PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Nosotros: **ANDRÉS ESTEBAN AYALA FLORES,** con **C.I. 171894700-3** y **RICARDO ANDRÉS ROMERO SCHUMACHER,** con **C.I. 171464522-1,** autores del trabajo de graduación intitulado: **"LA IDENTIFICACIÓN DEL GAMER CON LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS." Estudio psicoanalítico realizado en adultos jóvenes de 20 a 25 años en el período agosto-octubre del 2014,** previo 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, noviembre 2014

ANDRÉS ESTEBAN AYALA FLORES

C.I. 171894700-3

RICARDO ANDRÉS ROMERO SCHUMACHER

C.I. 171464522-1

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

LA IDENTIFICACIÓN DEL GAMER CON LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS

ESTUDIO PSICOANALÍTICO REALIZADO EN ADULTOS JÓVENES DE 20 A 25 AÑOS EN EL PERIÓDO AGOSTO – OCTUBRE DEL 2014

ANDRÉS AYALA

RICARDO ROMERO

DIRECTORA: LIDIA LEW BRAM

QUITO, 2014

“Do you want to play with me? OK, let's play good guys and bad guys... I'll be the good guy, and you be the bad guy...”

Shigeru Miyamoto. “The Legend of Zelda: Majora’s Mask”

Agradecimientos

Queremos agradecer a nuestros seres queridos, quienes nos han apoyado a lo largo de la realización de la presente disertación.

Agradecemos a nuestra directora de tesis, Lidia, por su guía y constante apoyo.

Agradecemos a los GAMERS, quienes fueron un catalizador a ésta investigación.

Agradecemos a los videojuegos por habernos dado tantas horas de diversión, por habernos brindado una perspectiva de vida diferente y por habernos motivado a realizar esta disertación bajo la premisa de que algo de los mismos ha resonado y resonará en nosotros.

Tabla de Contenidos

Resumen……V

Introducción……...1

CAPÍTULO I: LA IDENTIFICACIÓN…….3

1.1 Definición**……..3**

1.2 Tipos de identificación**…….10**

1.2.1 Identificación primaria**……...12**

1.2.2 Identificación secundaria**……...13**

1.2.3 Otros tipos de identificación**…….14**

1.3 Manifestaciones de la identificación**……16**

1.4 Identificación e imitación**…….18**

CAPÍTULO II: LOS VIDEOJUEGOS……..21

2.1 Historia de los videojuegos**……..21**

2.2 Características**……..26**

2.3 Géneros**……31**

2.4 Videojuegos y personajes populares**……33**

CAPÍTULO III: ANALISIS DE LA INVESTIGACIÓN…….37

3.1 Metodología**……..37**

3.2 Población de estudio**…….39**

3.3 Presentación de resultados**……39**

3.3.1 Cuestionario**……...39**

3.3.2 Taller**……..65**

3.3.3 Entrevista**……...72**

3.3.4 Análisis de resultados**……...74**

Conclusiones…….....77

Recomendaciones……78

Bibliografía…….....79

Anexos……....81

Anexo 1……...81

Anexo 2……...83

Anexo 3……...91

Anexo 4……101

Resumen

La presente disertación tiene como objetivo determinar los efectos de los personajes de los videojuegos en función de la identificación, el cual es un término psicoanalítico que explica, de cierta manera, la estructuración psíquica y la construcción del sujeto a partir de la incorporación de rasgos de objetos.

De acuerdo con varios aportes, en especial desde la teoría de Freud y Grinberg, se ha podido determinar, mediante el análisis, que existen influencias de la identificación sobre la estructura del yo, del ello y del superyó.

Tras explicar la historia de los videojuegos y mencionar sus personajes más icónicos a lo largo de años, se concluyó que ciertos rasgos de los personajes más conocidos pueden influenciar en los gamers.

Gracias a varios métodos de investigación utilizados: cuestionarios, talleres y entrevistas personales, se pudo sostener que existe una identificación del GAMER con los rasgos de los personajes de los videojuegos desde las carencias que existen en el sujeto que juega.

Introducción

El presente trabajo surge por el impacto personal en cuanto a temáticas y contextos que rodean a varios videojuegos: historias, personajes, modos de juego, etc., son parte de nuestro interés en función de cómo estos factores pueden influenciar en los jugadores o gamers. Se intentó profundizar acerca de la influencia de los videojuegos en el ser humano y poder dar una perspectiva distinta de los mismos alejada de la idea de que solo son un entretenimiento.

En el caso específico de esta disertación, se decidió profundizar en uno de los temas más prominentes desde nuestra perspectiva: la *identificación,* que ha sido discutida como uno de los elementos clave en la estructuración del yo a partir de la premisa de que otro "tiene" aquello que "yo no tengo". Si lo situamos desde el punto de vista de los personajes de los videojuegos, se destaca que los mismos presentan características muy marcadas: heroísmo, objetividad, esperanza, desesperación, etc. Al estar en control de un personaje con tantas características ideales, hipotéticamente, se dará un trabajo inconsciente o no de pretender incorporar esos atributos.

Al existir una cantidad enorme de videojuegos, es importante centrarnos en este caso en los géneros más antiguos y destacados del medio; los videojuegos de aventura y los videojuegos de rol RPG. Sin duda cada individuo se podría identificar con personajes muy distintos, sin embargo, es importante describir las características que se han podido evidenciar de personajes reconocibles por la mayoría de gamers.

Es importante tener en claro aquello que define a la identificación, separándola de varios términos psicológicos similares como por ejemplo la imitación, la introyección o la asimilación, por lo que a lo largo de esta disertación, se trabajarán algunos temas que giran en torno a este gran enunciado.

Precisamente, el objetivo del primer capítulo es desarrollar el tema de la identificación, desde la definición, los diferentes tipos de identificación y sus manifestaciones, la diferencia con la imitación, etc. Para este desarrollo se han consultado diferentes autores: Freud, Grinberg, Mannoni, Erikson, entre otros.

El segundo capítulo se centró en el tema de los videojueos y el objetivo es dar a conocer su historia, las características, los diferentes géneros, los personajes más significativos.

En el tercer capítulo se especifica el trabajo de investigación llevado a cabo, se inició con un cuestionario de 10 preguntas aplicado a 50 personas. Posteriormente, se administró un taller con la temática referente a la identificación y de cómo la misma toma parte en la elección de videojuegos y preferencia de personajes. En el mismo, se presentaron los rasgos tentativos que existen en los personajes de los videojuegos.

Se finalizó con una entrevista personal semi-estructurada, la misma que constó de tres preguntas abiertas, cumplió con el fin de evidenciar en los GAMERS la presencia de procesos de identificación con personajes de videojuegos.

CAPÍTULO I: LA IDENTIFICACIÓN

1.1 Definición

Es importante, al abordar el concepto de identificación, aclarar que no es exactamente equiparable a otros mecanismos, en apariencia semejantes, como son la introyección o la internalización. La identificación cumple un rol importante que lo separa de los otros mecanismos y aporta en la formación del yo, del superyó y del ideal del yo al incorporar rasgos de objetos ajenos al sujeto. Este proceso modifica ciertos esquemas intrapsíquicos, sin embargo, no se detiene en una nueva estructura, sino que nuevas identificaciones producirán nuevos cambios. En definitiva, la identificación es una constante interacción entre el sujeto y los objetos. En cambio, en el proceso de la introyección, los objetos externos tendrían una representación mental interna y en la internalización son las percepciones que se convierten en imágenes mentales.

La introyección es considerada también como mecanismo de defensa ante situaciones angustiantes para evitar tensiones o ambivalencias con el objeto deseado. Un ejemplo de introyección puede ser el de una alumna nueva que trata de encajar con un ambiente escolar diferente, ella modifica su conducta para ser aceptada en el grupo, se ve forzada a cambiar para adaptarse

Grinberg (1976) en su análisis sobre la identificación sostiene que, "(…) constituye la forma más primitiva del enlace afectivo con otra persona. El primer comportamiento del niño hacia un objeto deseado es querer tragarlo, es decir consumirlo y recrearlo en el yo" (Grinberg, 1976, p.7). Por lo tanto, desde el inicio de la vida, la identificación se manifiesta e interviene en toda relación humana donde el sujeto trata de asimilar e incorporar aspectos de los objetos significativos que modificarán su esquema intrapsíquico.

La identificación es el proceso por el cual el sujeto en estructuración idealiza a uno de los progenitores y lo interioriza para poder acceder al objeto de su deseo, entendiéndose él mismo como el padre o la madre. Freud (1921) menciona que el proceso de identificación juega un papel muy importante en la prehistoria del complejo de Edipo debido a que el niño desea ser como su padre pero a su vez quiere reemplazarlo para, de alguna manera, mantener la cercanía de su madre.

El niño toma a su madre como objeto de sus deseos libidinosos, afirmando la necesidad de la identificación con el padre, debido a que es él quien le prohíbe el acceso a la madre pero a su vez es quien tiene la llave para poder conseguir a alguien similar a su objeto de deseo. Situación paradójica que inaugura la ambivalencia en las relaciones humanas, y en particular en la del niño con su padre: ser como él (amor) y el padre como obstáculo (odio).

> Digamos, simplemente: toma al padre como su ideal. Esta conducta nada tiene que ver con una actitud pasiva o femenina hacia el padre (y hacia el varón en general); al contrario, es masculina por excelencia. Se concilia muy bien con el complejo de Edipo, al que contribuye a preparar (Freud, 1921, p.19).

Entonces, las consecuencias o los efectos que sobre la estructuración del sujeto tiene el Edipo se los puede pensar desde la identificación porque, cuando las primeras investiduras que recayeron sobre los padres son abandonadas, se sustituyen por identificaciones. Se debe tener en cuenta que tanto el padre como la madre son objeto de amor y de hostilidad y esta característica es esencial para el proceso identificatorio.

Al ser la identificación un mecanismo inconsciente que produce modificaciones, principalmente en el yo, se considera a este mecanismo como el responsable del carácter del yo. "El desarrollo del yo se realiza por consiguiente gracias a las sucesivas identificaciones de distinta índole que aparecen desde los primeros instantes de la vida y a partir de la relación más precoz del niño con su madre" (Grinberg, 1976, p.8).

El proceso de identificación está a su vez vinculado con el aprendizaje (sin ser equiparables), ya que ambos aportan a la estructuración de los procesos intrapsíquicos de distinta manera. El aprendizaje modifica estructuras a nivel representacional y de las capacidades funcionales (nuevos aprendizajes modifican las representaciones anteriores), se estaría más cerca de la introyección y de la internalización, se dice por ejemplo, se internalizaron nuevos conocimientos. Mientras que la identificación produce cambios estructurales internos más profundos que afectan a la realidad interna del yo y del superyó. La identificación y el aprendizaje modifica la estructura interna del sujeto, sin embargo la identificación perdura más allá de la etapa infantil por ser más dinámica en relación con lo que se desea incorporar del objeto deseado (se trata siempre de un rasgo, una particularidad).

La cadena de las sucesivas identificaciones son específicamente modificaciones estructurales del yo, las cuales llegan a conformar la estructura básica del mismo. "A través de la identificación, el sujeto percibe como propias una o más influencias regulatorias o características del objeto que se han hecho importantes para él y prosigue su vínculo con el objeto" (Grinberg, 1976, p.10). Dado que puede haber un gran número de objetos significativos para el sujeto, las posibilidades de modificación estructural son muy variables.

Desde otra perspectiva, pero que aclara el concepto de identificación a través de la introyección y la incorporación es el ejemplo freudiano de Tótem y Tabú, donde Freud explica:

> (…) en los primitivos comienzos del tabú no existía aún separación entre *sagrado* e *impuro. Y* entonces esos conceptos carecían de significado, pues sólo podrían cobrarlo por la recíproca oposición en que entraran. El animal, el hombre, el lugar sobre los que pesa un tabú, son demoníacos, no sagrados; por eso tampoco son impuros en el sentido posterior. Y la expresión «tabú» es apropiadísima para este significado, indiferente aún e intermedio, de lo «demoníaco», «lo que no está permitido tocar» (Freud, 1913, p.10).

En la comida totémica, al consumir al animal que representa al tótem, los miembros del clan tomaban para sí las características que ese animal representaba para la tribu. Es importante destacar la ambivalencia de sacrificar algo sagrado, en este caso un animal. Es necesario matarlo para incorporar sus propiedades (como se vio: abandonar la investidura del padre para quedarse con sus atributos). "Sabido es que el canibalismo ha permanecido en esta fase: ama a sus enemigos, esto es, gusta de ellos o los estima, para comérselos, y no se come sino aquellos a quienes ama desde este punto de vista" (Freud, 1921, p.19).

Algo importante que se debe resaltar al desarrollar el concepto de identificación es que el mismo no tiene lugar, solamente, con las características de una sola persona sino con las representaciones de diferentes objetos significativos. De acuerdo con las intenciones o urgencias del sujeto, habrá una versión determinada del objeto que se incorporará según la naturaleza y las limitaciones de su apreciación, entre otros factores selectivos, que pueden corresponder al nivel de desarrollo y organización. Las identificaciones, entonces, implican una reorganización selectiva de deseos, patrones de conducta,

capacidades y también identificaciones anteriores. "La identificación no crea la capacidad de pensar, caminar, hablar, fijar objetivos, sino que tales capacidades aparecen con matices y acentos particularmente tomados de las representaciones del objeto" (Grinberg, 1976, p.11). Se trata, y vale la pena subrayarlo, de un proceso dinámico que modifica de manera sutil las estructuras internas; en definitiva, este mecanismo se encuentra en constante resignificación a lo largo de la vida.

El rasgo de objeto involucrado en el proceso identificatorio dependerá de determinadas circunstancias del sujeto. "La identificación se refiere a las modificaciones del yo que se traducen en la conducta del sujeto y que, en ocasiones, tienden a aumentar la semejanza de un objeto tomado como modelo" (Grinberg, 1976, p.11). Dado que el sujeto posiciona, de cierta manera, al objeto como un ejemplo a seguir, su meta será incorporar aquellos aspectos que brindarán satisfacción a sus distintas necesidades dependiendo del momento de su desarrollo. Sin embargo, existen factores inconscientes por los que no se llegan a vislumbrar las razones de por qué se ha generado una identificación con una característica específica del objeto.

Muchos de los avances freudianos en el concepto se evidencian en textos como El yo y el ello, Escritos sobre la histeria, Introducción al narcisismo, entre otros. Una de las primeras afirmaciones que aporta Freud es una idea abordada previamente, "(…) en toda suerte de psicología donde aparece confundida con las nociones de imitación, comprensión, empatía, proyección, etc., como si todo eso fuese la misma cosa" (Freud, 1950, p.20). En definitiva, uno de los problemas más recurrentes en el análisis de la identificación es la confusión que se puede dar con otros procesos similares o compatibles. Por lo tanto, debe quedar en claro que el rol más importante de este proceso es el cambio significativo que puede causar en la estructura psíquica del sujeto y que es, además, dinámica y moldeable a las necesidades inmediatas del mismo. Es por esto que Freud distingue a la identificación como un concepto psicoanalítico y lo separa de otros, tales como imitación, empatía, más afines a la psicología.

Las sucesivas identificaciones producen modificaciones en el yo. "El yo estalla, se muestra maleable y sujeto a trabajos, pasión del otro, de lo múltiple, de la libido inconsciente" (Freud, 1950, p.23). Se podría considerar esta dinámica del yo como una marioneta de un drama cuyos auténticos motivos solo son posibles de adivinar si se

siguen las consecuencias de las identificaciones, es decir, para conocer la historia del yo de un sujeto es factible hacerlo conociendo los rasgos identificatorios de los objetos que fueron significativos para él (valiente como el padre, curioso como el hermano, honesto como el profesor, etc.). No deben descartarse figuras de cuentos, novelas, o personajes de videojuegos, es decir personajes prestados, que intentarán mejorar al yo y permitir al sujeto cuestionarse qué de ese objeto desea incorporar, qué aspectos de su estructura desea modificar; no se trata estrictamente de algo que el yo se proponga e insista, sino más bien de una modificación más allá de la voluntad del sujeto.

Mannoni (1990) hace hincapié en la impresionabilidad de los sujetos ante nuevos objetos:

> (…) si podemos ser espectadores conmovidos y apasionados de dramas o tragedias como Edipo Rey o Hamlet, es porque las "compulsiones" inconscientes reprimidas que en ellos se consuman, pasan por el juego velado de los reconocimientos, por identificaciones despertadas y negadas (Mannoni, 1990, p.48).

