport óptimo con el sujeto, además de conocer mayor información sobre el individuo y su relación con el entorno y la de opción múltiple nos permitió abordar los diferentes gustos y preferencias sobre los videojuegos de cada sujeto.

A continuación se mostrará un cuadro con los diferentes códigos para las razas y clases del videojuego, los cuales se han escogido para una mejor organización y entendimiento de la información. Posteriormente se identificarán las 15 preguntas de las 35 que se han considerado de relevancia para el estudio, además de haber aportado con información muy importante dentro del análisis de casos (ver anexo 3). Finalmente se encuentra un cuadro resumen de las respuestas otorgadas a las 15 preguntas seleccionadas.

Para mayor información sobre la estadística de las preguntas de la entrevista, realizada a cada sujeto (ver anexo 4).

| RAZAS | | | | CLASES | | | |
|------------------|----|----------------|----|-----------|----|------------------------|----|
| ALIANZA | | HORDA | | | | | |
| HUMANO | H | ORCO | O | | | | |
| ENANO | E | NO MUERTO | NM | GUERRERO | G | CHAMÁN | Ch |
| ELFO DE LA NOCHE | EN | TAUREN | T | PALADÍN | P | MAGO | M |
| GNOMO | Gn | TROL | Tr | CAZADOR | C | BRUJO | B |
| DRAENEI | Dr | ELFO DE SANGRE | ES | PÍCARO | Pc | DRUIDA | D |
| HUARGEN | Hg | GOBLIN | Gb | SACERDOTE | S | CABALLERO DE LA MUERTE | CM |

* Cuando a lado de la clase se encuentre una (f) significa que el entrevistado varón creo un personaje del sexo complementario (femenino)

| LAS 15 PREGUNTAS ESCOGIDAS DE LA ENTREVISTA | |
|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PREGUNTA 1 | ¿Cuánto tiempo llevas jugando videojuegos? |
| PREGUNTA 4 | ¿Te consideras un jugador esporádico, un gamer o un progamer? |
| PREGUNTA 11 | ¿Cuánto tiempo llevas jugando World of Warcraft? |
| PREGUNTA 15 | ¿Cuál es tu clase preferida dentro del World of Warcraft? |
| PREGUNTA 16 | ¿Cuál es la raza que más te gusta en el World of Warcraft? |
| PREGUNTA 17 | En cuanto a la facción ¿te interesa mayormente pertenecer a la Alianza o a la Horda? |
| PREGUNTA 19 | ¿Qué raza, clase, género y facción tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft? |
| *PREGUNTA 19-1 | ¿Qué raza tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft? |
| *PREGUNTA 19-2 | ¿Qué clase y género tuvo tú primer personaje creado en el videojuego World of Warcraft? |
| PREGUNTA 22 | ¿Qué raza, clase, género y facción posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft? |
| *PREGUNTA 22-1 | ¿Qué raza posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft? |
| *PREGUNTA 22-2 | ¿Qué clase y género posee tu personaje principal en el videojuego World of Warcraft? |
| PREGUNTA 26 | ¿Tu experiencia dentro del videojuego te ha permitido conocer aspectos de ti que no conocías? |
| PREGUNTA 27 | ¿Desde qué juegas World of Warcraft sientes que has cambiado? |
| PREGUNTA 28 | ¿De qué manera te gusta jugar, jugador contra jugador o jugador contra entorno? |
| PREGUNTA 30 | ¿Crees que los rasgos de tu personaje tienen relación con tus propios rasgos? |
| PREGUNTA 35 | ¿Sientes que el videojuego ha aportado de alguna manera en tu vida? |
| * Preguntas que han sido divididas para una mejor organización de la información | |

| CASOS | P 1-1 | P 4 | P 11 | P 15 | P 16 | P 17 |
|-------|---------|------------|----------|------|------|---------|
| 1 | 19 AÑOS | GAMER | 3 AÑOS | D | EN | ALIANZA |
| 2 | 10 AÑOS | PROGAMER | 6 AÑOS | G | T | HORDA |
| 3 | 12 AÑOS | ESPORÁDICO | 5 AÑOS | P | EN | ALIANZA |
| 4 | 14 AÑOS | GAMER | 6 AÑOS | B | NM | HORDA |
| 5 | 16 AÑOS | ESPORÁDICO | 5 AÑOS | Pc | NM | HORDA |
| 6 | 11 AÑOS | ESPORÁDICO | 1 AÑO | P | EN | ALIANZA |
| 7 | 13 AÑOS | GAMER | 5 AÑOS | M | ES | HORDA |
| 8 | 5 AÑOS | GAMER | 1 AÑO | Pc | Dr | ALIANZA |
| 9 | 6 AÑOS | GAMER | 1.5 AÑOS | C | ES | HORDA |
| 10 | 6 AÑOS | ESPORÁDICO | 1 AÑO | M | E | ALIANZA |
| 11 | 13 AÑOS | GAMER | 6 AÑOS | G | NM | HORDA |
| 12 | 10 AÑOS | GAMER | 2 AÑOS | B | ES | HORDA |
| 13 | 11 AÑOS | GAMER | 4 AÑOS | P | ES | ALIANZA |
| 14 | 18 AÑOS | GAMER | 3 AÑOS | S | H | HORDA |
| 15 | 6 AÑOS | ESPORÁDICO | 1 AÑO | G | O | ALIANZA |
| 16 | 12 AÑOS | ESPORÁDICO | 1 AÑO | G | EN | ALIANZA |
| 17 | 17 AÑOS | GAMER | 1 AÑO | G | ES | ALIANZA |
| 18 | 11 AÑOS | GAMER | 4 AÑOS | C | H | ALIANZA |
| 19 | 11 AÑOS | ESPORÁDICO | 2 AÑOS | M | EN | HORDA |
| 20 | 18 AÑOS | GAMER | 3 AÑOS | B | EN | HORDA |
| 21 | 10 AÑOS | ESPORÁDICO | 3 AÑOS | D | EN | ALIANZA |
| 22 | 9 AÑOS | ESPORÁDICO | 2 AÑOS | G | O | HORDA |
| 23 | 13 AÑOS | GAMER | 6 AÑOS | CM | ES | HORDA |
| 24 | 9 AÑOS | GAMER | 3 AÑOS | G | ES | ALIANZA |
| 25 | 20 AÑOS | ESPORÁDICO | 4 AÑOS | P | ES | HORDA |
| 26 | 15 AÑOS | ESPORÁDICO | 1 AÑO | CM | ES | HORDA |
| 27 | 12 AÑOS | GAMER | 3 AÑOS | S | ES | ALIANZA |
| 28 | 11 AÑOS | GAMER | 1 AÑO | M | NM | HORDA |
| 29 | 12 AÑOS | GAMER | 5 AÑOS | Pc | EN | ALIANZA |
| 30 | 13 AÑOS | GAMER | 6 AÑOS | D | EN | ALIANZA |

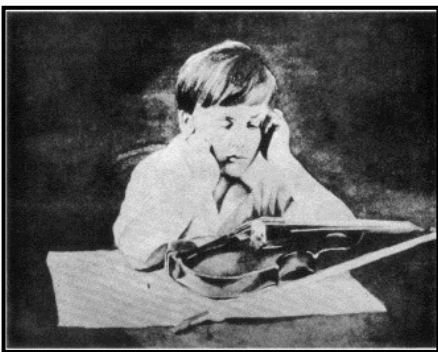
| CASOS | P 19 | P 19-1y2 | P22 | P 22-1y2 | P 26 | P 27 | P 28 | P 30 | P 35 |
|-------|------|----------|-----|----------|------|------|----------|------|------|
| 1 | EN | C | EN | D | SI | NO | JCE | SI | SI |
| 2 | ES | P | ES | P (f) | SI | SI | JCE | SI | SI |
| 3 | ES | P | T | D | NO | NO | JCE | NO | NO |
| 4 | ES | M | O | G | SI | NO | JCJ | NO | SI |
| 5 | NM | Pc | Tr | M (f) | SI | NO | JCJ | SI | SI |
| 6 | EN | C (f) | EN | C (f) | NO | NO | JCE | NO | SI |
| 7 | ES | C | ES | M | SI | SI | JCJ, JCE | SI | SI |
| 8 | Dr | P | Dr | P | SI | NO | JCE | SI | NO |
| 9 | ES | C | T | D | SI | SI | JCJ, JCE | SI | SI |
| 10 | O | B | E | M | NO | NO | JCE | SI | NO |
| 11 | NM | G | Gb | Ch | SI | SI | JCJ | SI | SI |
| 12 | T | G | ES | B | SI | NO | JCJ | SI | SI |
| 13 | ES | P | Dr | P | SI | NO | JCJ, JCE | NO | SI |
| 14 | NM | M | ES | S | SI | SI | JCJ, JCE | SI | SI |
| 15 | O | G | O | G | SI | NO | JCJ | SI | SI |
| 16 | EN | G | EN | G | SI | SI | JCJ, JCE | SI | SI |
| 17 | ES | G | ES | G | NO | SI | JCE | SI | SI |
| 18 | H | B | H | G | SI | SI | JCJ, JCE | SI | SI |
| 19 | H | G | Dr | M | SI | NO | JCE | NO | SI |
| 20 | NM | B | H | M | NO | NO | JCJ | NO | SI |
| 21 | EN | D | NM | B | NO | NO | JCJ | SI | NO |
| 22 | O | G | O | G | SI | NO | JCJ | SI | SI |
| 23 | T | C | EN | CM | SI | SI | JCJ | SI | SI |
| 24 | ES | M | H | G | SI | SI | JCJ | SI | SI |
| 25 | ES | P | H | G | SI | SI | JCE | SI | SI |
| 26 | ES | CM | ES | CM | NO | NO | JCE | NO | NO |
| 27 | ES | C (f) | Gn | S | SI | SI | JCJ | SI | SI |
| 28 | NM | M | E | G | SI | SI | JCJ | NO | NO |
| 29 | Dr | Ch | Hg | Pc | SI | SI | JCE | NO | SI |
| 30 | EN | D | Dr | P | SI | SI | JCJ | SI | SI |

4.1.2 Test de Apercepción Temática

Para la evaluación de los 30 casos, la primera herramienta proyectiva que se ha utilizado es el TAT del psicólogo estadounidense Henry Murray propuesto en 1943 y una interpretación sobre este del psicólogo Leopold Bellak. Se han escogido de las 31 láminas, 8 que se han considerado necesarias por el contenido que pueden abordar, y son: 1, 6VH, 8VH, 11, 12VN,

13V, 14 y 17VH . De esta manera, se nos ha permitido ampliar la información de cada entrevistado. A continuación se podrá observar las láminas seleccionadas con los respectivos contenidos psíquicos que puede abarcar cada una y un cuadro resumen con el análisis del TAT de los 30 casos.

LÁMINA 1



En esta lámina se observa:

- La identificación del sujeto con el niño
- Relación con las figuras parentales y como el sujeto las percibe.
- Autonomía y la sumisión frente a la autoridad
- Necesidades de logros
- Tópicos con relación a la propia imagen

LÁMINA 6VH



Esta lámina manifiesta:

- Problemas en la relación madre- hijo.
- Conflicto en relación a las figuras femeninas
- Sentimientos de pérdida.
- Respuestas emocionales

LÁMINA 8VH



En esta lámina se observan:

- Temáticas en relación a la agresión
- Ambición
- Indefensión
- Problemáticas frente al medio.

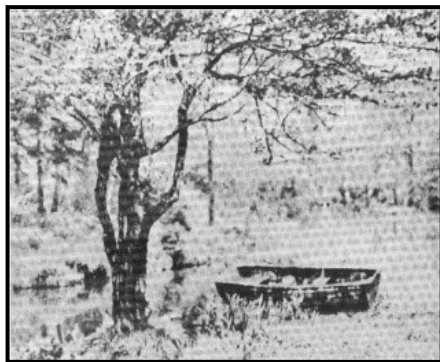
LÁMINA 11



En está lámina se observan temas relacionados con:

- Temores primitivos.
- Agresividad.
- Rasgos infantiles.
- Problemáticas en relación al entorno.

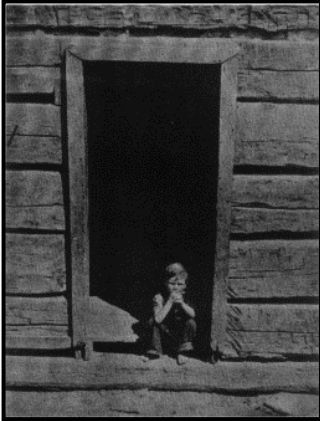
LÁMINA 12VN



En esta lámina se observa:

- Relación existente del individuo con el medio.
- Sentimientos de soledad.
- Tendencias depresivas o suicidas.

LÁMINA 13V



En esta lámina se muestran:

- Recuerdos infantiles.
- Hace referencia a la relación con el entorno.
- Relación con las figuras parentales y las relaciones interpersonales.

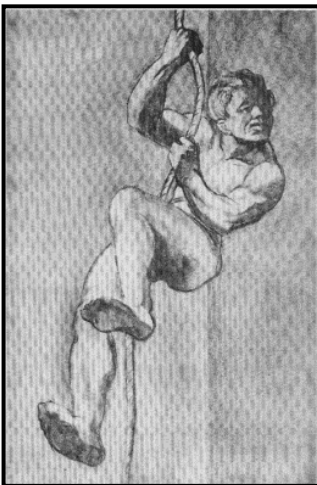
LÁMINA 14



En esta lámina se exponen temas en relación a:

- Temores infantiles.
- Deseos o intereses.
- Tópicos en relación con la propia imagen.
- Tendencias suicidas.
- Transgresión a normas sociales.

LÁMINA 17VH



En esta lámina se observan temas relacionados con:

- La identidad sexual.
- Imagen corporal.
- Conductas competitivas.
- Relación frente al entorno y la autoridad.

| CASOS | ANÁLISIS DEL TEST DE APERCEPCIÓN TEMÁTICA |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Capacidad emprendedora, reflexión, conflictos con el entorno y mal manejo de impulsos |
| 2 | Creatividad, emprendimiento, conflictos con el entorno e intolerancia a la frustración |
| 3 | Laboriosidad, carácter objetivo, conflictos con el entorno y mal manejo de impulsos |
| 4 | Evasión de responsabilidades, inseguridad, conflictos con el entorno y la autoridad |
| 5 | Capacidad reflexiva- creativa, laboriosidad, egocentrismo y conflicto con la figura materna |
| 6 | Expectativas de cambio, mal manejo de impulsos, dificultad de contacto social y conflicto con la propia imagen |
| 7 | Expectativas de cambio, mal manejo de impulsos, apego a la fantasía y conflicto con la propia imagen |
| 8 | Expectativas de cambio, apego a la fantasía, evasión de responsabilidades y tendencia al aislamiento |
| 9 | Expectativas de cambio, inseguridad, evasión de responsabilidades y dificultad de contacto social |
| 10 | Búsqueda de cambio, mal manejo de impulsos, tendencia al aislamiento y problemáticas con la figura femenina |
| 11 | Actividad, tendencias transformadoras, conflictos con el entorno, y mal manejo de impulsos |
| 12 | Autoconfianza, optimismo, agresividad reprimida y posibles rasgos paranoides |
| 13 | Expectativas de cambio, optimismo, mal manejo de impulsos e inactividad |
| 14 | Capacidad reflexiva, sentido de competencia, mal manejo de impulsos e infantilismo |
| 15 | Búsqueda de soporte, expectativas de cambio, conflictos con el entorno y sentimientos de abandono |
| 16 | Capacidad reflexiva, tendencias regresivas y manejo de impulsos |
| 17 | Carácter objetivo, capacidad reflexiva, problemas con el entorno y mal manejo de impulsos |
| 18 | Capacidad reflexiva, optimismo, infantilismo y conflictos con la autoridad |
| 19 | Infantilismo, mal manejo de impulsos, problemáticas con el entorno y dificultad de contacto social |
| 20 | Mal manejo de la frustración, conflictos con el entorno y dificultad en el control de impulsos |
| 21 | Búsqueda de soporte, seguridad, dificultad en el contacto social y en el control de impulsos |
| 22 | Planificación de metas futuras, autosuficiencia, mal manejo de impulsos y conflictos con la propia imagen |
| 23 | Perseverancia, búsqueda de cambio, conflictos con la autoridad y problemas de adaptación social |
| 24 | Conflictos frente al entorno, agresividad reprimida e inseguridad |
| 25 | Emprendimiento, firmeza, problemáticas con el entorno, sentimientos de soledad y abandono |
| 26 | Expectativas de cambio, planteamiento de metas altas, mal manejo de impulsos y rebeldía |
| 27 | Optimismo, expectativas de cambio, conflicto frente a la autoridad, figura materna y propia imagen |
| 28 | Conflictos frente al entorno y las figuras parentales, inseguridad y agresividad reprimida |
| 29 | Dificultad de contacto social y con la autoridad, conflicto con la propia imagen y evasión de responsabilidades |
| 30 | Búsqueda de independencia, carencia afectiva, necesidad de autoconfianza y seguridad |

4.1.3 Test de la Figura Humana

La segunda herramienta psicológica que se ha utilizado, es la aplicación de Test de la Figura Humana propuesto por la psicóloga Karen Machover en 1949 para observar rasgos de personalidad. En base a este hemos podido ahondar en material inconsciente y así tener un acercamiento a la personalidad de cada entrevistado. A continuación se encuentra un cuadro resumen con el análisis de la F.H de los 30 casos.

| CASOS | ANÁLISIS DEL TEST DE LA FIGURA HUMANA |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Actitud para encarar el mundo, problemas con la autoridad y mal manejo de impulsos |
| 2 | Necesidad de emprender metas, orientación frente a un realismo concreto, inadecuación sexual e inmadurez |
| 3 | Actividad, responsabilidad, tendencias agresivas y dificultad en el contacto social |
| 4 | Agresividad, inseguridad, dificultad en el contacto social y con la propia imagen |
| 5 | Buen nivel de comunicación social, observación, mal manejo de impulsos y temores regresivos de desorganización. |
| 6 | Laboriosidad, dificultad de contacto social, posible inadecuación sexual y apego a la figura materna. |
| 7 | Inseguridad, agresividad, apego a la fantasía y posible conflicto de identidad sexual |
| 8 | Apego a la fantasía, dificultad de contacto social, orgullo y conflicto frente a la autoridad |
| 9 | Inseguridad, inestabilidad, agresividad reprimida y falta de energía física o psíquica |
| 10 | Dificultad en el control de impulsos, conflicto con la figura femenina, ensimismamiento y ausencia de virilidad |
| 11 | Creatividad, capacidad de observación, infantilismo, dependencia y apego a la fantasía |
| 12 | Autoconfianza, vigor, agresividad reprimida y posibles rasgos paranoides |
| 13 | Impulsividad, rigidez, inmadurez y egocentrismo |
| 14 | Curiosidad, capacidad de observación, infantilismo e inseguridad |
| 15 | Rigidez, agresividad, actitud defensiva con el entorno y dificultad de contacto social |
| 16 | Posibles tendencias regresivas, apego al pasado, fantasías de virilidad y mal manejo de impulsos |
| 17 | Capacidad de adaptación, carácter decidido, problemáticas frente a la autoridad y mal manejo de impulsos. |
| 18 | Infantilismo, dificultad de contacto social, inseguridad y mal manejo de impulsos |
| 19 | Dependencia, infantilismo, dificultad en el control de impulsos y en el contacto social |
| 20 | Búsqueda de apoyo y afecto, mal manejo de impulsos, inmadurez y dependencia |
| 21 | Tendencias regresivas, mal manejo de impulsos, dificultad en el contacto social y conflicto con el rol sexual |
| 22 | Búsqueda de estabilidad, conflicto en el manejo de impulsos, agotamiento físico o emocional y apego al pasado |

| | |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 23 | Dificultad en el contacto social, mal manejo de impulsos, temores regresivos de desorganización y problemáticas en el cumplimiento del rol sexual |
| 24 | Agresividad reprimida, dificultad de contacto social, inseguridad y un rol masculino vacilante |
| 25 | Laboriosidad, búsqueda de logros, conflicto de identidad sexual y en relación al entorno |
| 26 | Conflictos frente a la autoridad, impulsos agresivos, infantilismo y dependencia |
| 27 | Dificultad para relacionarse con otros, problemáticas con la figura materna, estancamiento de energía psíquica y timidez |
| 28 | Poca autoconfianza, agresividad, conflictos con el entorno y posible inadecuación sexual |
| 29 | Compensación de virilidad, agresividad reprimida, refuerzo en el equilibrio emocional y egocentrismo |
| 30 | Inseguridad, reforzamiento de virilidad, dificultad de contacto social y mal manejo de impulsos |

4.1.4 Creación del personaje

Se ha utilizado el primer personaje y personaje principal de cada entrevistado y en algunos casos un personaje único, para realizar un análisis e interpretación arquetípico e histórico de la raza y clase de cada caso. En esta última parte, se integrará la información obtenida desde las herramientas psicológicas aplicadas anteriormente, para luego corroborarla con la creación del personaje del jugador dentro del videojuego. A continuación se encuentra un cuadro resumen con el análisis de la creación del personaje de los 30 casos.

| ANÁLISIS DE LA CREACIÓN DEL PERSONAJE | | |
|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CASOS | PRIMER PERSONAJE | PERSONAJE PRINCIPAL |
| 1 | EN-C: Carácter aventurero, objetivo, mal manejo de impulsos y conflictos con el entorno | EN-D: Actividad, expectativas de transformación, problemáticas con el entorno y tendencias primitivas |
| 2 | ES- P: Carácter protector, buen sentido social, conflicto con la propia imagen e intolerancia a la frustración | ES -P (f): Carácter protector, buen sentido social, posible inadecuación sexual y rasgos adictivos |
| 3 | ES-P: Buen sentido social, carácter protector, posible conflicto de identidad sexual y con la propia imagen | T-D: Tendencias transformadoras, idealización del ego, agresividad y dificultad de contacto con el entorno |
| 4 | ES- M: Apego a la fantasía, posibles tendencias adictivas y dificultad de contacto social | O-G: Búsqueda de estabilidad, egocentrismo y problemáticas con la propia imagen |
| 5 | NM- Pc: Carácter lúdico-creativo, conflicto con la autoridad y egocentrismo | Tr- M (f): Búsqueda de nuevas habilidades, agresividad y posibles conflictos de identidad sexual |
| 6 | EN-C (f): Optimismo, carácter objetivo, conflicto en el manejo de impulsos y posible inadecuación sexual | |

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 7 | ES- C: Búsqueda de estabilidad, inseguridad, tendencias adictivas y problemáticas con la propia imagen | ES- M: Expectativas de transformación , apego a la fantasía, agresividad y conflicto de identidad sexual |
| 8 | Dr- P: Sentido social, conflicto con el entorno, intolerancia a la frustración y egocentrismo | |
| 9 | ES- C: Inseguridad, evasión de responsabilidades, conflicto en el manejo de impulsos y posibles rasgos adictivos | T-D: Búsqueda de idealización del ego, inseguridad, agresividad y estancamiento de energía psíquica |
| 10 | O-B: Busca de estabilidad, conflictos con el entorno y compensación de virilidad | E-M: Capacidad transformadora, sentimientos de inferioridad, dificultad de contacto social y agresividad reprimida |
| 11 | NM-G: Carácter objetivo, mal manejo de impulsos, apego a la fantasía y egocentrismo | Gb- Ch: Potencial transformador, impulso heroico, inmadurez y dependencia |
| 12 | T-G: Carácter objetivo, búsqueda de estabilidad, tendencias primitivas y problemáticas frente al entorno | ES-B: Expectativas de fortalecimiento, mal manejo de impulsos, dependencia y posibles rasgos paranoides |
| 13 | ES-P: Inseguridad, dependencia, conflicto con la propia imagen y egocentrismo | Dr-P: Carácter objetivo y decidido, conflictos con el poder y el entorno |
| 14 | NM- M: Expectativas de transformación, conflictos con el entorno, dificultad de contacto social y conflictos con la propia imagen | ES-S: Expectativas de transformación , buen sentido social, problemáticas frente al entorno y conflicto de identidad sexual |
| 15 | O-G: Carácter objetivo y dispuesto, agresividad y respuestas defensivas frente al entorno | |
| 16 | EN-G: Carácter objetivo y competitivo, actitud defensiva con el entorno y mal manejo de impulsos | |
| 17 | ES-G: Firmeza, autoconfianza, dificultad en el manejo de impulsos y conflictos con el entorno | |
| 18 | H-B: Búsqueda de fortalecimiento, transformación, conflictos con la autoridad y dificultad de contacto social | H-G: Capacidad adaptativa, búsqueda de seguridad, respuestas defensivas frente al entorno y mal manejo de impulsos |
| 19 | H-G: Búsqueda de seguridad, conflictos con la autoridad, mal manejo de impulsos y egocentrismo | Dr-M: Potencialidad transformadora, expectativas de cambio, problemáticas frente al entorno y dificultad de contacto social |
| 20 | NM- B: Conflictos con el entorno, mal manejo de impulsos, inmadurez y dificultad de contacto social | H-M: Tendencias transformadoras, expectativas de cambio, problemas con el entorno y mal manejo de impulsos |
| 21 | EN- D: Idealización del ego, tendencias transformadoras, tendencias regresivas, primitivas y dificultad de contacto social | NM- B: Expectativas de transformación, posibles rasgos psicóticos, mal manejo de impulsos e inmadurez. |
| 22 | O-G: Carácter competitivo, planificación de metas futuras, conflicto con la propia imagen y mal manejo de impulsos | |
| 23 | T-C: Carácter objetivo y perseverante, conflicto frente a la autoridad y dificultad en el control de impulsos | EN-CM: Actividad, búsqueda de soporte, dificultad de contacto social y mal manejo de impulsos |
| 24 | ES-M: Potencial transformador, buen concepto de sí mismo, agresividad reprimida y dificultad de contacto social | H-G: Carácter transformador y competitivo, conflicto con el entorno y agresividad |
| 25 | ES-P: Carácter protector, buen sentido social, conflicto de identidad sexual y tendencias adictivas | H-G: Carácter objetivo, reafirmación del ego y conflictos con el entorno |