Cada uno se ve influenciado por objetos de diferente manera, todo depende de qué mecanismos están presentes y qué necesidades surgen en aquel momento preciso donde opera la falta. Las identificaciones que se condensan reúnen elementos que operan en el inconsciente, modificando estructuras intrapsíquicas. Se retoma la posibilidad de que una persona se identifica con una versión específica del objeto, la misma que cumple con las necesidades que el sujeto busca, mientras que para otra persona el mismo objeto es una variante que puede no acoplarse con sus particularidades.

De igual manera, es importante resaltar un aspecto que puede ser obviado con facilidad, la representación del objeto más no el objeto en sí. "Las identificaciones dependen de los procesos primarios, no tienen nada que ver con las "personas", si en la novela histérica hay personajes, no son más que representantes pulsionales: significantes" (Freud, 1950, p.50). Los procesos primarios son una de las características del inconsciente freudiano, en oposición a los procesos secundarios típicos de la conciencia, es por esto que Freud insiste en que la identificación es un proceso inconsciente. De acuerdo a la cita, la identificación surge como un ideal de lo que en verdad representa al objeto deseado. Para el sujeto, alguna característica o particularidad del objeto posee

aquello que le falta y que desea poseer para llenar sus vacíos, el propósito es encajar en aquello que él desea, es decir, atribuir ciertas cualidades al objeto.

Por lo tanto, el proceso identificatorio permite la formación y las modificaciones del aparato psíquico y también contribuye con la intersubjetividad que abre el camino del lazo social. Sin embargo, todas estas cualidades no se establecen simplemente por el deseo del sujeto o porque ese es el rol de la identificación. Este proceso no es un camino recto que se instaura sin problema, conlleva varias complicaciones a nivel inconsciente. "…la identificación está anudada a toda red de oposiciones complejas que abre la prosecución del cuestionamiento" (Freud, 1913, p.64). Son estos cuestionamientos lo que mueve al sujeto en la selección de nuevos objetos deseados. Es una necesidad dinámica que puede suceder, incluso, cuando el sujeto no cree que se haya llevado a cabo una nueva reestructuración. Las sucesivas identificaciones hacen que la personalidad se modifique, que tomen forma diferentes creencias o pensamientos, que cambien otros ya presentes, etc. "La identificación con el tótem (tener un nombre) garantiza la individuación y la socialización" (Freud, 1913, p.66). El fin de la identificación siempre es incorporar algo nuevo en el yo, algo que hace falta o algo que se desea cambiar.

Existe un concepto concebido por Freud que es pertinente mencionar, el rasgo único, concepto que posteriormente fue trabajado por Lacan bajo el nombre de rasgo unario (einziger Zug) el cual da cuenta de la identificación simbólica del sujeto con un solo rasgo de algún objeto.

> Lo singular es, que en estas identificaciones, copia el Yo unas veces de la persona no amada, y otras en cambio, a la amada. Tiene que parecernos también extraño, que en ambos casos, la identificación no es sino parcial y altamente limitada, contentándose con tomar un solo rasgo de la persona-objeto (Freud, 1921, p.20).

Lacan menciona en el seminario Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis (1964), que para la construcción del rasgo unario es necesaria la mirada del otro que reconoce este único rasgo y lo estructura mediante su mirada. En el seminario, se utiliza el ejemplo del niño que al observarse en un espejo busca la aprobación de un adulto para que autentifique su imagen.

> El rasgo unario, en la medida en que el sujeto se aferra a él, está en el campo del deseo. Este campo, de todas maneras sólo se constituye en el reino del significante, allí donde hay relación entre el sujeto y el Otro. El campo del Otro es lo que determina la función del rasgo unario, en la medida en que por él se inaugura un tiempo mayor de la identificación en la tópica que entonces desarrollaba Freud, la idealización, el ideal del yo (Lacan, 1964, p. 264)

En el concepto de rasgo unario, Lacan menciona que debido a la intervención del significante, el objeto es reducido a un rasgo con el que el sujeto se identifica y que pertenece a un objeto perdido, manifestando de esta manera cómo el sujeto busca apropiarse de este aspecto reflejándolo en la mirada del otro y buscando su aprobación.

La identificación con el rasgo unario, la misma que está vinculada a la castración y al establecimiento del fantasma, es lo que estructura al sujeto porque lo unifica con los demás sujetos en falta que se han apropiado de algún rasgo y a su vez lo capacita para distinguirse, ya que ese rasgo lo diferencia. Freud hace mención en Psicología de las masas y análisis del yo (1921) la idea del "narcisismo de la pequeña diferencia", diciendo que es aquello que sostiene la identificación pero a su vez intenta diferenciarse de lo que es más conocido y es reafirmada, según Lacan, en el espejo y captada en el campo del Otro a través de la mirada.

Otro de los autores clásicos que teoriza acerca de la identificación es Erik Erikson (1971), dentro de su teoría centrada más en lo psicosocial, indica las etapas que los sujetos van cursando para desarrollarse como adultos.

En la teoría psicosocial, Erikson menciona los matices en los que se puede apreciar el logro de alguna etapa o el estancamiento de la misma. En el caso de la identificación es pertinente mencionar la quinta etapa postulada por este autor; Identidad vs Confusión de Roles. En éste periodo que se encuentra comprendido entre los 12 y 18 años, el pre-adolescente comienza a verse como parte del mundo de los adultos con una mayor carga de responsabilidades y cambios tanto físicos como psicológicos. Los conflictos que se presentan favorecerán el crecimiento y adaptación en el rol que le tocará desempeñar en su vida adulta.

Erickson menciona que dentro de esta etapa el adolescente cursa varias vivencias y crisis que lo ayudarán a desarrollarse y alcanzar la adultez de la mejor manera.

> En la adolescencia se integran los aspectos ya mencionados cristalizándose en lo que se llama identidad, esta etapa será más pasable si el adolescente sabe captar lo que será necesario en la sociedad, y se adapta a ella identificándose con los roles que proponen y su perspectiva ideológica. Si esto no ocurre la mente del adolescente se hará más explícitamente ideológica, es decir buscará una adaptación de la sociedad a él. Buscará inspiración y que le confirmen los otros (Erikson, 1971, p.37).

Dentro de lo mencionado por Erikson se evidencia la presencia de la identificación en función de los roles que ayudan al adolescente a definirse y asimilarse como parte de la sociedad. Una vez superada esta etapa, el adulto joven comienza una fase diferente, "Intimidad frente a aislamiento", la misma que va aproximadamente desde los 20 años hasta los 25 y enfrenta al sujeto ante los demás a un nivel mayor de intimidad. En ésta fase es común que las personas comiencen a estrechar lazos con miembros fuera del núcleo familiar, logrando de ésta manera encontrar una pareja o un grupo de amigos que perdurarán a lo largo de la vida. En otra instancia, es decir, si el adulto joven no logra incorporar los nuevos aspectos de su vida, es posible que evite la intimidad, tenga temor al compromiso y recurra al aislamiento como mecanismo defensivo ante situaciones angustiantes.

En ambas perspectivas de la fase propuesta por Erikson se evidencia la importancia de los procesos identificatorios, ya que si el adulto joven supo llevar de la mejor manera su adolescencia y se identificó con rasgos que le permitieron superar diferentes crisis a esta edad, le será más fácil entablar relaciones con otras personas debido a que se reconoce y se acepta tal cual es. En este último rango de edad se llevó a cabo la investigación.

1.2 Tipos de identificación

Freud resume a la identificación como la forma más primitiva de enlace a un objeto y asimismo establece el carácter ambivalente característico de este proceso: "La identificación es, además, desde un principio, ambivalente, y puede concretar, tanto en una exteriorización cariñosa como en el deseo de supresión" (Freud, 1921, p. 19).

La identificación se manifiesta de diferentes maneras, por ejemplo, la identificación primaria que si bien, al igual que en el narcisismo primario o en la represión primaria el

sujeto no los puede recuperar a partir de los propios recuerdos, son necesarios teóricamente para entender lo secundario (identificación, narcisismo, represión) que se pueden recobrar mediante los recuerdos o a través de las formaciones del inconsciente.

Tanto Freud como Grinberg, mencionan varias formas de identificación, es decir diferentes manifestaciones con un orden aparentemente lógico de cómo opera este proceso. La identificación primaria, se trata de algo que no es medible, pero que teóricamente existe al tomar en cuenta muchos de los otros mecanismos primarios, tales como el narcisismo o la transferencia, ya que en esta última se activan las relaciones del sujeto con sus objetos primarios. Si nos referimos a la identificación secundaria, es importante mencionar que puede ser identificable como el proceso dinámico que moldea y cambia la estructura actual del sujeto debido a que busca incorporar rasgos nuevos de un objeto deseado. Dentro de éste tipo de identificación se tratan diferentes variantes, las mismas que brindan posibles teorizaciones del proceso inconsciente de reestructuración del yo y del superyó, así como explicaciones a nivel de las pulsiones y mecanismos de defensa.

Uno de los primeros procesos de identificación se da cuando el sujeto en estructuración se identifica con su padre. Lo toma como referencia e incorpora sus rasgos para parecerse a él, dando paso simultáneamente al complejo de Edipo y posicionando a la madre como objeto de sus pulsiones libidinosas. En ésta fase de identificación se manifiestan dos órdenes diferentes de enlace a nivel psicológico, debido a que en una se coloca al padre como aquel al que se odia pero que se quiere parecer y en el otro se sitúa a la madre como el objeto de deseo sexual.

Dentro de este tipo identificación lo que se incorpora es el o los síntomas de aquel que oferta lo que el individuo desea para su estructura. Ésta identificación resulta más compleja debido al deseo hostil de anular al competidor (madre o padre) mediante la generación de culpa debido al síntoma adquirido. "¿No querías ser tu madre? Ya lo has conseguido. Por lo menos, ya experimentas sus mismos sufrimientos" (Freud, 1921, p. 20).

Es importante mencionar que la incorporación no se da únicamente desde el sujeto en estructuración hacia el rival, sino que también puede darse desde el sujeto en estructuración hacia la persona amada. La identificación reemplaza de esta manera a la elección de objeto, absorbiendo el Yo del niño las cualidades patológicas del objeto.

En cualquiera de los dos casos, ya sea hacia el rival o hacia la persona amada, la identificación es parcial, porque no se incorporan múltiples rasgos sino uno solo.

Existe la posibilidad de que la identificación tome una dirección regresiva y se transforme en una sustitución de un enlace libidinoso a un objeto debido a la introyección del mismo en el Yo. Entonces, el proceso de identificación puede surgir siempre y cuando el sujeto descubra un rasgo distintivo en el objeto.

1.2.1 Identificación primaria

Como se mencionó, la identificación es la forma más originaria de ligazón afectiva con un objeto, es decir, es anterior a toda carga objetal (investidura libidinal). En El yo y el ello (1985) Freud aclara que las identificaciones más tempranas son universales y duraderas. Es un mecanismo primario donde el otro es modelo para la futura constitución del sujeto.

> Es el monumento recordatorio de la endeblez y dependencia en que el yo se encontró en el pasado, y mantiene su imperio aun sobre el yo maduro. Así como el niño estaba compelido a obedecer a sus progenitores, de la misma manera el yo se somete al imperativo categórico de su superyó (Freud, 1985, p.19).

Para Grinberg, "Las primeras identificaciones de la vida formarían el "núcleo" resistente del yo, atrayendo hacia sí y marcando con su "carácter" las identificaciones ulteriores" (Grinberg, 1976, p.66). Según este autor existe una identificación base que sucede conjuntamente con el complejo de Edipo, en donde se incorpora al padre instaurándolo como ideal, prepara al niño para la organización de pulsiones, además se establece la posible rivalidad y conflictos en las relaciones posteriores. En resumen, es la génesis de varios mecanismos posteriores en la formación del aparato psíquico. De igual manera, es la base de la cadena de identificaciones que sucederán a lo largo de la vida del sujeto.

Para Freud (1914), las identificaciones son necesarias para la constitución del yo, se trata en este caso de las identificaciones secundarias o propiciatorias para la aparición del *nuevo acto psíquico* ubicado entre el autoerotismo y el narcisismo. Corresponde a un momento posterior, cuando el yo comienza a tener una representación diferenciada de los objetos.

En cambio en la identificación primaria, donde el yo aún no está diferenciado, identificación y catexia libidinal coinciden, es decir, ser el objeto y tener al objeto es visto como igual. La diferenciación en este proceso se da de manera progresiva, culminando cuando se logra diferenciar el yo propio del de los otros. "Todo lo que comprobamos es que la identificación aspira a conformar el propio Yo análogamente al otro tomado como modelo" (Freud, 1921, p.19).

Se podría decir que en este primer movimiento que corresponde a la identificación primaria se establece la matriz o el molde o, como escribe Grinberg (1976), el "núcleo" para las futuras identificaciones, siendo las más inmediatas, las edípicas. Freud insiste con la idea de que la identificación es una forma de retener al objeto a partir de incorporar un rasgo del mismo, esto no sucede en la identificación primaria porque, como se mencionó, no hay diferenciación entre sujeto y objeto. La marca intrapsíquica de la identificación primaria es la diferenciación del ello (lo pulsional) de un futuro yo que todavía está indiferenciado.

1.2.2 Identificación secundaria

También conocida como identificación edípica o propiciatoria, involucra la apropiación de cualidades e incluso de síntomas del objeto rival o de amor. Se toman uno o varios rasgos únicos para retenerlos y así parecerse al objeto. "Una identificación toma generalmente la sucesión de una investidura de objeto, permite conservar la relación abandonada en otra escena, el yo intenta dominar al ello modificándose e imponiéndose como nuevo objeto de amor" (Grinberg, 1976, p.67). De acuerdo con Grinberg, este tipo de identificación busca moldear dinámicamente al yo, según las necesidades del sujeto, sobreponiendo nuevas modalidades en la estructura psíquica. En palabras de Freud:

> En las condiciones que presiden la formación de síntomas, y, por lo tanto, la represión, y bajo el régimen de los mecanismos del inconsciente, sucede, con frecuencia, que la elección de objeto deviene de nuevo identificación, absorbiendo el Yo las cualidades del objeto (Freud, 1921, p.20).

Freud (1921) menciona un particular pero recurrente caso de identificación secundaria, en el cual la formación de síntomas se efectúa de manera independiente a toda actitud

libidinosa o erotizante, se la conoce como *infección psíquica* en la cual la identificación con la persona sufriente se torna tan intensa que busca colocarse en la misma situación.

> Sería inexacto afirmar que es por simpatía por lo que se asimilan el síntoma de su amiga. Por lo contrario, la simpatía nace únicamente de la identificación, y prueba de ello es que tal infección o imitación se produce igualmente en casos en los que entre las dos personas existe menos simpatía que la que puede suponerse entre dos condiscípulas de una pensión (Freud, 1921, p.20).

En el caso de esta infección psíquica uno de los Yo ha advertido una analogía en algún punto de importancia generando una identificación, y debido a la influencia patógena se desplaza la identificación hasta el síntoma producido en el Yo que está imitando o simpatizando. Freud (1921) menciona que en estos casos uno de los dos Yo debía de reprimir el punto de contacto y evitar la identificación, pero en caso de fallar este mecanismo tendría lugar la denominada *infección psíquica.*

1.2.3 Otros tipos de identificación

Existen dos modelos freudianos para conceptualizar la identificación, el primer tipo es la identificación histérica, la cual obedece a la lógica de que la identificación expresa un deseo sexual reprimido, figurado regresivamente a través de las escenas del sueño y del síntoma. Es decir, son identificaciones que acompañan a las cargas de objeto. "Es la vía de una sublimación de deseos y crea un placer socialmente sancionado" (Freud, 1985, p.29). Freud relaciona este proceso con las cualidades de los fenómenos oníricos e incluso a una identificación onírica ya que relaciona al objeto deseado del sujeto con el objeto soñado por el mismo. Al ser esencialmente el mismo tipo de objeto pero con versiones diferentes, de acuerdo con las cualidades que se desea incorporar, Freud refiere que su manifestación pasa por la censura del superyó del sujeto y al no aceptarlo como parte del yo se generan síntomas histéricos. En definitiva, cuando la identificación se presenta en el síntoma, es una respuesta al propio deseo y una manera de identificarse con el otro.

El segundo tipo es la identificación narcisista, la misma que instaura la diferencia entre el yo y el ideal del yo. Transmuta una relación de tener, en el que existe una investidura de objeto distinto del yo, en una relación de ser, donde el yo es el objeto. Al no

reconocer las cualidades del objeto como adquiridas sino como propias, el sujeto no logra diferenciar entre lo que desea y lo que ha incorporado generando un posible trastorno de hipernarcisización, el cual Bleichmar lo describe como "(…) una necesidad de reemplazar o balancear las relaciones objetales que permiten al sujeto una superación de sensaciones de inferioridad" (Bleichmar, 1997, p.254).