| | | |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 26 | ES- CM: Expectativas de cambio, búsqueda de estabilidad, mal manejo de impulsos y problemáticas frente a la autoridad | |
| 27 | ES-C (f): Expectativas de transformación, apego al pasado y a lo materno y posible conflicto de identidad sexual | Gn-S: Carácter aventurero y emprendedor, sentimientos de inferioridad y problemáticas con la propia imagen |
| 28 | NM-M: Expectativas de transformación, creatividad, infantilismo y conflictos con la propia imagen | E- G: Ego firme, búsqueda de experiencia, conflicto de identidad y tendencias agresivas |
| 29 | Dr-Ch: Impulso del viaje heroico, búsqueda de cambio, compensación de virilidad y agresividad reprimida | Hg- Pc: Capacidad de transformación, astucia, conflicto con la propia imagen y posible ego frágil |
| 30 | EN- D: Laboriosidad, carácter empático, reforzamiento de virilidad y dificultad de contacto social | Dr-P: Preocupación social, sentido de justicia, compensación de virilidad y búsqueda de control de impulsos |

4.2 PERFILES PSICOLÓGICOS

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 1 (ver anexo 3; caso 1)

El entrevistado juega WoW durante 3 años, se considera un gamer quien juega 5 horas diarias. Para este sujeto el WoW es un mundo alterno donde puede ser alguien diferente. Compara el proceso de creación del personaje con la búsqueda de ser otro individuo. Este sujeto se describe como alguien apegado a la fantasía, inteligente, responsable y de carácter solitario.

De acuerdo al TAT se analiza un sujeto que presenta conflictos entre la razón y los impulsos, además de problemáticas entre la fantasía y la realidad. Se manifiestan también problemáticas con el entorno y la autoridad frente a las cuales responde por medio de la intelectualización. Existe la presencia de conflictos con la figura materna, agresividad reprimida y expectativas de contacto social. Pese a esto se observa capacidad reflexiva, emprendimiento, actividad, fuerte sentido social y objetividad en el planteamiento de metas. En base al test F.H., se interpreta a un individuo con resistencias frente a la autoridad y a las figuras parentales que busca reforzar virilidad y controlar intelectualmente los impulsos. Se observa también dependencia, ciertos rasgos obsesivos, dificultades en el contacto social e indefensión. Sin embargo se deduce un individuo autoafirmado que tiene la capacidad para encarar al mundo.

Dentro del WoW el sujeto creó como primer personaje un Elfo de la Noche-Cazador a la edad de 20 años, expresando así conflicto en el manejo de impulsos y con el entorno, egocentrismo, posible agresividad. Se observa también un carácter aventurero que busca estabilidad y objetividad en el planteamiento de metas. En relación a su personaje principal un Elfo de la Noche-Druida hay búsqueda de control real o fantaseado del entorno, egocentrismo, dificultad de contacto social, rigidez, búsqueda de reafirmación de virilidad, problemáticas frente al poder, tendencias primitivas. Sin embargo se analiza búsqueda de autocontrol, expectativas de transformación, búsqueda de idealización del ego, actividad y laboriosidad.

En consideración a lo expuesto, podemos decir que a este sujeto el videojuego le ha servido como depósito de problemáticas de su realidad y a su vez le ha ayudado a sostener conflictos con el entorno. Además, ha encontrado un punto de proyección a través de la figura del Druida lo cual tendría la potencialidad de fortalecer su propia estructura y a su vez impulsar el carácter heroico de su ego.

PERFIL PSICOLOGICO CASO 2 (ver anexo 3; caso 2)

El entrevistado juega WoW durante 6 años. Invierte un promedio de 3 horas diarias considerándose un progamer. Este sujeto ve al WoW como una diversión y un escape del estrés y compara la creación del personaje con una identificación personal. Comenta ser alguien alegre, amistoso, distraído que gracias a este videojuego obtuvo un camino de escape para su furia reprimida, además de permitirle ser más abierto y tolerante con los demás.

A partir del TAT se puede analizar un sujeto egocéntrico y dependiente que muestra conflictos entre la fantasía y la realidad y a su vez con el entorno, con pérdida de sentido de pertenencia e intolerancia a la frustración. Existen problemáticas frente a la propia imagen y con la figura femenina, además de agresividad reprimida. Sin embargo es identificable su creatividad, emprendimiento y objetividad respecto al planteamiento de metas. En cuanto al test F.H. se puede deducir rasgos de dependencia, egocentrismo, inmadurez y una posible inadecuación sexual. Además se identifica apego a lo materno y al pasado, inestabilidad y falta de equilibrio. Se manifiesta por otro lado, fuerza en el momento de emprender nuevas acciones además de orientación frente a un realismo concreto.

Dentro del WoW el entrevistado creó su primer personaje a la edad de 13 años, el cual fue un Elfo de Sangre-Paladín interpretándose por medio de esta inseguridad, dependencia, egocentrismo, dificultades con el entorno, problemáticas entre la fantasía y la realidad. También se puede manifestar conflictos con la propia imagen, posibles rasgos adictivos, pérdida de sentido de pertenencia, excesiva moralidad e intolerancia a la frustración; sin embargo, existe un buen sentido social, búsqueda de control de impulsos y un posible carácter protector. En cuanto al último personaje creado, el entrevistado solo cambió el género de este por una Elfa de Sangre, lo cual demostraría un posible conflicto de identidad sexual o inseguridad respecto al rol que cumple en sociedad.

De acuerdo a la información obtenida, podemos decir que el videojuego ha permitido canalizar impulsos caóticos y ha servido como estimulante para la creatividad y cambio en su estilo de vida. Sin embargo, el videojuego y la búsqueda de competencia ha sostenido problemáticas del ego en este sujeto, por lo cual a pesar de existir un carácter heroico, se da también un estancamiento en la energía psíquica del individuo en relación al egocentrismo, inmadurez e inadecuación sexual que en este sujeto se presenta.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 3 (ver anexo 3; caso 3)

El entrevistado juega WoW 5 años y considera a este videojuego un entretenimiento que le ha aportado buenos hábitos y el cual actúa como un liberador de estrés. Se describe como un individuo alborotado, voluble, molesto pero muy responsable con las cosas que tiene que hacer. Prefiere jugar jugador contra entorno porque interactúa de forma más activa con otras personas y eso hace que no se sienta solo.

De acuerdo con el TAT, se puede analizar un sujeto que presenta importantes conflictos frente a la figura paterna desembocando en problemáticas con la autoridad, sentimientos de soledad y abandono, ambivalencia afectiva, conflictos con el entorno, apego a la fantasía y dificultades en el manejo de impulsos. Se puede determinar un carácter evasivo ante la culpa y un posible conflicto con la figura materna. Sin embargo, es necesario resaltar rasgos de laboriosidad, emprendimiento, objetividad en relación a las metas, búsqueda de estabilidad y soporte afectivo, además de expectativas de transformación y/o transición. A partir del test F.H. se

observa un individuo con dificultades en el manejo de los impulsos, problemáticas frente al entorno y en el contacto social. Se manifiesta también un hombre que refuerza virilidad con tendencias agresivas e inseguridad. Pese a esto, se puede determinar características de alguien trabajador, responsable y activo que confía en sus propias habilidades.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó su primer personaje a la edad de 19 años siendo este un Elfo de Sangre –Paladín a través del cual, se puede interpretar rasgos de inseguridad y dependencia, respuestas defensivas frente al entorno, problemáticas frente a la autoridad, pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo, problemáticas entre la realidad y la fantasía, excesiva moralidad, mal manejo de la frustración y conflictos con la propia imagen. Se puede observar también, búsqueda de control de impulsos y buen sentido social. En relación a su personaje principal un Tauren-Druida se puede deducir dificultad en el manejo de impulsos, agresividad, conflictos con el entorno y frente al poder, inseguridad, tendencias primitivas, y un carácter evasivo. Sin embargo se muestra búsqueda de idealización del ego estabilidad, tendencias transformadoras, búsqueda de soporte y estabilidad.

Con lo anteriormente expuesto se puede determinar que el videojuego ha sido un soporte para el ego de este individuo, permitiéndole idealizar rasgos y características de un ego heroico, las cuales con el paso del tiempo podrían integrarse a la psique de este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 4 (anexo 3: caso 4)

El entrevistado juega el videojuego WoW por 6 años, considerándolo una segunda vida, mediante el cual ha aprendido a trabajar en equipo y a afinar sus habilidades. Se describe como una persona alegre y sociable a quien le interesa jugar jugador con jugador por el factor competitivo que existe. Además indica que el videojuego le permite disipar el estrés de los problemas de cada día.

De acuerdo al TAT podemos interpretar un sujeto que presenta conflictos frente al entorno, dificultad en el control de impulsos, evasión de responsabilidades lo cual da cuenta de inseguridad. También se identifica problemáticas entre la fantasía y la realidad al igual que frente a la autoridad. Es necesario señalar la posible existencia de agresividad, tendencias

regresivas y de la presencia de un ego frágil e inmaduro. En cuanto al test F.H. podemos analizar un hombre con dificultades para relacionarse y actuar en sociedad, a quien le cuesta manejar sus impulsos pudiendo manifestar agresividad, inseguridad, dependencia, egocentrismo e inmadurez. Son identificables también ciertas problemáticas en relación a la identidad sexual y en la no diferenciación objetiva de la realidad.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó como primer personaje a un Elfo de Sangre-Mago a sus 13 años, en base al cual se puede decir que existía un dominio de la fantasía sobre la realidad, conflicto entre la razón y los impulsos, dificultad en el contacto social, egocentrismo, inseguridad, dependencia, posibles tendencias adictivas. En cuanto a su último personaje creado, un Orco-Guerrero podemos determinar la existencia de conflictos con el entorno y entre la razón y los impulsos, egocentrismo, tendencias al aislamiento, sentimientos de soledad, inseguridad, problemáticas entre la fantasía y la realidad al igual que con la propia imagen, existiendo también ciertas tendencias regresivas y búsqueda de estabilidad y soporte.

En base a lo expuesto, podemos decir que el WoW posiblemente ha absorbido parte de la psique de este individuo, debido a la fragilidad que posee la estructura de este sujeto, siendo capaz el videojuego de generar un deterioro en la diferenciación objetiva de la realidad y un apego a la fantasía; además de sostener dificultades en el establecimiento de relaciones interpersonales por el aislamiento al cual el videojuego puede llevar.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 5 (anexo 3; caso 5)

El entrevistado juega WoW desde hace 5 años y considera a este videojuego como una vía de escape hacia la ficción en el cual puede ser otro individuo y vivir nuevas experiencias. Prefiere jugar jugador contra jugador porque está en juego el intelecto de otra persona y no un computador. Este sujeto se describe como alguien desordenado, pensativo, analítico, molesto, perezoso, introvertido y alegre. Comenta que gracias al WoW ha desarrollado perseverancia, objetividad en relación a sus metas además de ser un relajante que le ha servido de escape para sus problemas.

En relación al TAT se interpreta un individuo dependiente e inseguro que presenta conflictos entre la fantasía y la realidad además con la autoridad. Se determina evasión de

responsabilidades, temores regresivos de desorganización, egocentrismo y un posible conflicto con la figura materna. Sin embargo, se observa laboriosidad, actividad, capacidad reflexiva y creativa, además de búsqueda de equilibrio. De acuerdo al test F.H. podemos analizar un hombre dependiente, infantil, con dificultad en el manejo de los impulsos y tendencias agresivas, quien se apoya en la fantasía y en sus recursos intelectuales. Se observa inseguridad con respecto al cumplimiento del propio rol sexual y temores regresivos de desorganización. Además se muestra un buen nivel de comunicación social, apropiados niveles de energía, observación y curiosidad frente al entorno.