El proceso narcisista en primera instancia, menciona Freud, se ve superado cuando el *Ichideal* o Ideal del Yo entra en juego como aquel que genera funciones de auto observación, y es aquel que produce la represión de representaciones incompatibles con el yo.

> Dijimos también, que la heredera del narcisismo primitivo, en el cual el Yo infantil se bastaba a sí mismo, y que poco a poco iba tomando, de las influencias del medio, las exigencias que éste planteaba al Yo y que el mismo no siempre podía satisfacer, de manera que cuando el hombre llegaba a hallarse descontento de sí mismo, podía encontrar su satisfacción en el ideal del Yo, diferenciado del Yo (Freud, 1921, p.22).

Freud describe además la identificación melancólica, donde se produce la introyección de la relación ambivalente con el objeto que escinde al yo, pero "(…) en lugar de que de esta escisión nazca la tensión que conduce al yo a emular al objeto introyectado y la búsqueda de nuevos objetos, aquí la identificación se demuestra mortífera y destructora del yo" (Freud, 1985, p.33). En este caso, la pérdida del objeto no da lugar a un duelo donde se lo reconoce como perdido sino que el sujeto se culpabiliza de la pérdida del objeto. El melancólico no es capaz de renunciar al objeto perdido, en este caso la identificación con el objeto tiene efectos patológicos que impide descatectizar al objeto para poder investir nuevos objetos.

> Pero estas melancolías nos muestran algo aún más, que puede sernos muy importante para nuestras ulteriores consideraciones. Nos muestran al Yo dividido en dos partes, una de las cuales combate implacablemente a la otra. Esta otra es la que ha sido transformada por la introyección, la que entraña el objeto perdido. Pero tampoco la parte que tan cruel se muestra con la anterior nos es desconocida (Freud, 1921, p.21).

Aberasturi y Knobel (2001) menciona las identificaciones transitorias, fenómeno visible durante la adolescencia, en el cual se habla de varios intentos de convivencia con los pares para incorporar posteriormente nuevos rasgos de identificación.

> La consecuencia final de la adolescencia sería un conocimiento del sí mismo como entidad biológica en el mundo, el todo biopsicosocial de cada ser en ese momento de la vida. Al concepto de 'Self' como entidad psicológica, se une el conocimiento del substrato físico y biológico de la personalidad. El cuerpo y el esquema corporal son dos variables íntimamente interrelacionadas que no deben desconocerse en la ecuación del proceso de definición del sí mismo y de la identidad (Aberasturi y Knobel, 2001, p.48).

Se habla de la búsqueda del sí mismo, lograr el *autoconcepto*, en una interacción constante con el ambiente y con la sociedad que lo moldea poco a poco.

Cabe mencionar otro tipo de identificación propuesta por Freud en Psicología de las masas y análisis del yo (1921) se trata, precisamente, de la identificación al líder de masas, siempre que se trate de una masa organizada y que tenga un conductor. "Una masa primaria de esta índole es una multitud de individuos que han puesto un objeto, uno y el mismo, en el lugar de su ideal del yo, a consecuencia de lo cual se han identificado entre sí en su yo" (Freud, 1921, p.109-110).

En este caso cada individuo de la masa deposita en el líder su ideal del yo y simultáneamente se produce una identificación entre los miembros de la masa.

1.3 Manifestaciones de la identificación

¿De qué manera se pueden reconocer las manifestaciones de la identificación? Sin duda su trascendencia es evidente desde el momento que el infante comienza a actuar como su figura paterna. Más allá de solo imitar ciertos rasgos, el niño manifiesta pensamientos, actitudes, comportamientos que son similares pero en otra versión. Comentarios como "¡Pero míralo! ¡Tiene los ojos del abuelo!", refuerzan la estructuración del sujeto en función a la mirada de otro, pero es diferente cuando se establecen características o rasgos de otras personas en el sujeto en formación, en este caso estamos frente a un mecanismo inconsciente que es característico de la identificación.

En la niñez es cuando más se pueden evidenciar los procesos de identificación debido al deseo del niño o de la niña de parecerse a tal o cual figura. Los juegos de protagonistas, superhéroes y villanos, demuestran que existe un proceso de identificación. Al momento en que el niño o la niña eligen uno u otro personaje se comienza a establecer lo que se desea incorporar para representarlo en el juego.

Los padres que esperan a un bebé varón preferirán, a manera de estereotipo, pintar el cuarto del nuevo miembro de la familia de color azul, en cambio si se tratase de una niña el rosado podría ser la mejor opción. De igual manera los juegos de niños con carros o los juegos de niñas con muñecas cumplen la función de evidenciar lo que la sociedad espera o quisiera para esos sujetos, teniendo en cuenta además, las palabras que acompañan y que indican qué se espera de una niña o de un niño.

El sujeto se identifica con aquello que idealiza; el niño que se viste igual que su padre y juega a la profesión que tenga su progenitor o la niña que se pone los zapatos de taco de la madre y se maquilla, busca, entonces, parecerse a su modelo idealizado. Conforme el tiempo pasa y el Edipo llega a su resolución, las identificaciones dejan marcas para que el niño o la niña puedan mantener lo incorporado y utilizarlo para cumplir las promesas del complejo; "Si eres como yo podrás acceder a una mujer como tu madre" o "Si te pareces a mí podrás tener a un hombre como tu papá". La identificación opera en vías de doble carril. El niño busca parecerse a su padre, y su padre busca que el niño se parezca a él. "La introyección del objeto es aquí de una evidente claridad" (Freud, 1921, p.21).

Con el paso del tiempo las identificaciones se mantienen pero comienzan a tomar rutas distintas. El niño, ahora adolescente, sufre la caída de su héroe de la niñez y empieza a ver los defectos de sus padres, rescatando lo positivo pero des-idealizándolo, llegando al punto de buscar similitudes pero desde su diferencia. Se impone lo social (amigos, grupos, etc) identificándose en los pensamientos, creencias, actitudes, gustos, etc., de sus pares.

Durante la adolescencia se puede evidenciar de manera clara cómo los procesos de identificación operan en función a las diferencias que el joven quiere marcar respecto de sus padres. Ahora el niño que se vestía con camisa para parecerse al padre utiliza camiseta sin mangas y bermudas, como lo hacen sus amigos.

La finalidad de estos cambios en los adolescentes es el logro de la identidad. Mediante la ubicación, en uno u otro grupo, el adolescente busca encontrar personas con las que pueda identificarse.

Llegado a la adultez temprana podemos observar cómo los procesos de identificación se mantienen; la elección de pareja operará según las figuras de apego primarias que se hayan incorporado, de igual manera, los gustos y las preferencias, irán de la mano de acuerdo a lo que se elaboró durante la adolescencia.

La influencia de los pares, de los familiares, los personajes ficticios, son potenciales objetos con los que el sujeto se puede identificar de manera proyectiva. "(…) hay una identificación entre los miembros entre sí debido a todos los integrantes del grupo, se genera una identificación por proyección, en torno a un objeto en común que estructura al grupo" (Freud, 1921, p.50). Si usamos de ejemplo una batalla en una guerra, los soldados huyen temerosos, pierden la voluntad de pelear en el caso de que muera el líder. Esto ocurre debido a que hay una identificación proyectiva con aquel objeto, esa figura de poder que estructuró a varios sujetos, y el hecho de que esa figura muera es como si ellos mismos hubieran caído en la batalla.

1.4 Identificación e imitación

Al hablar de la identificación se puede confundir fácilmente con la imitación, especialmente al ver que la imitación es más evidente en los niños. "La imitación es un fenómeno normal durante el proceso de desarrollo y puede formar parte de la identificación o ser un componente importante de las primeras identificaciones infantiles" (Piaget, 1980, p.14). La imitación implica adquirir un modelo de conducta sin una relación profunda con el objeto, no existe una internalización que modifica el núcleo del yo. Sin embargo, puede llegar a ser un precursor de la identificación; se lo puede considerar como una capa superficial en la modificación de la personalidad pero se puede profundizar, entonces, aquellos rasgos que cumplen con los deseos del sujeto y que podrían dar cuenta de un paso hacia la identificación. Si bien Piaget no es un autor psicoanalítico, es importante mencionar que fue uno de los teóricos que más trabajó el concepto de imitación.

Freud (1921) menciona que, en los procesos de identificación, lo que el niño busca es reemplazar al otro, busca ser el padre o ser la madre, mas no da cabida a imitarlo para parecerse a ellos. El momento de resolución del complejo de Edipo, momento en el cual el padre o la madre evocan la promesa de que el sujeto conseguirá una pareja similar a su figura paterna da la impresión de que se propone una imitación, pero no se trata de imitar al otro.

En la imitación algo en el sujeto se ha sido movilizado en dirección al objeto que se pretende imitar. En el texto de Freud, Psicología de las masas y análisis de Yo, se narra el ejemplo de una chica que abre una carta de un pretendiente y estalla en llanto incontrolable, sus compañeras al ver ésta reacción "imitan" la postura de la chica y lloran juntas debido a las circunstancias. "Las demás pueden tener también una secreta intriga amorosa y aceptar, bajo la influencia del sentimiento de culpabilidad, el sentimiento con ella enlazado" (Freud, 1921, p.20).

Lo antes mencionado por Freud se lo entiende como un proceso de imitación debido a la identificación que un sujeto tiene con otro. Las compañeras de la chica aludida por la carta se ven contagiadas del sentimiento de angustia y lloran junto a su amiga, lo que denota que existe en cierto grado un proceso de identificación. Freud menciona que dicha imitación puede ser generada debido a que las chicas desearían poder estar en el lugar de la persona aludida debido a una convergencia entre los Yoes que ninguno supo diferenciar o evitar.

Freud (1921) menciona que en la imitación está inmersa la simpatía, la misma que genera que los Yoes se encuentren en cierto punto, mientras que en los procesos de identificación lo que se busca es reemplazar al objeto con el cual el sujeto se ve identificado, se puede ver esto en los primeros momentos del Edipo. "El niño advierte que el padre le cierra el camino hacia la madre, y su identificación con él adquiere por este hecho, un matiz hostil, terminando por fundirse en el deseo de sustituirle también cerca de la madre" (Freud, 1921, p.19).

Piaget plantea que la imitación es una acción básica de todo niño, la divide en varias etapas las cuales aportan de diferente manera al aprendizaje social del infante. En primer lugar describe que la imitación no es automática, propone que existe una intención detrás de este proceso. Los niños comienzan a imitar para lograr estímulos nuevos y al repetirlos sienten satisfacción. Estas conductas fueron llamadas por Piaget

imitación diferida. “La imitación diferida es una imitación en ausencia del modelo a imitar, supone una interiorización de imágenes mentales que sirven de modelo” (Piaget, 1980, p.68). Se diferencia de la imitación directa que es la que ocurre en presencia del objeto a imitar.

Uno de los autores que aporta en el tema de la imitación es Albert Bandura. "Afortunadamente, la mayor parte de la conducta humana se aprende por observación mediante modelado" (Bandura, 1985, p. 45). La herramienta más importante en un niño que aprende acerca de lo que le rodea es la visión, ya que mediante este proceso comenzará a imitar poco a poco actitudes o comportamientos que lo rodean. En primera instancia busca una respuesta por parte del otro, y al lograrla tratará de asimilar aquellos comportamientos más seguido. El comportamiento en sí no se incorpora a la estructura psíquica, es más una respuesta automática con el fin de lograr una respuesta del objeto.

La imitación que aprende el niño a través de la observación es una acción que progresivamente cambiará con el paso del tiempo. Es importante dar cuenta que la imitación sigue evidenciándose a lo largo de la vida de los sujetos. Al dar cuenta que ya no se trata de una búsqueda de gratificación inmediata, podemos comenzar a hablar de una posible identificación.

Eventualmente, el niño deja de imitar a los objetos, los comienza a incorporar de manera más profunda y si lo moldea se puede hablar de una identificación. En los adultos, en donde se evidencia una imitación aparente del objeto deseado, es posible que se trate más de una introyección. Debido a algún motivo específico, el sujeto imita ciertas características del objeto de manera superficial, ya sea por mecanismo de defensa, introyección, o por incorporación no racionalizada.

CAPÍTULO II: LOS VIDEOJUEGOS

2.1 Historia de los videojuegos

Los videojuegos han existido desde hace varios años y su origen sigue causando discusión entre los entendidos. En 1950, tras el desarrollo del primer computador, el Electronic Numeric Integrator and Calculator o ENIAC, comenzó uno de los retos más complicados para los programadores, la IA o inteligencia artificial, ya que mediante este método pretendían enseñar a la computadora a jugar ajedrez y por ende, crear la primera relación con lo virtual mediante el juego.

Al hablar propiamente de videojuegos, es importante mencionar que su inicio fue en el año 1972 con el primer juego llamado PONG creado por la compañía Atari. Sin embargo, sus comienzos datan de mucho más atrás, por el año 1962. "Algunas personas aseguran que todo comenzó en el Massachusetts Institute of Technology en 1962 con el PDP-1, la primera computadora con una pantalla visual. En ella, Steve Russel creó el juego Spacewar para demostrar la capacidad gráfica" (Snead, 2014, minuto 10). Pero, el momento crítico en la historia de los videojuegos se dio con la consola Odyssey, elaborada principalmente por Nolan Bushnell y Al Alcorn.

El año 1977 trajo consigo varios juegos reconocibles aún hoy en día, como por ejemplo Pac-man, Space Invaders o Asteriods, todos creados para ser jugados en la consola Atari 2600. La compañía seguiría produciendo nuevos juegos para continuar explotando este nuevo tipo de medio de entretenimiento, afirmando a cada momento, que es el futuro de la diversión en el hogar.

Tras el éxito de la primera consola de videojuegos, el mercado se vería saturado de muchos juegos similares, cortos, una mezcla de pixeles que dejarían de ser innovadores en poco tiempo. Al comienzo de la década de los años 80 parecería que iba a ser el fin del mercado, hasta que, en 1985, la compañía japonesa Nintendo le dio un cambio al concepto de videojuegos con su propia consola Nintendo Entertainment System. Teniendo en cuenta a la innovación e inmersión como punto principal, los nuevos videojuegos diferirían de su predecesor americano, brindando una experiencia más amplia, algo revolucionario que fue más allá que solo un juego de repetición y recompensa.

> Los japoneses entendían que la popularidad de juegos clásicos como Pac-man, Donkey Kong y Pitfall probaba que a las personas les gustaba jugar más como un personaje, no solo como un bloque de pixeles sin nombre o una nave. La inmersión y el "ser" un personaje era una idea muy atractiva (Snead, 2014, minuto 38).

El primer videojuego de Nintendo fue Donkey Kong, ¿de qué manera pudo llamar tanto la atención al existir juegos tan populares como Space Invaders? La respuesta es simple, Donkey Kong presenta una historia, hay un antecedente antes de la acción. Existe una animación inicial donde se ve a un mono con una mujer en brazos subiendo un edificio en construcción. Mientras sube el edificio, se va destruyendo un poco y en la cima empieza a lanzar barriles al personaje principal, dando paso al comienzo del juego.

> El comienzo establece a tu personaje en su predicamento, la mitad son varios pasos que pasa el personaje para vencer el problema que tiene que resolver, y el final es el personaje que triunfa o pierde, es como un comic de cuatro paneles (Kohler, 2004, p. 40).

No lanzar inmediatamente a la acción, al encender el juego, fue completamente innovador para la época. Además, como la acción sucedía en un ambiente familiar y cotidiano, como una construcción, lo hacía más llamativo que un laberinto poco real como el de Pac-man o el espacio en Asteroids.

A medida que avanzaba el tiempo, los jugadores se cansaban de la misma experiencia de un juego tipo laberinto, con un ciclo interminable de las mismas acciones. En cambio, el énfasis en "ser" un personaje creció; vivir una historia virtual y ser absorbido por algo fuera del mundo real, se convirtió en una experiencia muy atractiva. La tecnología mejoraría con el paso de los años, los videojuegos se convertirían en algo más elaborado que no se lo podía encajar en la categoría de juego de repetición y recompensa. Una consola que trajo consigo muchos juegos innovadores es el Super Nintendo Entertainment System de Nintendo, en la cual la calidad de juegos era muy llamativa para su época porque se ofrecía una historia con música compuesta para darle ambiente a cada situación, personajes con personalidades definidas. Estos elementos son factores determinantes que otorgan a los videojuegos ese toque único de entretenimiento, que para muchos usuarios, los hace tan sugestivos.