Dentro del videojuego WoW el primer personaje creado por el entrevistado fue un No Muerto-Pícaro a los 19 años, con el cual se interpreta un sujeto que presenta conflictos en el manejo de impulsos y con la autoridad, evasión de responsabilidades, inmadurez, egocentrismo, posibles tendencias regresivas y conflictos ente la fantasía y la realidad. Pese a esto, existe la presencia de un carácter lúdico, creativo que muestra vitalidad. En cuanto al último personaje creado por este individuo, una Trol-Maga, se analiza un conflicto entre la razón y los impulsos, egocentrismo, infantilismo, posible agresividad reprimida, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio; además de una búsqueda de asimilación de habilidades o conocimientos y rasgos creativos. Sin embargo, el presentar un personaje del sexo opuesto puede dar cuenta de conflictos con la identidad sexual o incluso de compensaciones respecto al propio rol sexual.

Considerando lo anteriormente dicho, podemos decir que este sujeto ha encontrado en el videojuego una fuente de contención y soporte frente a dificultades que se han presentado en su vida. Además, el haber podido darse cuenta del poder de absorción del WoW, le dio a este sujeto la voluntad para dejar de jugar progresivamente y emprender nuevas metas en su vida, dejando el videojuego en un segundo plano. Esto da cuenta del carácter heroico del ego, liberando a un sujeto del dominio que puede llegar a tener cualquier actividad en la psique.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 6 (anexo 3; caso 6)

El entrevistado juega WoW por el espacio de 1 año, llegando a comparar la creación del personaje con la formación que los guerreros tenían en la antigüedad. Se describe como un sujeto responsable que se esfuerza en las actividades que tiene que hacer, a pesar de ser

descuidado en algunos aspectos. Manifiesta que siempre crea personajes mujeres en los videojuegos y comenta que gracias al WoW ha podido aumentar sus habilidades y a tener control sobre sí mismo.

A partir del TAT podemos identificar conflicto en el control de los impulsos con posible presencia de agresividad. Además se determina problemas en relación al entorno, ciertas tendencias regresivas y evasión de responsabilidades. Pese a esto, se observa un individuo con cierto nivel de objetividad, aspiración de logros, laboriosidad y expectativas de cambio. De acuerdo al test F.H. se analiza un ser posiblemente agresivo, inseguro con dificultad para establecer relaciones interpersonales. Se muestra además conflictos en el manejo de los impulsos, posibles indicios de inadecuación sexual o afeminamiento, apego al pasado, a la figura materna y laboriosidad.

Dentro del videojuego WoW, y de acuerdo al primer personaje y único creado por el entrevistado, una Elfa de la Noche- Cazadora, podemos interpretar la presencia de posibles tendencias regresivas originadas de un apego al pasado y a la figura materna, conflictos en el manejo de impulsos y una búsqueda de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él. Existe también dificultad en el contacto social y con el entorno, agresividad, posible inadecuación sexual y evasión de responsabilidades. Sin embargo, hay que considerar la presencia de objetividad búsqueda de estabilidad, soporte, equilibrio y capacidad de encontrar un sentido a la vida.

Para finalizar, es necesario considerar que el entrevistado dice haber creado personajes del sexo complementario (femenino) en todos los videojuegos, lo cual demuestra posibles conflictos de identidad sexual y/o afeminamiento. Por otro lado, se puede decir que el videojuego ha permitido a este sujeto compensar inseguridades del mundo real pero también ha abierto modos de potenciar y mejorar sus habilidades en su vida diaria manifestándose así, posibles rasgos heroicos en el ego de este individuo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 7 (ver anexo 3; caso 7)

El entrevistado juega WoW desde hace 5 años y comenta que este le ha ayudado a mejorar la relación que mantiene con otras personas, a formar su propio criterio y a mejorar su

autocontrol; además de ser este un escape de la rutina por medio del cual se puede ir más allá de la realidad. Se describe como un sujeto hospitalario, dependiente, autocrítico que le gusta la soledad. De la misma forma, dice que a partir del videojuego se ha dado cuenta de su falta de constancia y dificultad para pedir ayuda a otros.

En relación al TAT se analiza un individuo que presenta dificultad en el manejo de impulsos y en el establecimiento de relaciones interpersonales; problemáticas con el entorno que generan un apego a la fantasía. Se observa también un carácter evasivo frente a las responsabilidades y rechazo a la propia imagen. Pese a esto, hay una búsqueda de equilibrio y soporte además de expectativas de cambio. A partir del test F.H. se puede interpretar a un hombre dependiente, inseguro, evasivo con desarreglo en el manejo de impulsos y posible agresividad reprimida. Existe un apego a la fantasía, dificultad para relacionarse con otros, rechazo a su propia imagen y posible conflictos con su rol sexual.

Dentro del videojuego WoW, el entrevistado creó su primer personaje a la edad de 15 años siendo este un Elfo de Sangre- Cazador, en base al cual se puede analizar inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos, evasión de responsabilidades, dependencia, tendencias adictivas, problemáticas con relación a la propia imagen y búsqueda de estabilidad. En base al personaje principal de este sujeto, un Elfo de Sangre-Mago, se deduce un individuo inseguro y dependiente, apegado a la razón, con problemáticas frente al entorno y a la autoridad. Se observa pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo y conflictos entre la fantasía y la realidad. Se manifiesta posible agresividad reprimida, tendencias adictivas y conflictos de identidad sexual. Sin embargo, hay una búsqueda de soporte, creatividad y expectativa de transformación y/o transición personal.

En consideración a lo expuesto anteriormente, podemos decir que el videojuego le ha permitido al entrevistado concientizar sus problemas buscando darles posibles soluciones. De esta forma ha logrado responsabilizarse de su carácter adictivo, inconstante y dependiente, manifestando así tendencias heroicas del ego para el planteamiento de una óptima vida futura.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 8 (ver anexo 3; caso 8)

El entrevistado juega WoW durante 1 año y lo considera una distracción. Se describe como un sujeto tranquilo, disciplinado, frío que le gusta seguir las normas. Indica que compara la creación del personaje con lo que quisieras llegar a ser y manifiesta que comparte la característica de la rectitud con la clase de su personaje. Además comenta que el videojuego le permite canalizar estrés ayudándole a relajarse.

De acuerdo al TAT se analiza un individuo apegado a la fantasía, con tendencia al aislamiento y egocentrismo. Se manifiesta también conflictos entre la razón y los impulsos, evasión de responsabilidades, problemas con el entorno por lo cual el sujeto busca situaciones que le brinden estabilidad y/o soporte permitiéndole así tener expectativas de cambio. Por medio del test F.H. se puede determinar la presencia de conflictos entre la vida instintiva y las funciones de control racional, buscando la fantasía como fuente de compensaciones; excesiva moralidad, testarudez y orgullo. Es analizable también, la presencia de conflictos frente a la autoridad, inseguridad y dificultad de contacto social.

A partir de la creación de su único personaje en el videojuego WoW un Draenei-Paladín, se puede deducir búsqueda de control de impulsos, pérdida de sentido de pertenencia, conflictos con la autoridad y el entorno, egocentrismo, inseguridad, intolerancia a la frustración, rigidez y excesiva moralidad. También existe búsqueda de soporte y estabilidad, carácter protector y sentido social.

En consideración a la información obtenida podemos decir que para el entrevistado, el videojuego ha sido una herramienta que ha complementado ciertos rasgos de su propia psique, además de permitirle compensar inseguridades latentes de la realidad en la fantasía, permitiéndole reflejar características de poder y sentido social las que tendrían la potencialidad de estimular rasgos heroicos en el ego.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 9 (ver anexo 3; caso 9)

El entrevistado juega el videojuego WoW por el espacio de 1 año y medio llegando a considerarlo una vida virtual. Este sujeto se describe como alguien sociable, activo, alegre a quien le atraen los deportes pero que en ocasiones se deja llevar por la pereza. Comenta que el

videojuego le ha permitido focalizarse mejor en sus actividades además de aprender a desarrollar su concentración, organización e incluso aumentando su nivel de paciencia.

Conforme a los datos obtenidos a partir del TAT, podemos deducir un individuo que mantiene conflictos en el manejo de impulsos debido a un apego a la razón. Se identifica también evasión de responsabilidades, inseguridad e incertidumbre que genera búsqueda de estabilidad y soporte. También, se manifiesta conflictos con el entorno y de contacto social, que podrían desembocar en respuestas agresivas. Además se pueden observar expectativas de cambio. En cuanto al test F.H. se puede interpretar un sujeto inseguro, dependiente e inestable, apegado a lo materno que muestra conflictos con el entorno y en el manejo de impulsos. Es también considerable la posible presencia de agresividad reprimida además de pasividad por falta de energía física y/o psíquica.

Con respecto al videojuego en línea WoW, el entrevistado creó su primer personaje a los 16 años, el cual fue un Elfo de Sangre- Cazador, determinándose así inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos y con el entorno que podrían generar tendencias agresivas, evasión frente a las responsabilidades y posibles rasgos adictivos interpretados a partir del tiempo de juego que invierte este sujeto diariamente en videojuegos. Se interpreta también búsqueda de estabilidad y equilibrio. En cuanto a la figura del Tauren-Druida se identifican tendencias primitivas, conflictos entre la razón y los impulsos, inseguridad, apego al pasado y a lo materno, posible presencia de agresividad, estancamiento de energía psíquica y dificultades con el entorno. Se identifica búsqueda de idealización del ego y expectativas de transición o cambio.

En consideración a lo expuesto podemos decir que este sujeto al considerar el videojuego como una vida virtual, deposita en este una gran cantidad de energía psíquica. Por lo tanto, el videojuego WoW, serviría posiblemente como una herramienta de soporte que le brinda estabilidad para plantearse metas futuras y tener expectativas de cambio; mostrándose así posibles rasgos heroicos en el ego de este individuo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 10 (anexo 3; caso 10)

El entrevistado lleva jugando WoW por un periodo de 1 año y considera a este un mundo de fantasía en el cual se superan niveles a través de un personaje, con el cual indica compartir rasgos físicos. Se describe como una persona normal que no es agresiva. Por otro lado comenta que dejaría el videojuego cuando este aumente su dificultad además de resaltar que éste no ha aportado en nada a su vida.

A partir del TAT se puede interpretar a un hombre inestable que presenta conflictos entre la razón y los impulsos, quien mantiene ciertas tendencias al aislamiento debido a problemas de relación con el entorno y con la figura femenina. Además, se observa un sujeto quien busca soporte presentando expectativas de cambio y de logros. En cuanto al test F.H. se analiza un individuo con dificultad en el control de impulsos, posiblemente agresivo, ensimismado quien busca estabilidad y soporte. Se puede deducir también, tendencias regresivas, conflictos con el entorno y la figura femenina además de una posible ausencia de virilidad.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó como su primer personaje a un Orco-Brujo, según el cual podemos interpretar un sujeto que mantiene conflictos con el entorno, lo cual generaría de alguna manera ensimismamiento y dificultad en el manejo de impulsos, búsqueda de compensación de virilidad y posible conflicto con la figura femenina. Sin embargo, existe una expectativa de cambio y búsqueda de estabilidad. En relación al personaje principal un Enano-Mago podemos determinar la presencia de dificultades en el contacto social, conflicto entre la razón y los impulsos, agresividad reprimida, problemas con la propia identidad, egocentrismo y sentimientos de inferioridad presentándose un posible ego frágil. Por otro lado se puede observar una posible capacidad de transformación.

Finalmente podemos decir que el videojuego solo ha representado una simple distracción para el entrevistado, a través de la cual se plasma una estructura posiblemente frágil con cierta capacidad transformadora la cual es una característica propia de la psique. Considerando la edad cronológica que tiene este individuo podría esperarse el fortalecimiento de su ego y la atribución de posibles rasgos heroicos en años posteriores.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 11 (anexo 3; caso 11)

El entrevistado se considera un gamer que lleva jugando WoW por un espacio de 6 años. Comenta que el videojuego ha llegado a marcar varios momentos de su vida e incluso a fortalecer sus lazos familiares. Se describe como una persona sentimental, reflexiva, decidida, tolerante, perseverante y retraída afirmando que el videojuego le ha ayudado a ser más responsable de sí mismo y a buscar la manera de mejorar en sus decisiones.

En relación al TAT se puede analizar un sujeto dependiente e infantil que presenta conflicto en el manejo de impulsos y que busca estabilidad y soporte. También se puede interpretar un individuo con posibles conflictos frente a la figura paterna y el entorno. Sin embargo, se muestra un apropiado nivel de actividad el cual permite al entrevistado tener capacidad de transformación o cambio. De acuerdo al test F.H. podemos analizar un sujeto infantil y dependiente que busca controlar los impulsos por medio de la intelectualización. Se observa un individuo apegado a la fantasía como respuesta frente a conflictos con el entorno.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó su primer personaje cuando tenía 12 años, siendo este un No muerto- Guerrero, a través del cual se analiza un sujeto egocéntrico e inmaduro que busca estabilidad y soporte; además se muestran conflictos con el entorno que genera un apego a la fantasía y dificultad en el manejo de impulsos. En relación a su personaje principal, el entrevistado juega con un Goblin-Chamán a través del cual, se deduce un individuo egocéntrico, inmaduro y dependiente que busca estabilidad y equilibrio además de controlar impulsos por medio de la intelectualización. Pese a esto, podría existir una potencialidad transformadora y/o de cambio y un impulso del viaje heroico.