Sin embargo surge la pregunta, ¿por qué los japoneses lograron mantener el interés de este nuevo medio y evitar que desaparezca? Una de las razones es que sus creaciones eran visualmente más impactantes trasladando los videosjuegos al ámbito artístico, tan peculiar entre los nipones, es decir, no descuidaron su trascendencia cultural. "Los japoneses tienen una cultura visual de siglos, desde las pinturas ukiyo-e que relatan cuentos, el teatro kabuki, incluso los poemas haiku son visualmente impresionantes" (Kohler, 2004, p.7). Incluso, en ejemplos más modernos, los comics Manga y las series animadas son visualmente complejas y extravagantes. No cabe duda que la importancia visual fue una de las características que lograron revivir el entusiasmo del usuario al jugar un videojuego. Regresando al ejemplo del juego de Donkey Kong, todos los aspectos visuales tenían mucho peso, desde ayudas visuales de cuantos metros se han escalado, hasta la animación de Donkey Kong sonriendo o enfadándose. El hecho de que se vean emociones en el villano permite al jugador relacionarse más con el mundo virtual, y sentir empatía, hostilidad y hasta poder identificarse con algún personaje.

Al aumentar el estándar de lo que debería tener un videojuego, las compañías pensarían dos veces antes de publicar un título nuevo, para evitar la crisis de los años 80. Entre el año 1990 y 2000 se hizo notoria la pelea entre publicadores Nintendo, Sony y Microsoft por quién es el mejor publicador de videojuegos, disputa que perdura hoy en día.

En el año de 1994, Joseph Liberman senador demócrata de Connecticut, convocó a los periodistas de Washington a una conferencia para hablar acerca de un daño que uno de los juegos más recientes para la época estaba causando en varios niños, jóvenes y adultos. Dentro de los invitados a ésta conferencia se encontraban Bob Keeshan y el Capitán Canguro, héroe infantil de un programa televisivo transmitido los días sábados en Estados Unidos. Entre los comentarios más relevantes, según Donovan (2010) cabe mencionar lo siguiente:

> Ya no estamos hablando de Pac-Man o los Invasores Espaciales, mencionó Liberman a los periodistas aterrorizados. Ahora estamos hablando de videojuegos que glorifican a la violencia y que enseñan a los niños a disfrutar el causar las más crueles formas de violencias jamás imaginadas. El Capitán Canguro dijo a los reporteros que no podía creer que nadie pueda ir tan lejos, y también supo mencionar que los niños de toda la nación estaban siendo expuestos ante tales atrocidades debido a la avaricia de las personas. Los videojuegos violentos se transformaron en las Cabbage Patch Dolls de 1993,

> agregó Liberman, pero las muñecas Cabbage nunca incentivaron a la violencia. Los creadores de videojuegos fueron acusados de cargos ante el delito de ser quienes estaban corrompiendo a los niños de la nación (Donovan, 2010, p.225).

Poco después, en agosto de 1997, Richard Garriott (diseñador y empresario de videojuegos) comenzó uno de los proyectos más ambiciosos de la época, se trataba de Última en línea, un videojuego que permitía interactuar con cientos de otros jugadores mediante la creación de un mundo digital de nombre Britannia. Donovan (2010) menciona que éste fue el primer videojuego conocido como MMORPG o Juego masivo en línea de roles.

Los videojuegos en línea cambiaron por completo la visión que se tenía en cuanto al entretenimiento en la computadora porque no se trataba únicamente de vencer a la máquina en un combate a muerte o superar una serie de desventuras para rescatar a la princesa, ahora se trataba de derrotar a varias personas, detrás de personajes, en un mundo virtual.

El MMORPG más exitoso de todos los tiempos y que incluso hoy en día, 2014, sigue siendo el preferido de varios video jugadores es el afamado World of Warcraft, videojuego que tuvo sus orígenes en el 2004 y que fue desarrollado por la compañía Blizzard. En el 2009 WoW, nombre abreviativo de World of Warcraft, alcanzó la gran cantidad de diez millones de subscritos que por diez y seis dólares al mes podían disfrutar del MMORPG de manera completa y sin problemas de conexión, al contrario de lo que sucedió con el videojuego Ultima en línea, menciona Donovan (2010).

Dentro de la amplia variedad de videojuegos que han sido desarrollados, no podemos olvidar a uno de los favoritos a nivel mundial: los Simuladores. En 1990, la empresa Maxis presentó lo conocido como "casa de muñecas", Sim City, un videojuego donde el mayor reto es mantener a los ciudadanos de tu propia ciudad vivos y estables, a varios niveles, como se puede observar en la vida real. El propósito de Maxis, menciona Donovan (2010), fue cambiar el clásico concepto de salvar al mundo por el de ser el dueño del mismo.

Los ejecutivos de Maxis, queriendo explotar al máximo la idea de "casa de muñecas", comienzan a desarrollar uno de los videojuegos más controversiales del mundo virtual, The Sims, un juego en el que el reto está en crear el propio alter ego y hacerlo vivir una

vida. Donovan (2010) menciona que al principio The Sims tenía como propósito llevar a las personas a un mundo de arquitectura y construcción en un plano más personal, es decir, como su hermano mayor Sim City lo había hecho a nivel macro pero, debido a la implementación de pequeños seres virtuales con aspecto y necesidades apegadas a la realidad, decidieron modificarlo. The Sims es uno de los juegos conocidos como "segunda vida", en los que el jugador puede crear su alter ego, diseñar una casa y "vivir" una vida como quisiera vivirla en el mundo real. Este último detalle es lo que le hace tan controversial, menciona Donovan (2010), porque debido a ésta posición de tener una vida dentro de la vida pero en lo virtual es algo que ha generado más de un caso de adolescentes y adultos que evitan el contacto con otras personas y prefieren su "vida" dentro de la computadora.

Dentro de la historia de los videojuegos cabe mencionar que no todo ha sido positivo, varios accidentes fueron atribuidos a la influencia de estos sobre las poblaciones más jóvenes. En 1982, Tristan Donovan relata en su libro Replay 2010, que el doctor Everett Koop frente al público del Instituto Psiquiátrico de Pittsburgh mencionó, en un efusivo discurso, que las nuevas generaciones se están perdiendo debido a la violencia intrafamiliar y a los abusos de los videojuegos como medios de entretenimiento. "Todo es paralizar a los enemigos, no hay nada constructivo en ello, argumentó Koop no sin después afirmar que no hay estudios que demuestren lo dañinos que los videojuegos pueden llegar a ser" (Donovan, 2010, p.95).

Hoy en día, podemos apreciar fenómenos similares a los mencionados por Donovan. En Estados Unidos se han reportado varios casos muy graves llevados a cabo por adolescentes, debido a su compulsivo uso de videojuegos, siendo el más sonado el del joven Lanza de veinte años que asesinó a veinte niños y seis adultos durante un tiroteo en Connecticut, posteriormente de haber matado a su madre y a una maestra. Adam Lanza se suicidó después del hecho.

Candiotti (2012) mencionó que, "posteriormente a las entrevistas realizadas a familia y amigos mencionó que el chico Lanza no era antisocial o con desórdenes clínicos, pero que disfrutaba de los juegos catalogados como "Shooters" o de disparos".

Es importante, entonces, recordar las palabras del doctor Koop en cuanto al daño que los videojuegos causan en las nuevas generaciones pero sin olvidar contrastar, como en toda patología, que existen rasgos familiares y ambientales que pueden predisponer a las

personas a cometer una u otra acción. ¿Era el hogar de Lanza un espacio lleno de restricciones y sufrimiento que lo llevó a cometer tan macabras acciones? ¿Adam no tuvo un padre o una madre que lo asistan durante sus crisis? ¿Es éste otro caso de negligencia? Debemos considerar varios aspectos antes de llegar a alguna conclusión. Quizá los videojuegos ayudaron a idear y canalizar los deseos de Adam, pero la pregunta de rigor es ¿Qué originó estos deseos en el joven de veinte años?

2.2 Características

¿Qué define a un videojuego? Hoy en día se lo puede describir como un medio artístico complicado, "un conjunto de factores que actúan al unísono, son todos los campos de música, arte, dirección de voz, producción tecnológica, etc., que dan lugar a un producto maravilloso." (Snead, 2014, minuto 73). Al comienzo, los videojuegos podían ser elaborados por un equipo de diez personas, cada una a cargo de diferentes áreas, terminándolo en unos seis meses. En la actualidad, trabajan hasta doscientas personas elaborando un solo juego, demorándose hasta tres años. Esto se debe a las metas que tratan de lograr en el juego. Una historia comprensible, personajes identificables, música impecable, escenarios completos, etc.

> Al comienzo los creadores tenían que lidiar con la poca capacidad tecnológica de la época, donde usualmente terminaban con gráficas de bloques sin mucha forma. Al mejorar la tecnología, también mejoraron las gráficas, además hubo un progreso en la historia y en la inmersión al mundo virtual (Snead, 2014, minuto 15).

La inmersión, en un mundo diferente al real, es una de las características principales de un videojuego. Es un medio de entretenimiento que logra llevar más allá a la imaginación, diferente a leer un libro o ver una película. Es esa capacidad de interactuar con el mundo virtual, donde se puede escoger el camino que propone la trama. Incluso, es mucho más predominante la influencia de las decisiones dentro del juego, a tal punto que cambian varios factores dentro de la historia.

> ¿Se imaginan poder manipular las decisiones de un personaje dentro de una película? Por ejemplo cuando Darth Vader le dice a Luke Skywalker que se una

> a su lado. Si Luke hubiera aceptado la trama hubiera cambiado completamente, eso es posible hoy en día en los videojuegos (Snead, 2014, minuto 86).

La interacción, sentirse parte del mundo virtual y saber que se lo puede manipular, de una u otra manera, la libertad de decisiones, son características de los actuales videojuegos.

Con la llegada del año 2000, las nuevas consolas como el Play Station 2 de Sony, lograron un poder tecnológico que hacía posible crear personajes mucho más reales. "Los modelos de los personajes eran más realistas, al punto que era mucho más fácil entender el propósito que los impulsaba y es mucho más fácil relacionarte con ellos" (Snead, 2014, minuto 25). Con el nacimiento de los videojuegos en tres dimensiones se obtuvo una experiencia mucho más rica, la música es más elaborada, los escenarios más realistas, las expresiones de los personajes más cercanas a la realidad.

Existe una característica sumamente importante en cualquier medio de entretenimiento: la historia. Un libro de ficción con una historia poco interesante no atraería a las personas a seguirlo leyendo y terminarlo. En el caso de los videojuegos también es así.

> Antes no sabíamos por qué había aliens que aparecían del cielo y atacaban la tierra, lo único que nos importaba era dispararlos. Hoy en día sabemos el por qué aparecieron del cielo, por qué atacan, qué los motiva a atacarnos y qué hay detrás de todo ese espectáculo (Snead, 2014, minuto 63).

De cierta manera, las historias se han complicado mucho más con el paso del tiempo. Esta es una de las razones por las cuales actualmente la gran mayoría de videojuegos toman mucho tiempo en desarrollarse, el equipo que lo elabora debe imaginarse muchos factores que sean interesantes para el usuario.

Contar historias es parte de la tradición cultural, ya sea por parábolas, cuentos de hadas, mitos, leyendas, etc., siempre que el relato sea interesante va a modificar algo en quien lo escuche. "Las historias nos ayudan a crecer, nos enseñan acerca del pasado, nos desafían a aspirar a mejores cosas. La experiencia de la historia en los videojuegos no es diferente, es simplemente un poco más brillante y colorida" (Snead, 2014, minuto 74). Es muy importante resaltar esta característica que es mucho más predominante en los actuales videojuegos.

Se trata de crear una historia interesante, novedosa o simplemente clásica. Por esta razón es posible encontrarse con muchos de los arquetipos conocidos mundialmente: el héroe que destruye la oscuridad, el viejo sabio que guía al jugador, el lado malévolo que impulsa un cambio o decisión en la trama. Estas situaciones están presentes en muchas historias tradicionales, y en el caso de los videojuegos la misma esencia se evidencia de una u otra manera. Son historias culturalmente apropiadas para mostrar la importancia de los valores humanos; en el caso del héroe que salva a la princesa o a una ciudad de algún mal, se da importancia al valor de enfrentarse y vencer las dificultades de la vida. Esta historia arquetípica se muestra en cuentos de casi todo el mundo, el mito de Hércules que mata a la hidra para salvar a un pueblo, la historia japonesa de Susanoo que destruye a Orochi para salvar a Kushinada Hime, el mito de Catequil que medita durante semanas en la montaña para vencer a sus propios demonios y renacer como un nuevo hombre más sabio y heroico. En los videojuegos un ejemplo de esta categoría es La leyenda de Zelda donde el personaje principal Link salva a la princesa Zelda del villano Ganondorf.

Otra característica importante es transmitir mitos y creencias de diferentes culturas, plasmarlas en el juego y permitir a las personas experimentar dichas historias previamente inalcanzables para alguien que no pertenece a esa cultura. “Los videojuegos son una puerta multicultural” (Kohler, 2004, p. 8). Por ejemplo, el videojuego God of war trata de Kratos un personaje de la mitología griega. Detrás de la premisa principal del juego, presenta una cantidad enorme de referencias y explicaciones de varios aspectos mitológicos, desde los dioses del Olimpo, hasta criaturas como los centauros, los sátiros, las harpías, cada uno con una breve descripción de su rol o esclarecimientos de como fueron creados. Otro videojuego similar es Okami, el cual es una representación del mito de la creación de Japón según el Shintoismo, contiene varias referencias a personajes de la mitología japonesa. Algo similar ocurre con Assasin´s Creed 3, basando en la época de la revolución americana donde Estados Unidos tenía conflictos con Inglaterra. Los videojuegos tienen la capacidad de expandir el conocimiento desde diferentes perspectivas, permiten revivir historias o mitos, pueden, de cierta manera, dar una perspectiva interactiva con otras culturas.

Es importante subrayar el ámbito musical, otra característica relevante que ha ayudado a los videojuegos a definirse como un medio de entretenimiento. Los primeros intentos de

incorporar música en los juegos de video fueron exitosos gracias a los microprocesadores, los mismos que con códigos digitales e impulsos eléctricos enviados a los altavoces y que al convertirse en ondas análogas, generan los efectos de sonido.

> En sus orígenes, la música de videojuegos tenía un estilo propio caracterizado por la abundancia de bucles y la simplicidad de la melodía, realizada con sonidos y sintetizados. Hoy en día la frontera entre música de videojuegos y música de películas se encuentra difusa (Quevedo, 2012, p.25).

La importancia de la música en los videojuegos radica en el hecho que mediante la misma el jugador adquiere una información que le permite estar al tanto de lo que ocurre en el juego, y le ayuda a introducirse en la trama del mundo virtual, además, favorece la narración de los hechos o situaciones mediante un juego de tonalidades, y puede ser diversa, dependiendo del propósito que los creadores del juego quieran darle a tal o cual momento.

Quevedo (2012), menciona que dentro de las principales características que enmarcan a la música en los videojuegos se debe mencionar que debe ser adaptable, dinámica, informativa, inmersiva y que forme parte de la narración.

Dentro de los tipos de videojuegos que serán tratados en esta disertación, cabe mencionar que los estilos musicales van desde, las armonizaciones clásicas, (Final Fantasy – RPG) hasta el Jazz Latino (Super Mario Bros – Aventura). "Música de videojuegos es cualquier tipo de música que aparece en el videojuego; principalmente, música de fondo y algunos efectos de sonido" (Quevedo, 2012, p.25).

El uso de la música en los videojuegos puede estar relacionada a las investigaciones sobre los efectos psicofisiológicos de la música que según Benzon (2000) son:

1. La música aumenta el metabolismo
2. Según su ritmo, aumenta o disminuye la energía muscular
3. Acelera la respiración o disminuye su frecuencia
4. Tiende a reducir o demorar la aparición de la fatiga
5. Incrementa la extensión de los reflejos musculares
6. Reduce la normal sugestibilidad.

Mediante el empleo de canciones con tonalidades menores, mayores y sostenidos, que corresponderían a canciones melancólicas, apacibles y vigorizantes, menciona Benzon (2000), se puede causar un efecto estimulante en el individuo.

> La respuesta musical cubre un vasto campo de acción de la experiencia humana y ofrece unas perspectivas muy interesantes para intentar comprender tanto la naturaleza de los estímulos musicales, como la reacción del ser humano expuesto inevitablemente a ellos (Betes de Toro, 2000, p.46).

Como se ha mencionado, la música cumple un rol primordial en la elaboración de los videojuegos. La complejidad que ha alcanzado desde su temprana aparición con la música de 8 bits es tan avanzada como lo son los dispositivos portátiles de almacenamiento, lo que permite poder almacenar música de mayor calidad y de mayor duración de la que se empleó para los primeros videojuegos, los mismos que utilizaban sistemas repetitivos o "Bucles", que repetían una y otra vez una melodía para todo el juego o gran parte del mismo.

Quevedo (2012) menciona que varios de los problemas con la producción musical de calidad en los primeros juegos se debieron a bajos presupuestos y dispositivos de poco almacenamiento para brindar mayor realidad a los videojuegos y a las historias que los mismos querían transmitir.

En cambio, actualmente, gracias al avance de la tecnología podemos apreciar géneros musicales que se especializan en la elaboración de pistas para los videojuegos, siendo las mismas melodías escuchadas por el público tanto dentro como fuera del juego. Varias sinfónicas como la OverClocked Remix Site Project han tomado algunas melodías en 8 bits de juegos que han causado un gran impacto, como Chrono Trigger, y las han remasterizado hasta alcanzar el nivel sinfónico orquestal, demostrando de esta manera la alta calidad que estas creaciones musicales han tenido pese a los bajos presupuestos con los que fueron elaboradas.

Como conclusión, cabe mencionar que así como es importante la historia y la trama de un videojuego, la música cumple un papel clave porque enfatiza ciertos momentos o decisiones que el jugador debe tomar para seguir con su aventura, como en el videojuego Heavy Rain, desarrollado por Quantic Dream y que es distribuido por Sony. El juego trata de una aventura gráfica con tintes dramáticos en los que un padre es llevado a extremos para rescatar a su hijo de un asesino serial. El argumento en conjunto

con la música desarrollada por Normand Corbeil brinda al video jugador la sensación de estar frente a una pantalla de cine, con la gran diferencia de que cada acción que realice u omita lo aleja o acerca de su hijo.

La música siempre ha tenido una importancia para el ser humano y como menciona Benzon (2000), desde los latidos del corazón de nuestras madres, los primeros tambores que hemos escuchado hasta los cánticos más antiguos narran nuestra historia como humanidad y son una manifestación del arte.

> El arte es una de las maneras en las cuales el hombre reordena, refleja y representa para sí mismo sus experiencias, tratando de detener la vida en su perpetuo devenir y movimiento, de modo que la experiencia humana pueda concentrarse en el objeto estético, en su perfección y realización final. (Mumford, 1961, p108).

2.3 Géneros

Así como se puede hablar de géneros y tipos de música, películas, entre otros, los videojuegos también tienen divisiones. Estas se basan en temáticas y ambientaciones que colocan al jugador frente a historias y desafíos diversos.

> Como en la mayoría de formas de entretenimiento, los videojuegos tienen géneros como acción, aventura, juego de rol, casual, "shooter", estrategia, mundo abierto, mundo lineal, deportes, carreras, donde cada uno ofrece una versión diferente de entretenimiento interactivo (Snead, 2014, minuto 7).

Con el paso del tiempo, los videojuegos han aumentado su catálogo para cubrir un mayor rango de gustos del consumidor. Están mucho más definidos los diferentes tipos de juego, y son identificables fácilmente. Al igual que los diferentes tipos de películas, los videojuegos varían radicalmente según la categoría a la que pertenezcan.

El propósito de esta disertación es trabajar únicamente con dos géneros: de aventura y RPG o juego de rol, ya que estos tienen más características analizables y relacionadas con la identificación, además son parte del comienzo de los videojuegos. El énfasis en el género de aventura es contar una historia simple donde se resuelven problemas, se pelea contra un enemigo, se investiga en el universo virtual para encontrar secretos. Por otro lado, el género RPG contiene un mundo mucho más complicado, una trama larga, existe

más diálogo por parte de los personajes, se toma el rol de muchos protagonistas, usualmente es más largo de completar que un juego de aventura. “Los juegos RPG funcionan de mejor manera con mucho diálogo, se puede ver la voz del escritor, es como traer un libro a la vida” (Kohler, 2004, p. 88). Ambos géneros han crecido en popularidad desde los años 80 y 90. Un ejemplo preciso para un juego viejo de aventura es Super Mario Bros y un ejemplo de juego RPG es Final Fantasy.

La premisa inicial de Super Mario Bros es que el héroe Mario debe salvar a la princesa del clan de tortugas malévolas que transformaron a los ciudadanos en bloques y arbustos. Al ser uno de los primeros juegos de aventura, la premisa es simple, con explicación corta y clara. Inmediatamente se entendía el propósito y el fin de completar el juego. Actualmente, los juegos de aventura tienen premisas un poco más complicadas pero similares. Por ejemplo, un juego más actual Super Mario Galaxy es también un juego de aventura, pero la premisa inicial es evitar que el villano Bowser destruya el universo. Existen similitudes, pero en el nuevo juego se dan muchas más explicaciones de los motivos del villano e incluso pequeñas historias que no pertenecen a la trama principal. Los juegos de aventura, en definitiva, pertenecen a la historia arquetípica del héroe que debe enfrentar adversidades.

En el caso de los videojuegos de RPG se presenta una historia mucho más complicada. Por ejemplo, en el juego Final Fantasy, la premisa inicial es: cuatro héroes sin nombre, con cristales en la mano, llegan a un castillo donde les piden vencer a un caballero malvado. Desde el inicio se le permite al jugador nombrar a los cuatro héroes, dentro del juego se debe hablar con los habitantes del castillo para saber a dónde ir, fuera del castillo, en las planicies, se pelea con varios monstruos hasta llegar al objetivo y, al vencer al caballero malvado se abre el puente a otro continente. Ese es solo el comienzo de una historia mucho más larga en comparación con un juego de aventura. En los juegos RPG de hoy en día se puede apreciar como crecen los personajes, como cambian sus ideales, pensamientos, etc. Se enfatiza en un mundo enorme con muchos caracteres que tienen algo que decir. Poco a poco, se puede apreciar e identificarse con los protagonistas principales y sus adversidades.

Con respecto a la historia de un RPG, se lo puede comparar con el libro de J.R.R Tolkien, El Silmarillion, el cual es un relato extenso en el que se narran varias historias. Es un libro extenso, con mucho diálogo, con varios problemas, explicaciones y

resoluciones, lo mismo se puede decir de un RPG. También, un libro equiparable a un juego de aventura es Moby Dick de Herman Melville, donde existe un solo objetivo y se narran los sucesos que ocurren hasta que se llega al objetivo. Es una narrativa mucho más lineal. Sin embargo, la historia es solo un aspecto que define a un juego de aventura o RPG. Las mecánicas de cómo se juega son un factor decisivo en cuanto a qué género pertenece. En el caso de los juegos de aventura es mucho más fluido, hay más acción, todo va de recorrido. En el caso de los RPG existen *transiciones*, se está en la pantalla del campo, interrumpe una pantalla aparte solo para una batalla, la cual es mucho más estática, se ingresan comandos de acción; si ocurre un evento específico dentro del juego se hace una transición a un video mucho más detallado de alguna escena. Son pequeños detalles que cambian radicalmente la forma como se juega uno u otro juego.

2.4 Videojuegos y personajes populares

Al ser tan amplio el catálogo actual de juegos, es muy complicado enfrascar a este medio en una fracción de personajes o videojuegos que impacten al jugador. Sin embargo, existen ciertos juegos y personajes reconocibles por la mayoría de jugadores, por ejemplo, un videojuego sumamente popular es, como se mencionó, La leyenda de Zelda. Desde el año 1987 esta saga de videojuegos ha sido muy conocido por sus ideas revolucionarias de la época y por su interacción con el mundo que rodea a los personajes. Su creador, Shigeru Miyamoto, explica que:

> Yo buscaba la manera de crear un mundo donde el jugador se identificara con lo que sucede a su alrededor. Quería pasar esa sensación emocionante al explorar un mundo y encontrar cosas inesperadas, tal como me sucedía a mí en mi infancia al ir de excursión a los bosques y encontrar lagos secretos. (Richardson, 2012, p.2).

El personaje principal de cada juego de La leyenda de Zelda es un elfo llamado Link. Este personaje es reconocido por la mayoría de jugadores sin importar la edad; su popularidad ha aumentado durante los años por ser un ícono del arquetipo del héroe. Gracias a la premisa inicial de búsqueda, esta saga de juegos es uno de los representantes principales del género de aventura, muchos juegos posteriores toman ideas de La leyenda de Zelda al querer crear un juego de aventura, demostrando aún más su influencia tanto en el ambiente creativo como en el ambiente personal.

> Siento que desde este punto los videojuegos están unidos intrínsecamente con nuestra cultura de manera irrevocable y desde aquí será mucho más profundo. Los videojuegos tienen su raíz en lo más profundo de nuestro ser, hasta que son parte de nuestra vida en aspectos que no nos damos cuenta. (Snead, 2014, minuto 4).

El primer videojuego diseñado por Shigeru Miyamoto en los años 80 fue Donkey Kong, el cual fue creado por su deseo de hacer algo distinto a lo popular de aquella época: las naves y los asteroides. Su inspiración vino del cuento de La bella y la bestia y de la película King Kong, y este sería el juego en el que aparecería por primera vez el personaje de videojuegos más popular de la historia, Mario. Shigeru Miyamoto explica la creación del personaje que tiene un antecedente sugestivo:

> No sabía cómo hacer un personaje interesante, así que cree a Mario. No era guapo ni heroico…alguien con el cual se relaciona cualquier persona. Es un hombre común que actúa heroicamente al surgir la adversidad. Que posea esa insignificancia lo hace atractivo. (Kohler, 2004, p.37).

El hecho de que Mario represente a un hombre tan común hace que se lo relacione con alguien que conozcamos, alguien cercano, o nosotros mismos. No es un superhéroe, sin embargo, las personas se identifican y disfrutan porque actúa heroicamente e invita a identificarse con él.

En el caso de los RPG como Final Fantasy existen muchos más personajes, por lo tanto más candidatos con los cuales identificarse. Incluso hasta el punto de seleccionar cuál de ellos será el favorito y cuál usar más durante la historia. Hoy en día se vuelve mucho más complicado con la opción de crear un propio personaje, ya sea completamente imaginario o que se asimile a una versión virtual de uno mismo. En estos casos se trata de tener una segunda vida virtual con un yo virtual que logra diferentes objetivos en un mundo de fantasía.

Dentro de la categoría de los RPG podemos encontrar a los MMORPG, específicamente a World of Warcraft. Como se mencionó, la diferencia entre los RPG clásicos y los MMORPG radica en el hecho de que la trama adquiere vida en un mundo colgado en la red, una realidad virtual en la que el tiempo transcurre al ritmo del mundo real y en el que se comparte, virtualmente, con millones de otras personas.

WoW toma muchos conceptos de lo fantástico, al igual que Final Fantasy, pero los traslada a una historia rectilínea que narra los eventos transcurridos en las tierras de Azeroth antes y después de la invasión de la Legión Ardiente. Al ser un RPG, es necesario adquirir equipamiento para poder derrotar a los jefes de cada zona, pero al ser un MMO, hay que cooperar con muchas otras personas para cumplir con este cometido, hecho que lo diferencia de Final Fantasy y demás RPGs clásicos.

World of Warcraft tuvo su lanzamiento en el 2004, y se ha mantenido en el mercado gracias a las denominadas expansiones, secuelas de la historia de los héroes de Azeroth pero contra enemigos más poderosos e historias dentro de las historias.

En un foro en Yahoo, el usuario Tayza313 procedió a preguntar a varios jugadores de WoW qué pensaban acerca de su afición, se obtuvieron varias respuestas que iban desde el fanatismo extremo al videojuego hasta el completo odio al mismo.

Sujeto A: "WoW antes era chévere, pero desde que lo hicieron más simple para atraer nuevos jugadores está aburrido y ha perdido atracción." (Tayza313, 2011)

Sujeto B: "Ese juego es el cáncer de la sociedad, muchos nerds prefieren vivir sus vidas en esta realidad pagada que afrontar sus miserables vidas y hacer algo por mejorar." (Tayza313, 2011)

Sujeto C: "Todos critican el WoW, yo como jugador de años puedo decirles que está bien el juego y que no es que lo hayan hecho fácil para que jueguen niños sino que ahora se necesita mejores estrategias para ganar y no depende de los talentos únicos." (Tayza313, 2011)

Se pueden observar varias perspectivas de este MMORPG, pero con un mismo fondo; admitir que puede ser una vida dentro de la vida, lo que convierte al WoW en uno de los juegos más adictivos que ha existido, según Donovan (2010).

En el libro Replay 2010, se menciona un estilo de juego de aventura que ha tomado una perspectiva contraria a lo usual. Antes, la meta de los juegos de aventura era el rescatar a la princesa y salvar el día, pero desde que Rockstar Games entró al mercado, el protagonista es aquel que secuestra princesas, trafica drogas y roba autos para completar sus misiones y aventuras.

En el 2001, Grand Theft Auto III fue sacado al mercado causando furor en el público adolescente, ya no se trataba de ser el héroe de la historia, ahora se trata de ser el villano y sembrar el caos con armas de fuego y robos extraordinarios.

La franquicia de Rockstar Games, Grand Theft Auto, ha sido exitosa a nivel mundial, teniendo en cuenta que en algunos países conservadores como China, Korea del Sur, entre otros, según Donovan (2010) está prohibido y portar este juego puede ser considerado atentado a la juventud. Pero en el resto de países que es de venta libre, lidera los Top 10 en compras y gustos debido a las enredadas historias y explosivos finales.

Hoy en día gracias a los avances de la tecnología los videojuegos han alcanzado una dimensión distinta, la tercera dimensión. Donovan (2010) menciona que ahora los controles y teclados están quedando obsoletos debido a que la realidad virtual está en apogeo y la interacción con lo digital es más posible, como Nintendo, Sony y varias empresas de entretenimiento en consolas lo han demostrado con su desarrollo tecnológico.

De vivir las historias del personaje se está pasando a ser el personaje, lo que sugiere una vida dentro de la vida como en los simuladores, pero en mundos digitales llenos de situaciones increíbles y subrreales que, poco a poco, harán vivir a quienes las juegan aventuras como en las películas pero en donde uno es el protagonista.

CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE LOS DATOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Metodología

1. El primer recurso utilizado para la investigación fue un cuestionario de 10 preguntas (ANEXO 1) aplicado a 50 personas, las mismas que fueron seleccionadas de manera aleatoria durante el evento del DORAGON III, que se llevó a cabo en el mes de agosto en la ciudad de Quito en el año 2014 con el fin de exhibir mercadería, realizar torneos de juegos y concurso de disfraces. El recurso empleado tuvo la función de delimitar la muestra a ser estudiada (30 personas); muestra lo suficientemente significativa que permita evidenciar si existe un proceso de identificación con los personajes de los videojuegos por parte de miembros de la población GAMER.

2. Posteriormente, se aplicó un taller (ANEXO 2) con la temática referente a la identificación y de cómo la misma toma parte en la elección de videojuegos y preferencia de personajes. En el mismo, se presentaron los rasgos tentativos que existen en los personajes de los videojuegos. El objetivo de haber realizado el taller fue para familiarizar a los futuros entrevistados con el tema de la identificación y de los personajes de los videojuegos.

3. A continuación, fueron discutidos los personajes y sus rasgos distintivos con los participantes en una entrevista personal semi-estructurada que se encuentra desglosada en el punto 3.3.3.

4. Finalmente, la entrevista personal semi-estructurada (ANEXO 3), la misma que constó de tres preguntas abiertas, cumplió con el fin de evidenciar en los GAMERS la presencia de procesos de identificación con personajes de videojuegos, a través del apalabramiento de lo que ellos consideraron que habían incorporado de sus personajes preferidos.

A continuación se presenta la tabla de variables e indicadores que sustentan el estudio realizado.

Tabla 1:

VARIABLE(S)	INDICADORES	METODOLOGÍA
-La identificación del GAMER con los rasgos de los personajes de los videojuegos. (Dependiente)	-Tipos de juego (aventura y RPG). -Tiempo de juego (frecuencia en la que juega). -Edad del jugador. -Personajes (características)	-Encuesta personal a cada uno de los jugadores para definir la muestra.
-Las carencias que existen en el sujeto que juega. (Independiente)	-Evidenciar los rasgos únicos de los personajes que resuenan en el sujeto que toma control de él, por ejemplo: *Coraje *Miedo *Sabiduría *Impulsivo *Fortaleza *Debilidad *Lealtad *Individualismo *Liderazgo *Egoísmo *Libertad *Dependencia	-Taller para hablar acerca de los rasgos de los personajes. Discusión de los rasgos con los participantes para determinar cuáles se manifiestan en ellos y abordarlos a profundidad posteriormente.
	-Rasgos del personaje de videojuegos que el sujeto eligió y que comparte con él. -Autopercepción del sujeto: infancia, actualidad.	-Entrevista personal semi-estructurada acerca de los rasgos más significativos en el sujeto.