En consideración a lo expuesto, podríamos indicar que la creación de personajes dentro del videojuego dan cuenta de un cierto nivel de transición o cambio que podría plasmarse en un futuro. Esto se muestra en las palabras del entrevistado cuando indica que el videojuego le ha ayudado a ser más responsable de sí mismo, manifestándose así un fortalecimiento de los rasgos heroicos del ego de este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 12 (anexo 3; caso 12)

El entrevistado comenta que lleva jugando WoW por un periodo de 2 años, considerándolo un entretenimiento y al cual prefiere disfrutarlo durante las tardes. Se describe como alguien deportista, trabajador y sociable que dentro del videojuego busca competir.

De acuerdo al TAT, se interpreta un sujeto que presenta conflictos con la figura materna, con el entorno y en el manejo de impulsos, con posible presencia de rasgos paranoides y agresividad reprimida. Se puede identificar también sentimientos de soledad, carácter evasivo, dependencia y problemáticas entre la fantasía y la realidad. Sin embargo, se muestra optimismo, actividad, autoconfianza, emprendimiento, objetividad en el planteamiento de metas y expectativas de cambio. En base al test F.H. podemos deducir la posible presencia de rasgos hostiles, agresivos y paranoides, necesidad de seguridad, dependencia, problemáticas frente a la figura materna y a los impulsos. Por otro lado, se observa autoconfianza y vigor.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó su primer personaje a la edad de 18 años, el cual fue un Tauren- Guerrero a través del que se analiza problemáticas en el control racional de impulsos, tendencias primitivas, respuestas defensivas o agresivas frente al entorno, rigidez e inseguridad. Pese a esto se observa búsqueda de estabilidad y objetividad en el planteamiento de metas. El personaje principal creado por este sujeto es un Elfo de Sangre-Brujo a través del cual se analiza dependencia, inseguridad, conflictos con la autoridad y el entorno, ensimismamiento, problemáticas frente a la figura femenina y conflictos entre la fantasía y la realidad. Hay pérdida de sentido de pertenencia, dificultad en el control de impulsos, posibles tendencias paranoides y adictivas; sin embargo, existe expectativas de fortalecimiento.

En consideración a lo expuesto, podemos decir que este individuo ha canalizado en un primer momento su agresividad por medio del videojuego; además de sostener parcialmente su estructura psíquica ya que compensa la búsqueda de control y poder sobre un entorno frente al cual mantiene conflictos, razón por la cual el entrevistado podría desarrollar un ego heroico que le permita adaptarse de mejor forma en la sociedad.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 13 (anexo 3; caso 13)

El entrevistado ha mantenido contacto con el WoW durante 4 años considerando al videojuego un tranquilizante y un liberador de estrés, el cual le ha ayudado a esclarecer sus expectativas de vida además de permitirle enfrentar su carácter codicioso y luchar por ser mejor. Se describe como una persona tímida, generosa, seria, que brinda su ayuda a quien lo necesita.

De acuerdo al TAT, se puede analizar una persona egocéntrica que mantiene conflicto con las figuras parentales, por lo cual busca soporte afectivo además de mantener un buen contacto con el entorno. Además se deduce un dominio de la razón frente al manejo de impulsos permitiéndole de alguna manera tomar decisiones de transformación o cambio. En cuanto al test F.H. se puede observar un sujeto rígido, posiblemente impulsivo y defensivo el cual busca un refuerzo en su estabilidad emocional. Por otro lado se puede observar un individuo egocéntrico e inmaduro con una posible ambivalencia entre la curiosidad sexual y culpa por la misma.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó su primer personaje a las 14 años siendo este un Elfo de Sangre-Paladín, dando cuenta de un sujeto inseguro, dependiente y egocéntrico que presenta conflictos con la propia imagen, frente a la autoridad y el entorno; dando como respuesta actitudes defensivas con posible agresividad reprimida, lo cual puede ser entendible por la etapa del desarrollo en el que el individuo se encontraba en aquel entonces.

Por otro lado, el personaje principal con el que el entrevistado juega en este último tiempo es un Draenei-Paladín, con el cual se observa agresividad reprimida, búsqueda de control de impulsos a través de la intelectualización, egocentrismo, conflictos con el entorno y con el poder, compensación de virilidad, pérdida de sentido de pertenencia por lo que existe una búsqueda importante de estabilidad y equilibrio. Además se observa objetividad en el planteamiento de metas y decisión.

En consideración a lo expuesto se puede decir, que el individuo ha mantenido un contacto importante con el WoW, lo cual le ha servido como una fuente de compensación de inseguridades y de expresión de sus impulsos, permitiéndole fortalecer su propia estructura a través del sentido de competencia y lucha, rasgos propios de un carácter heroico del ego.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 14 (anexo 3; caso 14)

El entrevistado juega WoW durante un periodo de 3 años sintiéndose atraído por la historia del juego y compara la creación del personaje dentro de este con una proyección del yo. Se describe como una persona que se esfuerza tratando de dar lo mejor, alguien que ayuda y hace valer la opinión de los demás y que tiene caídas de las cuales le es difícil levantarse pero en base a las que trata de seguir adelante. Comenta que el WoW le ha aportado en su crecimiento personal, en templar su carácter y ser empático.

De acuerdo al TAT podemos interpretar una persona que muestra dificultad en el control de impulsos, que mantiene posibles conflictos con las figuras parentales y el entorno, teniendo la fantasía como escape y soporte frente a una realidad conflictiva. También se muestra búsqueda de soporte y estabilidad en un individuo con rasgos infantiles y egocéntricos. En base al test F.H. se observa un sujeto inseguro, dependiente e infantil que presenta conflictos entre los impulsos y la razón que busca sus satisfacciones más en la fantasía que en la realidad. Sin embargo se identifica capacidad de observación, curiosidad, búsqueda de estabilidad y soporte.

Dentro del videojuego WoW el entrevistado creó su primer personaje a la edad de 18 años, el cual fue un No muerto-Mago, mediante el que se puede analizar un sujeto con posibles conflictos con el entorno y a su vez con la fantasía y la realidad. Se podría además interpretar la presencia de un ego frágil con dificultad en el contacto social y con la propia imagen; además de transformación personal. En relación al personaje principal, un Elfo de Sangre-Sacerdote se puede interpretar un individuo egocéntrico, inseguro, dependiente y pasivo, que presenta conflictos entre la fantasía y la realidad al igual que con el entorno. También se debe considerar la presencia de un ego frágil que está sometido frente a la autoridad y un posible conflicto de identidad sexual. Sin embargo existen expectativas de transición y buen sentido social.

En evidencia a lo dicho anteriormente, podemos decir que el videojuego WoW ha servido de soporte para la estructura de este sujeto, permitiéndole transformar elementos psíquicos indiferenciados en contenidos conscientes con los cuales es posible elaborar procesos de cambio, manifestando la presencia de un carácter heroico en el ego.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 15 (anexo 3: caso 15)

El entrevistado juega WoW por el espacio de 1 año, a través del cual ha tenido identificación con algunos de sus personajes. Se describe como una persona tranquila, paciente, competitiva y responsable con fuertes lazos afectivos hacia su familia y amigos cercanos. Su experiencia a través del videojuego le ha permitido darse cuenta de sus rasgos agresivos y carácter competitivo.

De acuerdo al TAT se observa un sujeto que presenta conflictos en el manejo de impulsos, teniendo la agresividad como un rasgo predominante lo cual puede desencadenar conflictos con el entorno e incertidumbre frente al futuro. Por otro lado se pueden observar sentimientos de abandono y tristeza, los cuales pueden dar lugar a una búsqueda de soporte y estabilidad frente a situaciones de conflicto. En cuanto al test F.H., podemos observar de igual forma un sujeto con dificultad en el manejo de impulsos, retraído y pasivo que tiene dificultad para establecer relaciones interpersonales. Además se manifiestan rasgos de agresividad, rigidez y una actitud defensiva frente al entorno.

El único personaje creado por el entrevistado ha sido un Orco-Guerrero, el cual demuestra rasgos primitivos como agresividad, mal manejo de impulsos con posibilidad de respuestas defensivas frente al entorno, sentimientos de soledad, abandono y pérdida de sentido de pertenencia. Por otro lado se observa búsqueda de soporte y equilibrio, objetividad en el planteamiento de metas y voluntad para alcanzarlas.

En consecuencia, podemos decir que este individuo se ha identificado con su único personaje dentro del videojuego, permitiéndole canalizar su agresividad y contener su mal manejo de impulsos, manifestando así una expresión heroica del ego buscando controlar elementos caóticos.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 16 (ver anexo 3; caso 16)

El entrevistado juega WoW por 1 año. Se describe como una persona tímida, jovial, responsable y luchadora. Cuenta que comparte rasgos físicos con su personaje creado en el videojuego. Comenta que el videojuego le ha permitido fortalecer sus relaciones interpersonales y aprender vocabulario para comunicarse con otras personas.

A partir del TAT, se puede deducir un sujeto egocéntrico, que tiene dificultades en el contacto social por lo cual hay aislamiento y sentimientos de soledad. Se manifiestan tendencias regresivas, evasión de responsabilidades, necesidad de reafirmación personal, dificultad en el control de impulsos los cuales le permiten dar respuestas defensivas frente al entorno. En cuanto al test F.H., se muestra un individuo con tendencias regresivas, lo cual le ha impedido desarrollarse como persona y en sus relaciones interpersonales. Se manifiesta apego al pasado y a lo materno, tendencias al aislamiento y fantasías de apariencias de virilidad.

En consideración a la creación de su único personaje en el videojuego WoW un Elfo de la Noche-Guerrero, se puede analizar la presencia de tendencias evasivas y regresivas que generan actitudes defensivas frente al entorno y dificultad en el contacto social, egocentrismo y rigidez. Se identifica también, conflicto en el manejo de impulsos, posible agresividad y búsqueda de reafirmación de virilidad. Por otro lado se puede resaltar la objetividad en el planteamiento de metas y carácter competitivo, búsqueda de estabilidad y soporte.

Podemos decir que el videojuego ha beneficiado a este sujeto en su contacto con el entorno y en la interacción con las personas que lo rodean, confirmando así sus propias palabras. A través del Elfo de la Noche- Guerrero se han compensado los conflictos que mantiene, al ser este una imagen de control y seguridad para su psique. De esta forma ha brindado la posibilidad a su ego de asumir rasgos heroicos que le permitan responsabilizarse de su propia vida.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 17 (ver anexo 3; caso 17)

El entrevistado juega WoW desde hace 1 año, el cual le ha servido para concienciar su adicción por los videojuegos; además de ayudarlo a planificar su vida, ser más atento y espontáneo. Comenta que el proceso de creación del personaje es como el encontrar el reflejo de uno mismo. Se describe como un sujeto abierto, que le gusta pasar con sus amigos y que disfruta de sus momentos de soledad y aire libre.

En relación al TAT podemos analizar un sujeto con una capacidad reflexiva que le permite adaptarse ante los conflictos que la vida presenta y tener voluntad en el planteamiento y cumplimiento de metas. Sin embargo se deduce una dificultad en el manejo de impulsos lo que

repercutiría en problemas con el entorno. En cuanto al dibujo del test F.H., podemos deducir un sujeto decidido con la capacidad de adaptación. Por otro lado se observan conflictos con la autoridad, en el manejo de los impulsos y búsqueda de aprobación social.

En consideración al primer y único personaje creado en el videojuego WoW un Elfo de Sangre-Guerrero se observan conflictos con el entorno y frente a la autoridad, agresividad reprimida, dificultad en el manejo de impulsos, pérdida de sentido de pertenencia y rasgos adictivos los cuales se corroboran por el tiempo que el sujeto dedica a practicar videojuegos. También se observa firmeza, voluntad, autoconfianza, búsqueda de soporte, seguridad y carácter transformador.

En consecuencia podemos decir que el personaje creado ha complementado la psique de este individuo, permitiéndole concienciar sus problemas personales en relación a los videojuegos, además de reconocer un nivel de voluntad satisfactorio para proponerse nuevas metas en la vida. De esta manera, se puede observar la presencia de un carácter heroico en el ego de este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 18 (ver anexo 3; caso 18)

El entrevistado juega WoW durante 4 años. Se describe como una persona cerrada, a la cual le agrada una buena conversación, los libros y los deportes. Considera al videojuego un pasatiempo y un liberador de estrés e indica que este le brinda ideas nuevas, además de mejorar su capacidad reflexiva y aprender nuevos idiomas.