3.2 Población de estudio

La muestra poblacional fue elegida en el rango de 20 a 25 años de edad porque según las estadísticas Norte Americanas (Snead, 2014), especifican que ese es el rango de edad donde más GAMERS hay debido a que los lanzamientos de las primeras consolas populares fueron alrededor de esos años, 1980 y 1990.

Para poder determinar la población se procedió con la aplicación de un cuestionario a los sujetos dentro del rango determinado en lugares aleatorios, logrando que la población sea anónima y no manipulada.

3.3 Presentación de resultados

A continuación se presentarán desglosados los resultados de cada uno de los pasos de la investigación; cuestionario, taller y entrevista personal semi-estructurada.

La finalidad de la siguiente presentación de resultados y respuestas es la de dar guía a través de la diversidad de opiniones que pueden surgir en un grupo aparentemente homogéneo.

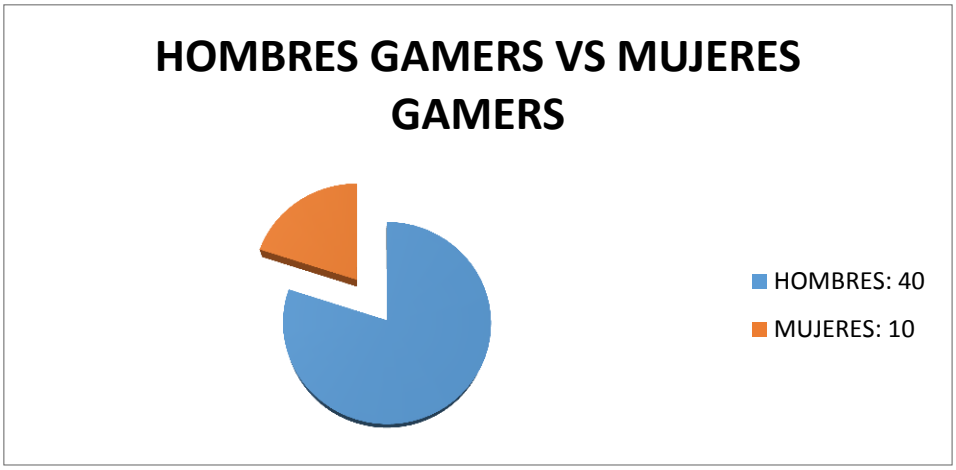
Mediante la transcripción literal de las respuestas de los participantes, se pretende brindar la información suficiente para evidenciar la distinción anteriormente mencionada en el grupo y facilitar la comprensión de los análisis posteriores a cada gráfico.

3.3.1 Cuestionario

JUSTIFICACIÓN DE PREGUNTAS Y TABULACIÓN DE DATOS

NÚMERO DE ENCUESTADOS: 50

Gráfico 1:



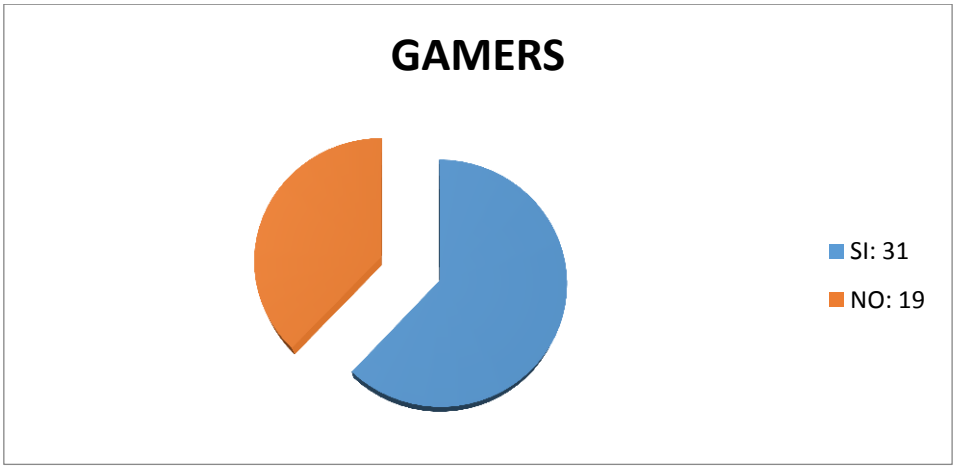
Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

De acuerdo con un proceso estadístico hecho en EEUU acerca del porcentaje de personas que juegan videojuegos, se estimó que de la población completa de estudio, el 55% de jugadores eran hombres y el 45% mujeres (Snead, 2014, minuto 3).

El propósito de ésta pregunta es conocer el porcentaje de jugadores dentro de la población escogida relacionada con el género. En la encuesta realizada el 80% corresponde a los hombres y el 20% a las mujeres.

PREGUTA 1: ¿Usted se considera GAMER?

Gráfico 2:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

***En caso de haber respondido negativamente la pregunta 1, los encuestados procedieron a la pregunta 8. (Todas las encuestas, afirmativas y positivas han sido tabuladas por los fines consiguientes a esta Disertación).**

El propósito inicial de determinar quien se considera gamer fue el de encontrar una muestra significativa de dicha población, para posteriormente poder trabajar en los aspectos centrales de la disertación. De la población investigada el 62% sí se considera a si mismo gamer y el 38% no se considera gamer.

PREGUNTA 2: ¿Se ha sentido discriminado por ser GAMER? ¿Por qué?

Gráfico 3:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Al ser considerados los gamers una tribu urbana que ha sido sujeta a varias críticas es importante conocer si los miembros de la población encuestados se han sentido discriminados, es decir cómo se sienten ante la mirada y las palabras de los otros.

Es interesante observar que el 70% no tiene el sentimiento de discriminación frente a un escaso 30% que sí se siente discriminado.

Se consideró importante trabajar desde la discriminación debido a que en la historias de los videojuegos, siempre se ha hablado de que son nocivos o perjudiciales, colocando así a quienes los juegan como rebeldes o desadaptados menciona Donovan (2010).

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 2:

SI (argumentos por los cuales se siente discriminado)

*Porque las personas creen que es una pérdida de tiempo.

*El gamer es tachado de vago y perdedor.

*Porque me dicen que pierdo mi tiempo.

*Porque todos me dicen que es una pérdida de tiempo.

*Porque en algunos juegos la gente empieza a ponerse brava y a insultar o discriminar porque son mejores que ellos.

*Cuestiones, prejuicios de gente que considera que el ser gamer es infantil.

*Muchas veces me han dicho que no es productivo y no se logra nada con eso.

*Porque uno se dedica a cosas que los demás no.

*Existe un estigma social contra los videojuegos en el Ecuador, y se tiene que esconder este para tener acceso a mejores trabajos o posibilidades sociales.

NO (argumentos por los cuales no se siente discriminado)

*Siempre he jugado videojuegos y nadie ha dicho nada.

*Porque no lo han hecho.

*Porque no.

*Porque no me importa lo que digan, yo me siento bien siendo así.

*Porque es algo que ahora está de moda y no te critican.

*Porque hay muchas personas que han triunfado en el mundo de los videojuegos!

*Porque no solo me dedico a eso!

*Porque no les hago caso.

*No lo he sentido.

*¡No, porque ayuda al crecimiento personal y moral!

*No, porque no me ha pasado.

*Pues en mi círculo social no he encontrado esto.

*Porque mi círculo de amistades comparte gustos similares.

*Muchos de mis amigos también juegan videojuegos.

*Porque paso la mejor parte con personas que aprecian esa parte de mí.

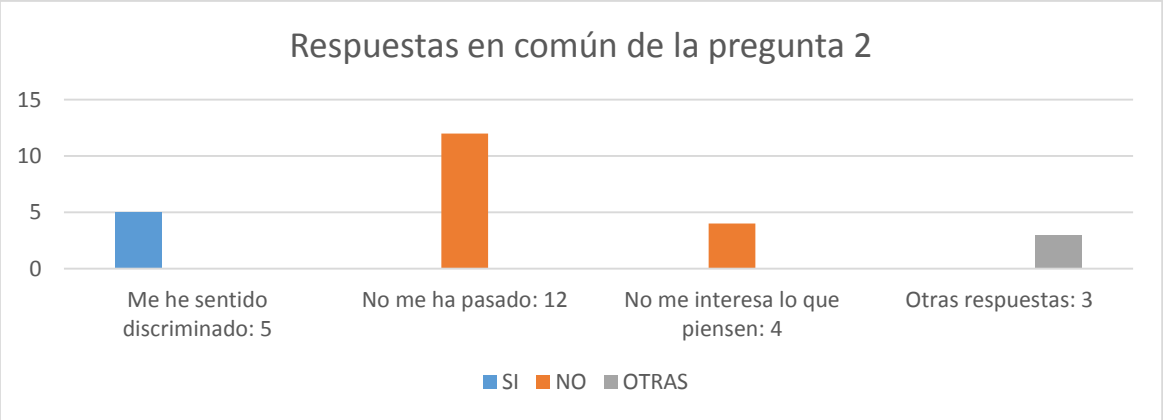
*Porque la opinión del resto no me interesa.

*Simplemente no tengo mucho en común con la gente, no me discriminan.

*Nadie me ha maltratado por jugar hasta ahora.

*Debido a que mi círculo social está rodeado de gamers.

Gráfico 4:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

NO

*Varios de los sujetos entrevistados, en este caso la mayoría, han sabido indicar que no se han sentido discriminados debido a que se han relacionado con pares que comparten sus mismos gustos.

*El grupo más pequeño argumentó que no les interesa lo que los demás piensen de sus hobbies.

SI

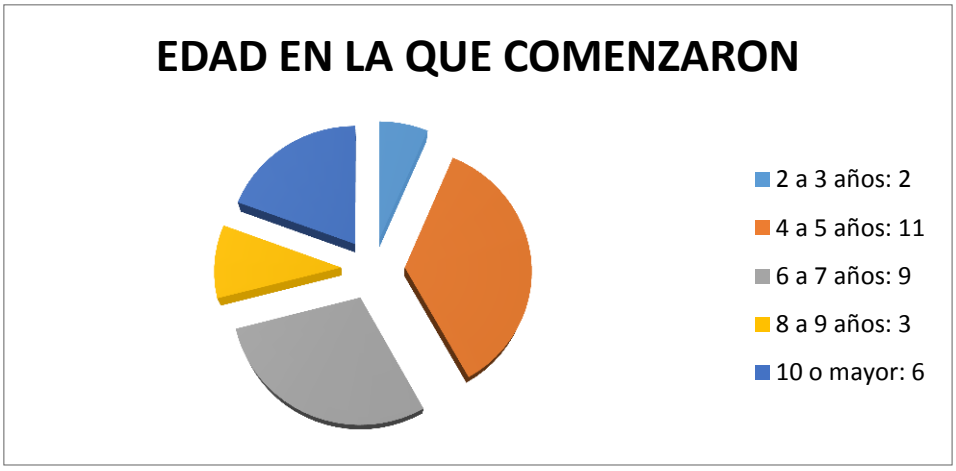
*Existe un grupo de personas que se han sentido discriminadas porque valoran el criterio de los otros.

OTRAS

*Tres de los encuestados dieron respuestas ambiguas sin mucho fundamento para la disertación.

PREGUNTA 3: ¿A qué edad comenzó a jugar videojuegos?

Gráfico 5:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

De acuerdo con la investigación de Snead (2014) hecha en EEUU, la media en edad de gamers oscila entre los 20 y 30 años, para conocer la edad promedio en la muestra, hemos decidido investigar la edad de inicio en los entrevistados.

Se constató que el mayor número de encuestados comenzó entre los 4 a 5 años y corresponde al 35% de la población, continúa la edad de 6 a 7 años que representa el 29%. De la población de 10 años en adelante, se puede hablar de un 19% que comenzó

a esta edad, de la población entre 8 y 9 años, el 10% de los encuestados seleccionaron este rango y por último el 6% esta dentro del pequeño grupo de los que comenzaron entre 2 y 3 años.

Es importante tener en cuenta la edad de los participantes, debido a que es importante conocer desde cuando ha sido expuesto el sujeto al medio de los videojuegos y posteriormente realizar la entrevista.

PREGUNTA 4: ¿Cuántas horas emplea al día para jugar videojuegos?

Gráfico 6:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Hemos considerado las horas de juego como un factor relevante debido a que se necesita conocer la importancia que el sujeto da a los videojuegos cotidianamente.

Se constató que el mayor número de encuestados juega de 1 a 2 horas y corresponde al 33% de la población, continúan los que juegan de 3 a 4 horas y representa el 23%. de la población, los que juegan de 2 a 3 horas representa al 19% de la población, más de 5 horas el 16% de los encuestados y por último el 9% son un pequeño grupo que juegan menos de 1 hora.

PREGUNTA 5: ¿Considera que los videojuegos han formado (o forman) una parte importante de su vida? ¿Por qué?

Gráfico 7:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Al igual que en el punto anterior, se consideró el criterio de *importancia* que se le da al juego para poder limitar a la población que se le administrará la entrevista. Un 90% considera que sí son importantes los videojuegos frente a un mínimo 10% que no los consideran importantes.

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 5:

SÍ SON IMPORTANTES

*Son historias fantásticas, mundos alternos, clases de historia y de psicología, son puro arte, son lo mejor.

*Me han enseñado varias cosas, mucho de lo que sé es por todo lo que se transmite en los juegos, desde los ideales hasta historia del mundo.

*Es parte de mis actividades cotidianas, lo considero un hobby y me ayuda a relajarme y dejar de lado los problemas del mundo real.

*Me han enseñado que el camino que uno toma siempre hay más alternativas con mejores obsequios.

*Pues a través de ellos he encontrado mucha diversión, además que han servido para mejorar mi motricidad.

*Me gustan debido a que los considero entretenidos y pues obtuve una gran experiencia al jugar.

*A través de los videojuegos he aprendido ciertas habilidades y destrezas especialmente visuales y motrices.

*Me sirven de distracción y las historias que cuentan siempre tienen un mensaje profundo.

*Llenan ese espacio de satisfacción y también las ganas de divertirse y entretenerse.

*Me han ayudado a des-estresarme, al igual que expande mi curiosidad por varias culturas entre otros.

*No tengo nada más que hacer.

*Es la mejor forma de compartir con amigas y entretenimiento sano.

*Aun si ahora no puedo jugar tanto como antes por mi trabajo, los videojuegos son un catalizador para el estrés de la vida diaria, tal como leer un buen libro de aventuras o un misterio.

*Porque los buenos juegos hacen pensar mucho para resolver sus quests y es divertido.

*Porque los videojuegos prácticamente me hicieron estudiar lo que seguí en la universidad y por ellos prácticamente tuve mi primer trabajo.

*Porque me han enseñado cosas.

*Porque me desconectan de la realidad.

*Porque con los videojuegos me he pasado muy feliz jugando con amigos y familia, nos han unido.

*Porque son un medio de relajación y entretenimiento.

*Porque es lo que me distrae el día a día.

*Porque son un escape a la realidad y ayudan a sentirse mejor.

*Porque me distraen y relajan.

*Porque son como leer un libro por sus historias, y es divertido compartir con otros gamers.

*Porque te entretienen.

*Porque me han enseñado cosas.

*Porque me han ayudado a desarrollar la imaginación y el espíritu investigador.

*Porque te enseñan a ver el lado malo y bueno de la vida.

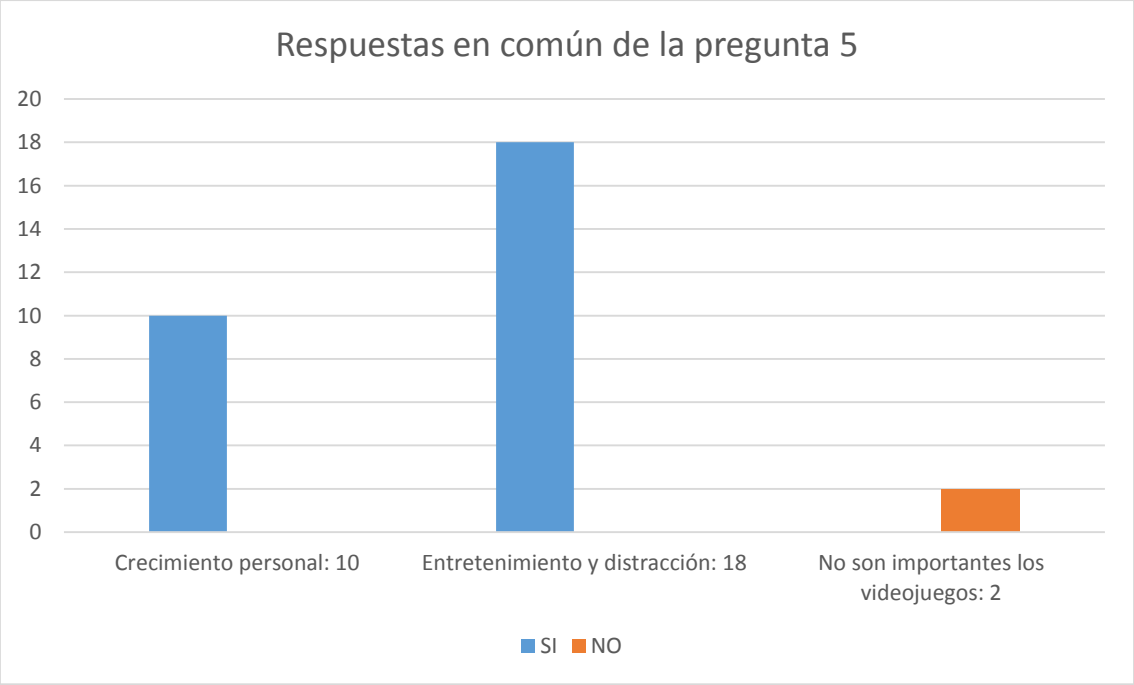
*Porque te dejan enseñanzas y lecciones.

NO SON IMPORTANTES

*Son solo una distracción.

*Me gustan mucho pero no han cambiado cosas vitales en mi vida.

Gráfico 8:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

SI

***** La mayoría de los encuestados refieren a los videojuegos como medio de entretenimiento y distracción, mencionando que son de importancia para la recreación y para bajar niveles de estrés.

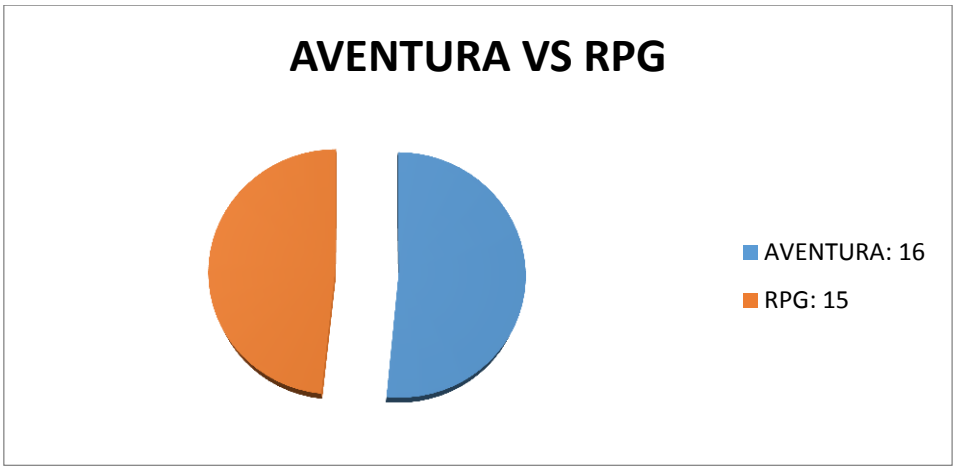
* Varios de los encuestados explican que mediante los videojuegos han podido reconocer que les han brindado una forma de crecimiento personal, ya sea por un aumento en habilidades motrices o porque ayudan a razonar.

NO

*Por último, el grupo más pequeño dice que los videojuegos no son algo importante en sus vidas.

PREGUNTA 6: ¿Qué tipo de videojuego prefiere? ¿Por qué?

Gráfico 9:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Dado que existen varios géneros dentro de los videojuegos se decidió incluir los dos géneros más representativos y antiguos para encaminar a la detección de identificaciones dentro de uno u otro tipo de juego.

Se constató casi una igualdad entre ambos géneros, según la encuesta.

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 6:

Aventura:

*Porque haces cosas que nunca harías.

*Porque con eso creces.

*Porque es un mundo libre.

*Porque te entretienen más y hay más acción.

*Porque las historias son bonitas, como cuentos de hadas y te hacen ver las cosas.

*Porque no es tan largo, todo pasa muy rápido y las cosas son inmediatas.

*Porque tienes un mundo abierto.

*Porque todo es más rápido y hay más acción.

*¡Porque es bueno ser el tipo bueno y salvar el día!

*¡No me llaman la atención los RPG!

*Me gusta la idea de vivir una aventura y esto.

*El o los personajes de este tipo de juegos tienen habilidades ya predeterminadas y el estilo de jugabilidad es más interactivo a mi parecer.

*Me gusta ir descubriendo la historia que se desenvuelve al pasar niveles.

*No es tan complejo de jugar y libera estrés.

*Son menos complicados.

RPG

*Porque sí.

*Por la interacción que se da con los personajes.

*Porque tienen muy buenas historias.

*Porque te dan una excelente historia, subes de nivel y tienen secuelas.

*Por la historia.

*Porque cada nivel y habilidad son logros palpables del esfuerzo.

*Porque la historia es más compleja y todo es más influenciable.

*Por su extensión se puede apreciar de mejor manera más elementos de la historia y de los personajes.

*Me sumerjo enteramente en un universo alterno creciendo un personaje a mi gusto.

*Porque puedes mejorar al personaje a gusto.

*¡Porque a través de ellos siento que se desenvuelve mucho a mi alrededor!

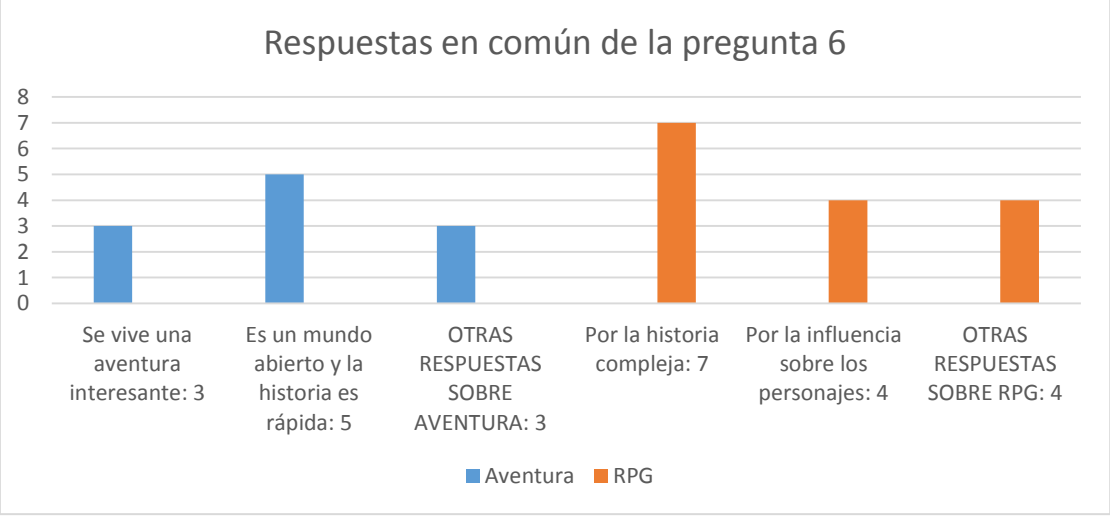
*¡Me parece que se empeña más en realzar mis habilidades de razonar y pensar!

*Es divertido ver que tan fuerte puedes hacer un personaje, y hacer overkills.

*Historia, fantasía, interacción y varias horas de entretenimiento.

*¡En un mundo de fantasías presenta otras posibilidades que la vida real jamás nos puede dar, experimentando y formando consciencia o una pluralidad de conocimientos!

Gráfico 10:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

AVENTURA

***Las personas que han escogido aventura como su género preferido de videojuego indicaron que la posibilidad de jugar en un mundo abierto les atrae mucho, y que a su vez, la rapidez de desenvolvimiento de los eventos dentro del juego les fascina.

*Un pequeño grupo dentro de los que prefieren el género de aventura argumentaron que les gusta éste género debido a lo interesante de la aventura en sí.

*Un pequeño grupo no supo especificar sus ideas y razones para optar por el género de aventura.

RPG

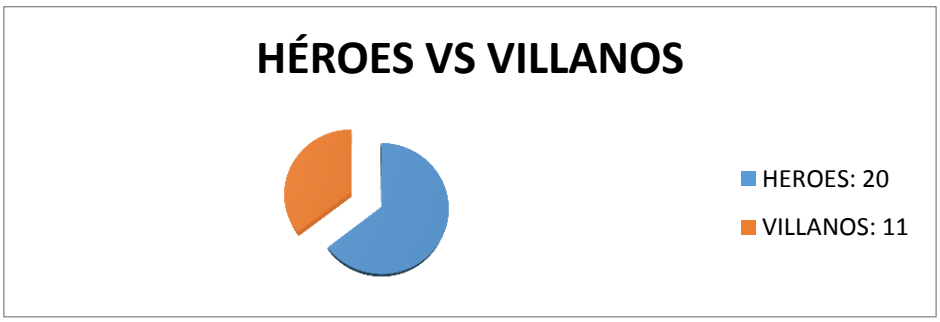
*Las personas que han escogido el género de RPG, en su mayoría, respondieron que prefieren éste tipo de juego por la historia compleja y extensa.

*Un pequeño grupo dentro de los que prefieren el género de RPG han sabido mencionar que les gusta éste género debido a la influencia que el jugador ejerce sobre los personajes.

*Un pequeño grupo no supo especificar sus ideas y razones para optar por el género de RPG.

PREGUNTA 7: ¿Con qué tipo de personaje de los videojuegos se siente más identificado? ¿Por qué?

Gráfico 11:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Se decidió incorporar la pregunta de héroes vs villanos a la encuesta debido a la necesidad de plantear una identificación en los sujetos de la muestra con respecto a un personaje. De acuerdo a las respuestas el 65% se identifica con el héroe mientras que el 35% lo hace con el villano.

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 7:

HÉROES

*Porque tienen valores, ideales y luchan por el bien.

*Porque son los roles que uno toma al jugar, y uno lucha por conseguir las metas del héroe.

*Por ideales.

*Es difícil la elección, pero el héroe pese a todo nunca se hizo villano.

*Porque sus historias me llegan debido al sufrimiento inicial.

*¡Porque yo siempre quise un héroe en mi vida!

*¡Porque odio ser el malo del juego, me parece aburrido!

*Porque son muy valientes y son los principales, yo soy el principal.

*¡Porque sus historias han coincidido con algunas etapas de mi vida y decisiones trascendentales!

*¡Realmente prefiero sentir que mejoro al mundo, así sea este irreal!

*En la mayoría de las veces ya que el héroe tiene más habilidades pero el villano también me gusta por el cómo llego a tener sus poderes.

*Pues más con ellos pues sus historias siempre son interesantes.

*Los considero uno de los mejores personajes porque lo mejor de los seres suelen ganar y demuestran su valor contra los villanos.

*Porque de alguna forma los héroes tienen más protagonismo en la mayoría de juegos que suelo elegir y jugar.

*Por los valores positivos que enseñan, además siempre ganan.

*Creo que es por afición de rescatar y ponerse el reto de ganar al mal.

*Siempre van a ganar.

*¡No es cuestión de ser bueno o malo sino la importancia que tiene en la historia!

*Los héroes representan lo mejor del ser humano, lo sublime que todos deberíamos intentar llegar a ser. Además la bondad y el sacrificio de un héroe es un ejemplo de esto.

VILLANOS

*Porque algo siempre les hizo ser así.

*En los RPG los villanos tienen un papel más protagónico y sus historias son mejores, te llegan.

*Porque hoy por hoy hay villanos que juegan un papel muy psicológico.

*Tienen historias, pasado, son más humanos.

*Porque siempre son incomprendidos y me dan pena.

*Porque son malos.

*Porque es más entretenido hacer de malo.

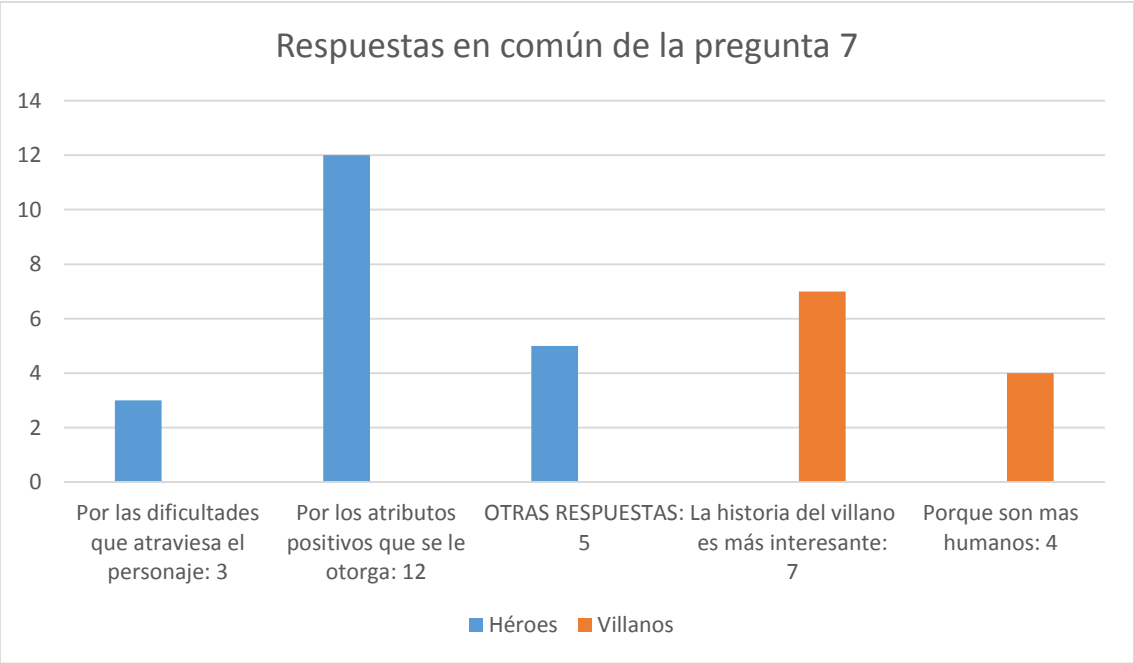
*Porque hay demasiados héroes y generalmente se ven mejor los villanos.

*Cuando expanden la historia de un villano dan mayor explicación de sus motivos, lo hacen ver más humano con sus errores.

*Siempre tengo más curiosidad de conocer sobre el villano, y siempre es más bacán.

*Te deja más libertad.

Gráfico 12:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

HÉROES

*La mayoría de los encuestados han explicado que su interés por los héroes es por los atributos positivos que se les otorga como por ejemplo la valentía, el honor, la determinación.

*Por otro lado otros encuestados hacen énfasis en el interés y la emoción que sienten por las dificultades que atraviesan los personajes.

*El resto de personas han respondido varios argumentos personales.

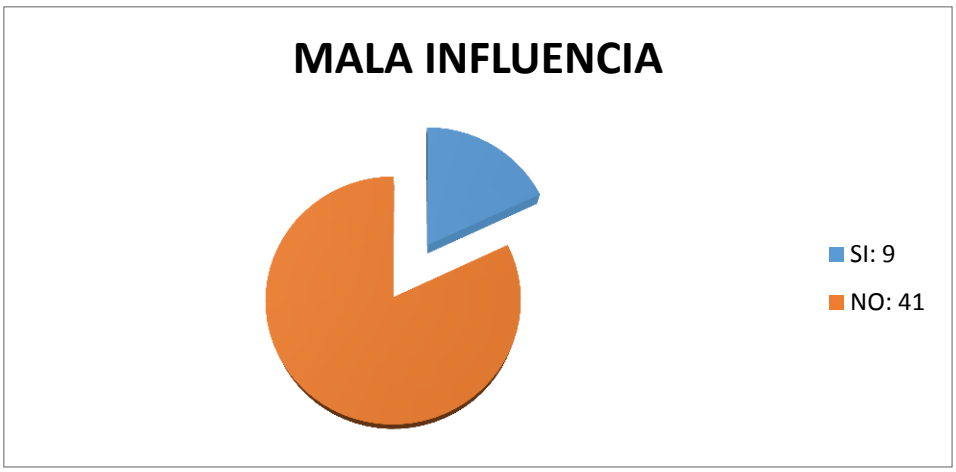
VILLANOS

*La mayoría de los encuestados con preferencia por los villanos mencionó que la historia del villano es más interesante y que por eso los prefieren.

*El grupo más pequeño con preferencia por los villanos supo decir que les atraen los mismos por su humanidad y aspectos más vinculados a la realidad.

PREGUNTA 8: ¿Cree que los videojuegos son una mala influencia? ¿Por qué?