En relación al TAT se analiza un sujeto que enfrenta conflictos ante las figuras parentales y de autoridad; además de falta de responsabilidad frente a los conflictos. Existen sentimientos de incertidumbre, angustia e infantilismo, y la búsqueda de un complemento afectivo que le brinde soporte y estabilidad. Además se muestra búsqueda de sentido a la vida y capacidad reflexiva. En el test F.H. se analizó un individuo retraído y marginado frente a los problemas que la vida plantea; se observan rasgos de infantilismo, inseguridad, poca autoconfianza y dificultad para actuar en sociedad. Además se interpreta la fantasía como expresión compensatoria dentro de la psique y falta de coordinación entre los impulsos y la razón.

El entrevistado comenta que su primer personaje fue un Humano- Brujo cuando tenía 19 años, dando cuenta de egocentrismo, inseguridad, conflictos con la autoridad y el entorno, prepotencia, búsqueda de poder en la realidad o en la fantasía, tendencias primitivas, ensimismamiento, apego a lo materno, dificultad de contacto social y con la figura femenina, posibilidad de transformación y búsqueda de fortalecimiento. En cuanto a su personaje principal un Humano-Guerrero, podemos analizar un cambio que se manifiesta respuestas defensivas frente al entorno, egocentrismo, rigidez, dificultad en el manejo de impulsos, rasgos agresivos y tendencias primitivas; sin embargo se identifica capacidad adaptativa, búsqueda de soporte, seguridad y equilibrio.

En conclusión, podemos decir que el videojuego ha permitido a este sujeto canalizar impulsos hacia el fortalecimiento de su voluntad. Es necesario indicar que el entrevistado cuenta que actúa de forma más reflexiva desde que juega, lo que se evidencia en la transición de la imagen del Brujo a la del Guerrero mostrando así una expresión heroica en el ego de este individuo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 19 (ver anexo 3; caso 19)

El entrevistado ha mantenido contacto con el videojuego WoW desde hace 2 años y considera a este un pasatiempo. Se describe como un sujeto tranquilo, estudioso, pasivo y humilde quien gracias al videojuego descubrió su poca intolerancia frente a la frustración, pero a su vez encontró en esta actividad un antiestresante.

En el análisis del TAT podemos encontrar un sujeto dependiente, inseguro e infantil, que mantiene conflictos con la figura materna y en el manejo de impulsos, lo que daría cuenta a su vez conflictos frente al entorno. Se identifican rasgos de agresividad reprimida y falta de voluntad para emprender sus propios proyectos. A partir del test F.H. podemos analizar dificultad en el control de impulsos y para relacionarse con otros, agresividad reprimida y presencia de tendencias regresivas lo que generaría inestabilidad, infantilismo, inseguridad y dependencia.

Con relación al primer personaje creado en el videojuego un Humano-Guerrero el entrevistado tenía 16 años, demostrando un mal manejo de impulsos, egocentrismo, conflictos con la

autoridad, tendencias agresivas, rigidez. También se analiza capacidad de adaptación frente a los conflictos, búsqueda de soporte y seguridad. El último personaje creado por este individuo es un Draenei-Mago, mediante el cual se muestra egocentrismo, búsqueda de compensación de virilidad, agresividad reprimida, problemáticas frente al entorno, apego a la fantasía como compensación de la realidad, dificultad en el contacto social mostrando un posible ego débil e indiferenciado. Sin embargo se identifica búsqueda de control de impulsos por medio de la intelectualización, creatividad, potencialidad transformadora y expectativas de transición y /o cambio.

En conclusión podemos decir que el videojuego ha funcionado como una herramienta compensatoria frente a una realidad conflictiva, esto se identifica de mejor manera en la creación del primer personaje, debido al carácter luchador y defensor que el guerrero posee. Además, su personaje actual mantiene un potencial transformador; lo que podría estimular a cambios en la vida de este sujeto, mostrando rasgos heroicos en el ego de este individuo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 20 (ver anexo 3; caso 20)

El entrevistado juega WoW hace 7 años considerando a este videojuego una distracción que le ha permitido ser constante y paciente además de actuar como una herramienta anti estrés. Se describe como un sujeto distraído e introvertido.

De acuerdo al TAT, se analiza un posible conflicto con la figura materna, mal manejo de la frustración, dificultad en el control de impulsos y con el entorno. Existe evasión frente a los conflictos y ausencia de voluntad. Se observa también búsqueda de estabilidad, soporte y pertenencia para lograr adaptarse dentro de la sociedad. En cuanto al test F.H., se observa un sujeto con necesidad de apoyo y afecto, inmaduro y dependiente. Se observa egocentrismo y problemáticas entre los impulsos y la razón. Por otro lado, se muestra un rechazo hacia la propia imagen que genera sentimientos de inferioridad y problemas con su rol sexual.

En relación al WoW, el entrevistado creó un No Muerto- Brujo como su primer personaje cuando tenía 19 años, por medio del cual se analiza un posible ego frágil, tendencias primitivas, conflictos entre la fantasía y la realidad, tendencias regresivas, conflicto con el entorno y la propia imagen además de dificultad de contacto social. También podemos

encontrar mal manejo de impulsos, agresividad, conflictos con la figura femenina e inmadurez. Con respecto al personaje principal un Humano- Mago, se puede analizar egocentrismo, búsqueda de reafirmación de virilidad, conflictos entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, problemáticas con el entorno y en el control de impulsos, dificultad en el contacto social. Es posible también observar creatividad, búsqueda de servicio a los demás, tendencias transformadores y expectativas de transición y /o cambio.

En conclusión podemos decir que el entrevistado ha sido partícipe del inicio de una transformación personal, la cual se observa a través de su experiencia con el videojuego WoW en el transcurso de 7 años. Debido a esto, el personaje principal ha complementado ciertas actitudes del ego mejorando la relación en su contacto con el entorno demostrando así una expresión heroica en el ego de este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 21 (anexo 3; caso 21)

El entrevistado juega WoW desde hace 3 años el cual le llama la atención por su historia. Comenta además que tiene una similitud con su primer personaje creado en relación a la consciencia ambiental y ciertos rasgos físicos que este posee. Además expone que el videojuego le ayuda a sacar el estrés de cada día. Se describe como un sujeto responsable, puntual y metódico.

A partir del TAT podemos analizar sometimiento frente a la autoridad, generando conflictos con el entorno y dificultades en el contacto social, se identifica la presencia de conflictos con la figura paterna y con la autoridad buscando agradar o responder a las demandas sociales. Se determina además un mal manejo de la frustración y dificultades en el control de impulsos por lo cual busca soporte afectivo y seguridad. En relación al test F.H., se muestra un individuo inestable que manifiesta conflicto en el control de impulsos, en el contacto social, y en relación al entorno. Además se observa un sujeto dependiente, inseguro, con posibles tendencias regresivas, agresivas y problemáticas en relación al desempeño del rol sexual.

Su primer personaje en el videojuego fue un Elfo de la Noche– Druida, creado cuando el entrevistado tenía 15 años, mediante este se puede apreciar búsqueda de reafirmación de virilidad, agresividad frente al entorno, egocentrismo, inseguridad y sumisión frente a otros, pasividad, rigidez, apego al pasado, posibles tendencias regresivas y primitivas, conflicto en el

manejo de impulsos, carácter evasivo y dificultad en el contacto social. Además se puede observar, búsqueda de idealización del ego, carácter empático, tendencias transformadoras, búsqueda de estabilidad, actividad y laboriosidad. En cuanto al personaje principal un No Muerto- Brujo podemos analizar búsqueda de soporte, tendencias primitivas, inseguridad, conflictos frente a la autoridad, tendencias agresivas, egocentrismo, infantilismo, inmadurez, conflictos con el entorno y con la propia imagen. Se observa una posible desestructura, rasgos psicóticos, un ego débil o indiferenciado, dificultad en el manejo de impulsos, ensimismamiento, conflicto con la figura femenina y expectativas de transformación.

En conclusión podemos decir que el videojuego ha sido para el entrevistado un soporte personal; sin embargo, la inestabilidad del ego en este sujeto se da por la presencia de conflictos que han llegado a desestabilizar la estructura psíquica de este individuo, puesto que se ha generado una identificación con su personaje del WoW, lo que podría desembocar en una absorción de la psique dentro de este mundo virtual.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 22 (ver anexo 3; caso 22)

El entrevistado juega WoW desde hace 2 años, considerando a este videojuego una distracción y un pasatiempo. Compara la creación del personaje como una planificación de su vida. Se describe como una persona sociable, a quien le gusta hacer diferentes cosas como conocer nuevos amigos, también se califica como alguien relativamente feliz que gracias al videojuego ha aprendido sobre estrategia la cual utiliza en su vida.

En relación al TAT podemos demostrar conflictos con el entorno, dificultad en el manejo de impulsos, conflictos con la propia imagen, problemáticas con las figuras de autoridad, planificación de metas futuras y autosuficiencia. En cuanto al test F.H. se observa una persona que se encuentra sometida bajo presión social, inseguridad y conflictos entre la razón y los impulsos. Se puede analizar también un apego al pasado y a lo materno además de a la fantasía. Se manifiestan sentimientos de soledad, pasividad, agotamiento físico o emocional, búsqueda de aprobación social y añoranza de tranquilidad.

En relación al único personaje creado en el videojuego se puede determinar que a partir del Orco-Guerrero se analiza compensación de virilidad, conflicto con la propia imagen,

dificultad en el manejo de impulsos, rasgos primitivos, agresividad reprimida, problemáticas entre la fantasía y la realidad, posibles tendencias regresivas, aislamiento, sentimientos de soledad y abandono, pérdida de sentido de pertenencia, respuestas defensivas frente al entorno y egocentrismo. Sin embargo se identifica autoconfianza, competitividad, objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, soporte y equilibrio, además de búsqueda de seguridad, armonía y transformación.

En conclusión, se puede decir que el entrevistado se ha identificado con su único y principal personaje un Orco- Guerrero a través del cual ha sido capaz de mantener un mejor contacto con el entorno, además de poder canalizar impulsos por medio de las actividades que el videojuego facilita. También se observa una búsqueda de adaptación al establecer relaciones virtuales por medio del videojuego, reforzando actitudes heroicas del ego.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 23 (ver anexo 3; caso 23)

El entrevistado juega WoW durante 6 años. Considera al juego como una segunda vida mediante la cual puede expresarse hacia los demás. En cuanto al proceso de creación de personaje, compara este con la posibilidad de ser un dios por la forma que da vida a algo. Se describe como una persona relajada, extrovertida, creativa que gracias al videojuego ha logrado desarrollar cierto nivel de humildad.

En cuanto al TAT podemos analizar una persona que tiene dificultad en el manejo de impulsos, presentando problemas de adaptación social para relacionarse con otras personas. Se observa además conflicto con la figura paterna que repercute en conflictos con las figuras de autoridad. También se muestra inmadurez en cuanto a la evasión de responsabilidades, búsqueda de soporte afectivo; por otro lado, se evidencia perseverancia y búsqueda de transición o cambio. En el test F.H. se interpreta un sujeto con dificultad en la comunicación y en el contacto social, existiendo un mal manejo de impulsos. Además se observa inseguridad, dependencia, temores regresivos de desorganización, dificultad en el cumplimiento del rol sexual e inmadurez.

En cuanto al videojuego WoW, el entrevistado creó su primer personaje a los 12 años, el cual fue un Tauren- Cazador, por medio del cual se analiza agresividad frente al entorno,

inmadurez, tendencias primitivas, conflictos con la autoridad, problemáticas entre la fantasía y la realidad, apego al pasado y lo materno, falta de seguridad y equilibrio, dificultad en el manejo de impulsos, carácter evasivo e inmadurez. Por otro lado se analiza objetividad en el planteamiento de metas, perseverancia, búsqueda de soporte, estabilidad, equilibrio y expectativas de transformación. Su personaje principal en la actualidad es un Elfo de la Noche-Caballero de la Muerte por medio del cual se puede deducir problemáticas frente al entorno y ante la autoridad, egocentrismo, inseguridad, pasividad, apego al pasado y a lo materno, conflicto en el control de impulsos, posibles tendencias regresivas, dificultad de contacto social, carácter evasivo, posible ego rígido, necesidad de autocontrol o que otros ejerzan control sobre él. También se muestra conflicto con el poder, resistencias frente al mundo emocional y rasgos manipuladores y/o seductores. Por otro lado se observa actividad, laboriosidad y búsqueda de acogimiento, redención y soporte.

En conclusión, podemos decir que durante estos 6 años el entrevistado ha tenido contacto con el videojuego llegando a tener una fuerte identificación con sus personajes, lo cual le ha permitido superar varias crisis personales que se le han presentado. De esta manera, podemos decir que el videojuego, al ser una herramienta externa ha desarrollado en la psique de este individuo un carácter heroico del ego, permitiéndole continuar con su vida a pesar de las crisis personales además de brindarle la oportunidad de encontrar cualidades sobre sí mismo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 24 (ver anexo 3; caso 24)

El entrevistado juega WoW durante 3 años el cual lo considera parte de su vida. Se describe como una persona tranquila, alegre e introvertida con las demás personas. A través del videojuego ha podido conocer su sentido de competencia, desarrollar su carácter intuitivo, además de compartir rasgos físicos con su personaje.

Por medio del TAT se puede analizar agresividad reprimida, dificultad en el manejo de impulsos, inseguridad, sentimientos de soledad y abandono, falta de soporte afectivo, dificultades en la comunicación con los demás y una actitud defensiva frente al entorno. En cuanto al test F.H. se interpretó, dificultades de contacto social a partir de la agresividad reprimida y conflicto en el manejo de impulsos. También se presenta inseguridad, un rol

masculino vacilante, dificultad para ajustarse a las normas de comportamiento esperadas en sociedad y necesidad de apoyo afectivo.

El primer personaje creado en el videojuego fue un Elfo de Sangre– Mago cuando el entrevistado tenía 16 años exponiendo así conflictos con el entorno, inseguridad, conflictos con la propia imagen, egocentrismo, inmadurez, agresividad reprimida, problemáticas frente a la autoridad, dependencia, posibles rasgos adictivos (tiempo de juego) y apego al pasado. También se analiza apego a la razón, posible ego débil e indiferenciado, conflicto entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida y dificultad de contacto social. Sin embargo existe una búsqueda de estabilidad, soporte y buen concepto de sí mismo, además de una potencialidad transformadora. En cuanto al personaje principal un Humano- Guerrero se analiza una búsqueda de reafirmación de virilidad, egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos, ambición, conflictos con la autoridad y el poder, apego a la razón, agresividad y respuestas defensivas frente al entorno. Además se observa búsqueda de soporte y seguridad, competitividad, capacidad adaptativa, objetividad en el planteamiento de metas, autoconfianza y carácter transformador.

En consideración a lo expuesto, podemos decir que este sujeto a logrado integrar contenidos proyectados en un primer momento en el videojuego, logrando así mejorar su adaptación social e incluso desarrollar sus propias habilidades, lográndose observar así la presencia de un ego heroico el cual podría desarrollar aún más las cualidades de este individuo.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 25 (ver anexo 3; caso 25)

El entrevistado juega por un período de 4 años el videojuego WoW, al cual considera un hobby. Compara la creación de su personaje con una transformación propia la cual le permite realizar cosas que son imposibles en la vida real además de compartir ciertos rasgos físicos. Se describe como alguien trabajador, unido a su familia, a veces egoísta, pero en general una buena persona. Comenta además que el videojuego le ha permitido desarrollar su paciencia además de conocer a personas importantes para su vida.

En el TAT podemos analizar un conflicto en relación con las figuras parentales, dando lugar a sentimientos de soledad y abandono, además de inseguridad; pese a esto se observa una

persona con buenos niveles de emprendimiento, fortaleza, establecimiento de metas claras, y voluntad para afrontar ciertas situaciones conflictivas. En cuanto al test F.H., se muestra una persona insegura, introvertida con relación a su entorno quien inhibe el contacto social, infantil, con apego al pasado y a lo materno, agresividad reprimida y presencia de conflictos respecto a su identidad sexual. Además se observa vitalidad, laboriosidad, actividad y búsqueda de alcanzar metas, logros y nuevos intereses.

Dentro del videojuego WoW el primer personaje que se creó fue un Elfo de Sangre-Paladín, a los 22 años en base al cual se muestran conflictos con el entorno, egocentrismo, inmadurez, agresividad reprimida, conflicto entre la fantasía y la realidad, dependencia, apego al pasado, intolerancia a la frustración, posibles tendencias adictivas (tiempo de juego) y posibles conflictos de identidad sexual. Se observa también búsqueda de estabilidad, buen concepto de sí mismo, búsqueda de control de impulsos, capacidad de sentido y preocupación social, firmeza, voluntad, tendencias transformadoras y carácter protector. Por otra parte, su último personaje creado es un Humano-Guerrero, por medio del cual se muestra egocentrismo, inseguridad, conflicto en el manejo de impulsos, problemáticas frente al entorno, posible agresividad y conflictos frente a la autoridad. Se puede analizar también capacidad adaptativa, reafirmación del ego y objetividad en el planteamiento de metas.

En consideración a lo expuesto, podemos decir que hay una transición entre el primer personaje y el personaje principal, lo cual se observa a través de una transformación personal dada a partir del carácter heroico del ego de este sujeto, el cual ha permitido mejorar su responsabilidad y desempeño como padre, convirtiéndolo en una persona productiva, firme que logra encarar los conflictos con mayor seguridad. A pesar de ello, aún existe problemáticas respecto a su identidad y cumplimiento de su propio rol sexual generando posibles inseguridades en esta área de su vida, lo cual se ve reflejado en el dibujo de la figura humana.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 26 (anexo 3; caso 26)

El entrevistado juega WoW por 1 año, indicando que este videojuego no ha tenido mucho impacto en su vida fuera de ser una diversión. Compara la creación de un personaje con un rompecabezas que se arma de acuerdo a su dificultad. Se describe como una persona relajada, sin complicaciones e indisciplinada por lo cual ha tenido dificultades para culminar sus estudios en el colegio.

A partir del TAT es analizable la presencia de poca autoconfianza, inseguridad, conflicto con la figura paterna que desemboca en rebeldía y problemáticas frente a la autoridad, apego a la fantasía y a la figura materna. También se identifican, conflictos en relación al entorno, conflicto entre los impulsos y la razón, sentimientos de orfandad, abandono y rasgos de infantilismo. Por otro lado existen expectativas de tener metas altas y de cambio. En relación al test F.H. se encuentran conflictos con la autoridad, dificultades en la adaptación lo cual ha generado inseguridad, indefensión, compensación de sentimientos de debilidad y virilidad. Por otra parte se observa infantilismo, pasividad, dependencia, impulsos agresivos o defensivos y rasgos de afeminamiento.

A partir del personaje creado en el videojuego un Elfo de Sangre- Caballero de la Muerte el cual ha sido su primer y principal personaje se pueden analizar conflictos frente al entorno y con la propia imagen, problemáticas en relación al poder y la autoridad, egocentrismo, inseguridad, dependencia, apego a lo pasado y materno, dificultad en el control de impulsos, pérdida de sentido de pertenencia, tendencias primitivas, posible agresividad reprimida y un posible ego frágil. Sin embargo es considerable la presencia de expectativas de cambio, búsqueda de estabilidad, soporte y acogimiento afectivo.

En base a esto podemos decir que a este sujeto el WoW le ha permitido vislumbrar una mejor situación de vida, considerando que el videojuego podría compensar falencias del mundo real en relación a la propia imagen. Debido a esto se puede observar un desarrollo del ego en este individuo a través del carácter heroico de este, el cual tiene potencialidades de generar cambios en el futuro.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 27 (ver anexo 3; caso 27)

El entrevistado juega WoW durante 4 años, y lo considera una herramienta que le permite liberar estrés. Se describe como una persona amigable, emprendedora y susceptible. Comenta compartir rasgos con su personaje principal un Gnomo- Sacerdote, en cuanto a la ayuda que le gusta brindar a otros y por sus problemas de autoestima.

A partir de la aplicación del TAT se analiza un sujeto con posible ego frágil que presenta conflictos con la propia imagen y en relación a la figura materna, problemáticas entre la fantasía y la realidad, conflictos frente a la autoridad, posible agresividad reprimida, sentimientos de soledad y abandono. Sin embargo existen expectativas de cambio, optimismo, búsqueda de estabilidad y seguridad. De acuerdo al test F.H. se puede interpretar conflicto con la figura materna que podría generar un estancamiento de energía psíquica, dependencia, poca autoconfianza, conflictos entre la razón y los impulsos, timidez, inseguridad y posibles rasgos depresivos, dificultad para relacionarse con otros y tendencia al aislamiento.

El primer personaje creado por el entrevistado fue una Elfa de Sangre-Cazadora a los 16 años, por medio de la cual se puede deducir un posible conflicto de identidad sexual en relación a la creación de un personaje del sexo opuesto, problemáticas en relación al entorno, apego al pasado y a lo materno, inseguridad, dependencia, dificultad en el manejo de impulsos, conflicto entre la fantasía y la realidad, agresividad reprimida, pérdida de sentido de pertenencia, posibles conductas adictivas, carácter evasivo y problemáticas frente a la autoridad. Sin embargo se analiza un carácter transformador y búsqueda de estabilidad y soporte. Con respecto a su personaje principal un Gnomo- Sacerdote se puede interpretar problemáticas con la propia imagen y frente al entorno, sentimientos de inferioridad, pérdida de sentido de pertenencia, inseguridad, posible ego débil e indiferenciado, sometimiento frente a la autoridad, conflicto en el manejo de impulsos, pasividad e infantilismo. Es necesario considerar la presencia de emprendimiento, carácter aventurero, sensibilidad, capacidad de contacto social, búsqueda de equilibrio y la presencia de un carácter introspectivo.

Toda la información acerca del entrevistado nos permite concluir que existe la presencia de un carácter heroico del ego, el cual ha impulsado a la persona en el transcurso de estos 4 años, para ser un buscador de cambio y establecimiento de metas futuras por medio del

emprendimiento. Además se observa un fortalecimiento personal que ha permitido a este individuo ser un poco más consciente de sus problemáticas, frente a las cuales busca sobreponerse por medio de la ayuda hacia los demás.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 28 (anexo 3; caso 28)

El entrevistado juega WoW por 1 año llegando a considerarlo un estilo de vida. Comenta que gracias a este videojuego descubrió su interés por las artes marciales. Le gusta jugar jugador contra jugador porque así puede aprender de sus derrotas. Cuenta que el videojuego le ha permitido comunicarse de una forma diferente con otras personas además de ser ocasionalmente una herramienta anti estrés.

Por medio del TAT se puede analizar conflictos frente al entorno, posibles tendencias regresivas, dependencia, inseguridad, agresividad reprimida, sentimientos de soledad y abandono y apego al pasado. Se puede observar también conflictos con las figuras parentales, un apego a la fantasía como compensación a la realidad y búsqueda de soporte afectivo. En cuanto al test F.H. se puede observar un sujeto que presenta conflictos frente al entorno y de contacto social, con falta de coordinación entre la vida instintiva y las funciones de control racional, presentando conflictos con su propia imagen, agresividad hacia el mundo circundante, inseguro, dependiente, con poca autoconfianza, pasivo con dificultad para ajustarse a las normas esperadas de comportamiento además de posible inadecuación sexual.

Su primer personaje creado fue un No Muerto- Mago a la edad de 18 años, se analiza dificultades con el entorno y la propia imagen, inseguridad, apego a la razón, infantilismo, inmadurez, problemáticas frente a la autoridad, conflictos entre la fantasía y la realidad, posible ego débil e indiferenciado y agresividad reprimida. Además se observa búsqueda de estabilidad, creatividad, expectativas de transformación. El personaje principal fue un Enano- Guerrero del que se deduce compensación de virilidad, sentimientos de inferioridad, apego al pasado y a lo materno, posibles tendencias regresivas, agresivas y primitivas, infantilismo, dificultad de contacto social, conflictos de identidad, respuestas defensivas frente al entorno y egocentrismo. Se analiza también presencia de un ego firme, búsqueda de equilibrio,

competitividad, carácter transformador y aventurero, que busca conocimiento, experiencia y sentido a la vida.

En conclusión se puede decir que el entrevistado ha logrado transitar entre la búsqueda de compensaciones dadas en la fantasía hacia objetivos mucho más tangibles en la realidad, por medio del desarrollo de capacidades gracias al contacto con el videojuego, manifestándose así la expresión heroica del ego en este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 29 (ver anexo 3; caso 29)

El entrevistado juega el videojuego WoW por un periodo de 5 años. Comenta que a través de este, ha aprendido a relacionarse y a confiar en los demás, además de trabajar en equipo; cuenta también que el videojuego le ha ayudado a distraerse y a vaciar su ira. Se describe como un individuo ensimismado, egoísta, terco, desconfiado, solitario y competitivo.

A partir de la aplicación del TAT podemos observar conflictos con la figura femenina, dependencia y evasión de responsabilidades, dificultades de contacto social y con el entorno, además de falta de voluntad para proponerse metas futuras. Se manifiesta agresividad reprimida, conflictos con la propia imagen, sentimiento de soledad. En cuanto al test F.H. podemos observar una actitud defensiva frente al entorno mostrándose ciertos rasgos de agresividad reprimida, dificultad en el contacto social y refuerzo en su equilibrio emocional. Además se muestra compensación de sentimientos de debilidad y virilidad, egocentrismo, dependencia e inmadurez.

El primer personaje fue un Draenei-Chamán creado a sus 13 años, por medio del cual se analiza búsqueda de control de impulsos, conflictos con el poder y el entorno, pérdida de sentido de pertenencia, egocentrismo, búsqueda de compensación de virilidad y agresividad reprimida. Además se observa decisión y objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, impulso del viaje heroico, idealización del ego y potencialidad de cambio. El personaje principal es un Huargen- Pícaro por el que se interpreta posibles tendencias agresivas, rasgos primitivos, problemáticas frente al entorno y la autoridad, dificultad de contacto social, sentimientos de soledad, pérdida de sentido de pertenencia, falta de seguridad, egocentrismo, conflicto con la propia imagen y en el manejo de impulsos, evasión de

responsabilidades, tendencias primitivas, infantilismo y posible ego frágil e inmaduro. Se interpreta también búsqueda de contacto social, capacidad de transformación, carácter lúdico, creatividad, astucia y vitalidad.

En conclusión podemos decir que esta persona, a través del videojuego ha transformado energía originalmente caótica y /o destructiva en expresiones lúdicas a medida de su interacción con el mundo del WoW, lo que le ha permitido mejorar su contacto social y el manejo de impulsos. De esta manera sale a relucir una expresión heroica en el ego de este sujeto.

PERFIL PSICOLÓGICO CASO 30 (ver anexo 3; caso 30)

El entrevistado juega WoW durante 6 años. Comenta ser alguien impulsivo, temperamental, afectivo y humilde. Compara la creación de su personaje con una proyección de su propia personalidad. Además cuenta que el videojuego le ha permitido ser más tolerante y que ha madurado a través de su experiencia con el mismo.

Al analizar el TAT, podemos observar la carencia afectiva como un factor predominante, además de la búsqueda de seguridad y de una mejor situación de vida mostrando necesidad de autoconfianza, confort y planteamiento de metas. Se observa una persona que mantiene conflictos con la figura materna buscando soporte afectivo e independencia. En cuanto al test F.H. se muestra una persona insegura con dificultad en adaptarse a las normas esperadas de comportamiento. Además se observa excesiva moralidad, reforzamiento de virilidad y testarudez. Se evidencia por otro lado problemas en el contacto con otros, debido a tendencias agresivas y mal manejo de impulsos.

El primer personaje que el entrevistado creó fue un Elfo de la Noche- Druida a los 14 años de edad por medio del cual se analiza búsqueda de reafirmación de virilidad, problemáticas frente al poder, egocentrismo, tendencias primitivas, sumisión frente a otros, pasividad, rigidez, apego al pasado, posibles tendencias regresivas, conflicto en el manejo de impulsos, carácter evasivo y dificultad en el contacto social. También se observa, laboriosidad y ambición, búsqueda de idealización del ego, carácter empático, tendencias transformadoras y búsqueda de estabilidad. Su personaje principal es un Draenei- Paladín mediante el cual se interpreta

búsqueda de control de impulsos, conflictos con el poder y el entorno, pérdida de sentido de pertenencia, compensación de virilidad, agresividad reprimida, egocentrismo, rigidez, inseguridad, intolerancia a la frustración, problemáticas frente a la autoridad y excesiva moralidad. Además se observa decisión y objetividad en el planteamiento de metas, búsqueda de estabilidad, carácter protector, preocupación social y buen sentido del deber, justicia y honor.

En conclusión podemos decir que el entrevistado muestra ser un sujeto con una estructura rígida con necesidad de soporte afectivo para alcanzar situaciones de estabilidad y seguridad. Se expone un ego heroico que impulsa la búsqueda de independencia y el control de impulsos para conseguir una mejor adaptación social.

CONCLUSIONES

1. A partir del análisis de casos se pudo determinar que el videojuego fortaleció en gran parte la estructura psíquica de cada sujeto, debido a que el carácter heroico del ego se manifestó en el 80% de la muestra poblacional.
2. Se puede comprobar mediante el estudio que para el 80% de los entrevistados el videojuego ha sido una fuente de ayuda o soporte, corroborando este aspecto con la creación de guerreros como clase mayoritaria en el último personaje.
3. A pesar de que muchos de los entrevistados presentaron rasgos de inseguridad, egocentrismo y dependencia, se encontró que a partir del videojuego lograron compensar gran cantidad de estas problemáticas a través de la búsqueda de competitividad, fortalecimiento, mejoramiento de relaciones interpersonales y planteamiento de metas.
4. En cuanto a la modalidad de juego, podemos decir que el 43% de la muestra prefiere jugar en el modo jugador contra jugador, mientras que el 37% prefiere el modo jugador contra entorno, expresándose de esta forma un predominancia del carácter competitivo del joven ecuatoriano.
5. Se encontró que el 10% de la muestra creó a su primer personaje como un Elfo de Sangre-Cazador, a su vez estos dibujaron en el test de la figura humana una figura vacía ubicada al lado izquierdo de la hoja, exponiendo inseguridad, dependencia, apego al pasado, a lo materno y tendencias regresivas. Esto permite relacionar la creación de un Elfo de Sangre-Cazador en estructuras frágiles y dependientes.
6. Se identificó problemas de identidad sexual o en el cumplimiento del rol sexual, en personas que seleccionaron a la raza de los Elfos de Sangre para crear a su personaje. Sin embargo la utilización de esta raza en sujetos menores a 18 años no genera esta incidencia debido a que el ego aun se encuentra en sus primeras etapas de construcción y desarrollo.
7. Se analizó que la presencia de Chamanes y Druidas en cualquiera de los personajes, representa un poder transformador o de cambio, que permite considerar la posible evolución del ego y su carácter heroico.

8. Se observó una transición psíquica desde la creación del primer personaje hasta el personaje principal, mostrándose así un desarrollo en el ego de los entrevistados a partir de su experiencia con el videojuego.
9. En cuanto a la aplicación del test de la figura humana, se observó que la información obtenida respaldó los resultados conseguidos a partir del Test de Apercepción Temática y de los resultados simbólico- arquetípicos de las razas y clases en la creación de personaje, vislumbrando este último método como una nueva técnica proyectiva aún por ser desarrollada.
10. Se debe considerar la recurrente presencia de conflictos con la propia imagen, relacionados con el predominio de Elfos de Sangre en la selección de razas tanto en el primero como en el personaje principal. Esto se debe a los rasgos estéticos y estilizados que esta raza manifiesta, por medio de la cual estos sujetos buscan compensar su conflicto.
11. Se manifiestan conflictos frente a la autoridad en gran parte de la población entrevistada, lo cual posiblemente se muestra por los estados de inflación a los que el carácter heroico del ego puede llevar.
12. Se logró observar mediante las entrevistas que los entrevistados eran en su mayoría personas introvertidas y expusieron que el videojuego había cambiado parte de su vida, debido al tiempo que han llevado jugando.
13. Se manifiesta a través de la entrevista un interés por el videojuego World of Warcraft por su historia y la posibilidad de crear un propio personaje, comprobándose así la búsqueda del entrevistado en participar directamente de un viaje heroico.
14. Podemos decir que en cuanto a la facción el 50% de la población prefiere pertenecer a la Alianza, mientras que al otro 50% les gusta más la Horda, por lo cual observamos un equilibrio en los gustos de la sociedad ecuatoriana, expresando así su pluriculturalidad.
15. El 73% de la muestra lleva jugando el videojuego por más de 1 año, exponiendo una trayectoria e influencia que tiene éste en las actividades de los jóvenes.

16. El 50% de la muestra ha jugado videojuegos de 10 a 15 años seguidos, dando cuenta de un crecimiento y desarrollo a través de estas actividades.
17. De la muestra poblacional un 43% prefiere jugar durante la noche, exponiéndose así a una probable alteración en el ritmo circadiano debido a lo cual se observa un cambio en las actividades y el funcionamiento del organismo del jugador.
18. No se debe encasillar a los videojuegos como fomentadores de violencia y agresión, sino saber diferenciar el tipo de videojuego y la importancia que estos pueden tener en la psique de un sujeto.

RECOMENDACIONES

1. Es necesario abordar los contenidos del World of Warcraft como un tema específico, sin intentar comparar sus elementos con otros videojuegos. Esto es necesario por la amplitud de sus contenidos y la profundidad de su historia.
2. El videojuego puede ser utilizado como herramienta psicoterapéutica al ser una fuente de proyecciones.
3. El World of Warcraft debido a la riqueza estética que posee, la profundidad de su historia, la facilidad para su aplicación y “jugabilidad”, permitiría a cualquier persona introducirse en este mundo, lo cual sería una herramienta de uso psicoterapéutico viable con posibilidad de ser utilizada en el transcurso de las diferentes sesiones.
4. Realizar un estudio de género para conocer los procesos psíquicos generados a partir del videojuego en otros tipos de población.
5. Realizar un estudio que aborde la historia del videojuego debido a su extensión y riqueza de contenidos arquetípicos.
6. Realizar un estudio con una población infantil para observar el desarrollo del ego en primeras instancias.
7. Profundizar el presente estudio abordando los rasgos estéticos que el personaje puede tener. Por otro lado se puede analizar las profesiones que son seleccionables en el videojuego.
8. Trabajar la trayectoria del personaje creado en el videojuego, abordando todas las actividades que se realizan. Esto puede incluir: misiones, batallas e interacción con otros personajes.

BIBLIOGRAFÍA

1. Edinger, Edward. (1988). *El Ego Inflado y el Ego Alienado* (Trad. B. Paván). En Seminario de conceptos básicos de psicología analítica. Caracas.
2. Campbell, Joseph. (2009). *El héroe de las mil caras*. México D.F. Fondo de Cultura Económica.
3. Castellanos, de Zubiría Susana. (2007). *Mitos y leyendas del mundo*. Bogotá. Intermedio editores.
4. Hall, Calvin y Norby, Vernon. (1977). *Conceptos fundamentas de la psicología de Jung*. Buenos aires. Editorial Psique.
5. Jung, Carl, G. (1962). *Símbolos de transformación*. (Segunda edición). Buenos Aires. Editorial Paidós.
6. Jung, Carl, G. (1976). *El hombre y sus símbolos*. Barcelona. Luis de Caralt Editor S.A.
7. Jung, Carl. G. (2002). Obras Completas, Vol. 9/ 1. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. España. Editorial Trotta.
8. Jung, Carl. G. (2004). Obras Completas, Vol. 8. *La Dinámica de lo inconsciente*. España. Editorial Trotta.
9. Mirotti Miguel A, Liendo Pablo A (2008). *Introducción a las técnicas proyectivas*. Córdoba. Editorial Brujas.
10. Neumann, Erich. (1995). *The Origins and History of Consciousness. (El Origen e Historia de la Consciencia)* (Trad. Propia), New York. Princenton University Press.
11. Pascal, Eugene (1999). *Jung para la vida cotidiana*. España. Ediciones Obelisco.
12. Pearson, Carol. (1992). *Despertando los héroes interiores*. Madrid. Libro guía.
13. Pearson, Carol. (1995). *El héroe interior*. Madrid. Mirach editorial.

14. Sharp, Darlyn. (1994). *Lexicon Junguiano*, Santiago de Chile. Editorial Cuatro Vientos.
15. Serrano, Vladimir. (2005). *Conciencia e interculturalidad*. Quito. PPL Impresiones.
16. Stein, Murray. (2004). *El mapa del alma*. (Novena edición). Barcelona. Ediciones Luciérnaga.
17. Székely, Béla. (2000). *Obras Completas, Tomo I. Diccionario de Psicología*, Buenos Aires. Editorial Claridad S.A.
18. Székely, Béla. (2000). *Obras Completas, Tomo II. Diccionario de Psicología*, Buenos Aires. Editorial Claridad S.A.

En internet

- Guinness World Records, *Most popular subscription-based Massively Multiplayer Online RolePlayerGame (MMORPG)*. [http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-popular-subscription-based-massively-multiplayer-online-role-player-game-\(mmorpg\)](http://www.guinnessworldrecords.com/world-records/6000/most-popular-subscription-based-massively-multiplayer-online-role-player-game-(mmorpg)) Recuperado el 12 de Mayo del 2012
- Blizzard entertainment. *Qué es World of Warcraft*. <http://us.battle.net/wow/es/game/guide/> Recuperado el 20 de Septiembre del 2012.