Gráfico 13:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Al igual que la pregunta dos, acerca de la discriminación, se decidió indagar en el sesgo negativo o positivo desde la perspectiva gamer. Se comprobó que para la mayoría que representa el 82% de la población estudiada, los videojuegos no son una mala influencia, en cambio sólo el 18% respondió que sí son una mala influencia.

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 8:

SI (son una mala influencia)

*Porque sin supervisión puede ser peligroso.

*Porque muchos padres abandonan a sus hijos en los videojuegos.

*Porque en una edad no prudente, te puedes volver violento.

*Porque te aíslan en tu mundo y no haces caso a los demás.

*Tienen un potencial de absorber la vida de una persona predispuesta a no vivir fuera del juego.

*Así como hay películas violentas o pornografía extrema, existen videojuegos así también, los padres deberían cuidar a sus hijos de las malas influencias o ejemplos y si un juego dice 18 o más, deberían jugarlo solo mayores de edad.

*Todos los niños que pueden jugar cosas de mayores de edad les dañan la mente.

*Te hacen perder tiempo.

*Porque pierdes tiempo.

NO (son una mala influencia)

*Se los debe escoger inteligentemente y si uno tiene hijos debe guiarlos de acuerdo a la edad de los pequeños.

*Los videojuegos ayudan en muchos aspectos mentales, proceso de toma de desiciones, dilemas éticos, etc.

*Un videojuego no hace mal a nadie, te hace tener iniciativa y ser constante pues estimula al cerebro para poder jugarlo mejor.

*Porque si son adquiridos según la edad a la que están destinados ningún usuario debería tener ninguna influencia negativa en sus vidas.

*Pero se debe tomar en cuenta las restricciones de edad y de violencia con respecto a la edad de los jugadores.

*¡No hace mal a nadie solo son hechos para divertir!

*¡Solo según el tipo de juego!

*Porque en vez de influenciar a algo malo expande la mentalidad y creatividad.

*Estimulan ciertas habilidades.

*Por algo tienen las clasificaciones de edad.

*Porque sin exagerar es una buena forma de divertirte y te hace pensar mucho.

*Por la misma razón que un arma no mata, ¡las personas son las que lo hacen malo!

*Porque ayuda a la estimulación social.

*¡Solo un loco se dejaría influenciar por un videojuego!

*Porque para mí la televisión y los videojuegos es lo mismo, ¡solo que tú controlas los videojuegos!

*Porque solo te relajan, ¡es dependiendo la gente!

*Es como decir que leer un libro es malo, ¡todo es malo dependiendo de las personas y la exageración!

*¡Si sabes manejarte, y tener horarios, no!

*¡Todo con moderación!

*Porque un videojuego puede ser visto como un tipo de literatura, y puede influenciar positivamente en la imaginación como todo libro.

*Porque depende de las influencias y la gente que te rodee.

*Porque te deja enseñanzas.

*¡Porque son solo juegos, son como películas pero interactúas con ellos!

*¡Porque solo los de mente débil no distinguen la realidad del juego!

*¡No son malos, solo en exceso!

*Porque algunos son educativos.

*Son medios de diversión.

*Porque son una forma más de entretenimiento.

*Si se sigue la clasificación de juegos según edad, no hay problema.

*Son medios de distracción y pasa tiempo.

*Tienen aspectos positivos y educativos o recreativos.

*Se ha comprobado que mejora muchas capacidades y destrezas como motricidad, concentración, enseña al jugador diferentes cosas (por ejemplo ingles).

*¡Todo medio de entretenimiento tiene puntos positivos o negativos!

*¡Divierten y ayuda a pasar a la familia unida y compartir!

*Solo si juegan cosas inapropiadas.

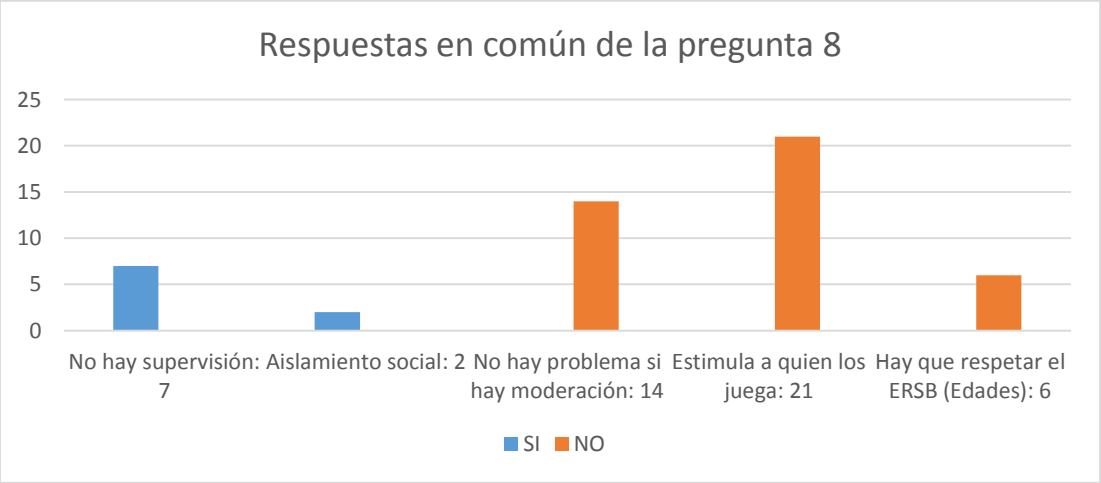
*Son medios que sirven para entretenimiento y para que las personas puedan relajarse.

*¡Considero que no se puede culpar a los juegos o a cualquier otra forma de expresión por la incapacidad del medio para enseñar a procesar información correctamente!

*¡Porque son una buena distracción!

*¡Depende de la mentalidad de cada persona, es decir, la persona en si debe estar consciente de que solamente es un juego y nada más!

Gráfico 14:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

SI

*Parte del grupo que afirmó que los videojuegos eran una mala influencia argumentó que son peligrosos si no hay supervisión.

*Muy pocos miembros del grupo que afirmaron que los videojuegos son una mala influencia, se respaldaron en que generan aislamiento social.

NO

*La gran mayoría que supo decir que no generan mala influencia se respaldó en el hecho de que estimulan en buena forma a quienes hacen uso de éste medio de entretenimiento.

*Otro grupo supo decir que si no hay excesos, no habrá problemas.

*Un pequeño grupo dentro de los que afirman que los videojuegos no son una mala influencia piensa que es importante que se respeten los ERSB, estándares de edades, y que con eso todo estará bien.

PREGUNTA 9: ¿Cree que hoy en día los niños y niñas juegan más con dispositivos electrónicos que con otros niños?

Gráfico 15:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Se incluyó esta pregunta para conocer la opinión de los encuestados con respecto al uso de los aparatos de entretenimiento hoy en día. El 90% supo decir que sí consideran que hoy en día los niños juegan más con videojuegos que con otros niños, y el 10% considera que no es verdadero este planteamiento.

PREGUNTA 10: ¿Permitiría a sus hijos tener acceso a los videojuegos? ¿Por qué?

Gráfico 16:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Se planteó esta pregunta con el fin de considerar el punto de vista del gamer sobre la importancia que podrían tener los videojuegos en el desarrollo de las nuevas generaciones.

Es llamativo constatar que el 94% considera que sí permitiría a sus hijos tener acceso a las consolas, y un pequeño 6%, a su vez, restringirían a sus hijos los videojuegos.

Transcripciones literales de las respuestas de la pregunta 10:

SI

*¡Porque ellos sabrán si quieren o no!

*Porque te ayudan a crecer y te enseñan.

*Porque a mí me enseñaron muchas cosas, espero que a ellos igual.

*Porque en su justa medida los enriquecería.

*¡Para que se diviertan!

*Para que jueguen títulos de su edad.

*Si yo los disfruté, ¿por qué ellos no?, talvez controlaría un poco el tiempo de juego, pero no se los prohibiría.

*¡Para que no se sientan oprimidos!

*Porque con mesura enseñan a bien.

*Siempre que yo los vea, porque son entretenidos.

*¡Porque todos los hemos usado y seguimos vivos!

*¡Porque no tienen nada de malo, solo que mis hijos jugarían 1 o 2 horas máximo!

*¡Porque a mí me agrada y no me ha afectado!

*¡Porque se relajarían un poco!

*¡Porque no tienen nada de malo!

*¡Porque a mí me han servido, a los otros igual!

*¡Porque sus amigos los tendrán, no puedo quitarles eso!

*¡Aspectos culturales y de sociedad, y también porque podría utilizarlos como una herramienta para la interacción entre ellos!

*Porque no es algo que les haga mal, pero si restringiría su uso un poco.

*Reitero, no son necesariamente una mala influencia y ayuda a desarrollar las habilidades, basta con ejercer cierto control.

*¡Porque me serviría para acercarme más a ellos!

*¡No pueden ser raros. Pero obviamente les dejaría jugar forjando un autodominio!

*¡Porque no hacen nada malo!

*Con moderación todo pasatiempo es sano.

*¡No hay razón para que no lo hagan!

*¡Es parte de la evolución humana!

*Gracias a los videojuegos en gran medida soy lo que soy hoy, les permitiré vivir eso si lo desean, con limitaciones necesarias para que no sea algo indispensable.

*Sí creo que ayudan al proceso de formación de una persona.

*¡Es que yo crecí jugando y crecí como una persona bien!

*Porque así podría hacer que ellos se desenvuelvan en ciertas actividades aunque con cierta moderación.

*Si yo controlo las horas que pueden dedicarle a los videojuegos no hay problema de permitirles los juegos.

*Porque ayudaría a desarrollar ciertas destrezas y a tener más atención, siempre y cuando sea controlado y no exceda el tiempo de juego.

*Desarrollar habilidades y se aprenden mensajes en ciertas historias.

*Es una forma de aprender y divertirse.

*Aprendizaje más rápido a otras lenguas además de expansión creativa.

*Es una forma segura de estímulo y experiencia.

*¡Si porque es inevitable que no tengan contacto con ellos de una u otra manera!

*Es la mejor manera de aprender.

*Si se usan correctamente los juegos pueden ser tanto una herramienta de educación como una sana distracción mientras guie a mis hijos en los juegos que disfrutan, feliz les enseñare nuevos mundos y otras diversiones.

*¡Si les gusta no veo porque no!

*Solo las cosas que corresponden a su adecuada edad.

*Ayuda a desarrollar su mente.

*¡Es algo muy entretenido!

*Porque sirven para que desarrollen más habilidades y abran sus mentes a nuevas cosas y experiencias.

*¡Porque no los considero un aspecto negativo y no creo que la prohibición sea una respuesta!

*Porque los videojuegos ayudan en la coordinación mano-ojo y a los reflejos.

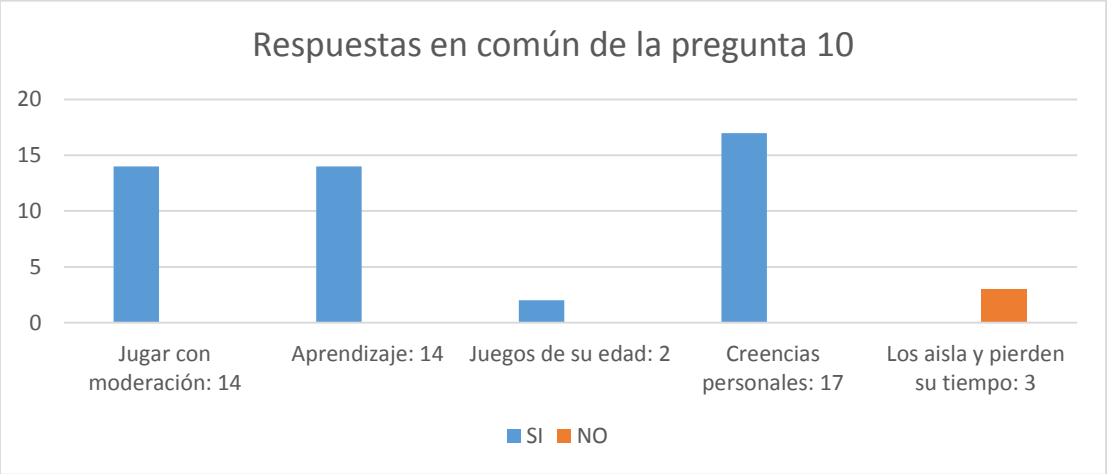
NO

*Porque los hace bobos y los encierra.

*Porque no quiero que no tenga poco contacto con otros niños. Preferiría que tenga más amigos.

*Porque te hacen violento y pierdes tiempo.

Gráfico 17:



Elaborado por los autores en base al cuestionario realizado a gamers durante el mes de agosto del 2014.

Conclusiones generales:

SI

*17 personas supieron argumentar que debido a sus creencias personales en cuanto a videojuegos y práctica recurrente, les permitirían participar a sus hijos de dicho medio de entretenimiento.

*14 personas supieron decir que permitirían el acceso a los videojuegos por parte de sus hijos siempre y cuando exista moderación.

*14 personas con respuestas afirmativas supieron decir que los videojuegos son positivos para los niños debido al aprendizaje.

*2 personas supieron decir que es importante que los chicos jueguen según su edad.

NO

*3 personas que respondieron negativamente se respaldaron en que los videojuegos son una pérdida de tiempo.

3.3.2 Taller

El propósito de haber incluido un taller previo a la entrevista personal fue el de explicar de manera concisa qué es la identificación y su influencia en el reestructuramiento psíquico, además de plantear posibles personajes de videojuegos con sus respectivas características e influencias sobre el jugador.

Al igual que en el primer capítulo de la disertación, la referencia bibliográfica usada para el taller fue la teoría planteada por Freud y por Grinberg, ya que estos autores abarcan los temas principales dedicados a este estudio.

También se incluyó una pequeña reseña de los puntos vitales en la historia de los videojuegos para incentivar la curiosidad y el pensamiento crítico en ciertos temas como se puede ver en las diapositivas incluidas en el anexo 2.

Por último, se explicaron las características de ciertos personajes populares, algunos rasgos considerados proclives a crear identificación para lograr un efecto de análisis personal de las personas presentes en el taller cuyos resultados se evidencian en la entrevista personal.

A continuación se presenta la planificación del taller:

TEMA: "La identificación con los personajes de los videojuegos"

FECHA: 13 de septiembre de 2014

LUGAR: Domicilios de los responsables

RESPONSABLES: Ricardo Romero Schumacher y Andrés Ayala Flores

1. JUSTIFICACIÓN

- Abordar el mecanismo de la identificación significa tratar con uno de los procesos inconscientes básicos y a la vez complejo que opera en el sujeto desde sus más remotos comienzos, y debido a este hecho, es importante entablar un dialogo que explique y evidencie qué rasgos existen en cada uno de los personajes de los videojuegos por los que los participantes del taller han manifestado mayor interés. Al analizar y discutir con cada uno de los asistentes, se podrá determinar cuáles rasgos resuenan e incluso se manifiestan en la vida cotidiana de los sujetos y a partir de lo expuesto proseguir con la entrevista personal para los fines de esta tesis.

2. OBJETIVO GENERAL

-Generar consciencia de la influencia de la identificación y evidenciar como se pueden incorporar rasgos de los personajes de los videojuegos en el sujeto que juega.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Especificar los rasgos característicos de cada uno de los personajes de los videojuegos.
- Discutir con los participantes para determinar qué rasgos de los personajes se manifiestan en ellos para tratarlos a futuro en la entrevista personal.

3. MARCO TEÓRICO

Es necesario hacer un acercamiento a los conceptos de identificación e incorporación, los mismos que son la base de nuestro taller. Al poner en evidencia la existencia de rasgos en los personajes de los videojuegos, se pretende generar

consciencia en los participantes de que mucho de aquello que llama la atención en tal o cual juego se debe a que uno se identifica de alguna manera con lo que está viviendo en ese momento el personaje del videojuego.
La identificación cumple un rol importante y aporta a la formación del yo, del superyó y del ideal del yo al incorporar rasgos de objetos ajenos al sujeto. Es un proceso dinámico y constituye la forma más primitiva del enlace afectivo con otra persona. (Tragar – Niño / Incorporar – Adulto).

La identificación es el proceso por el cual el sujeto en estructuración idealiza a uno de los progenitores y lo interioriza para poder acceder al objeto de su deseo, entendiéndose el mismo, en primera instancia, el padre o la madre.

Al mencionar la incorporación de rasgos, es importante hacer relación con el complejo de Edipo, debido a que el niño desea ser como su padre pero a su vez quiere reemplazarlo para, de alguna manera, mantener la cercanía de su madre.

"La identificación se refiere a las modificaciones del yo que se traducen en la conducta del sujeto y que, en ocasiones, tienden a aumentar la semejanza de un objeto tomado como modelo" (Grinberg, 1976, p.11).

Dentro de la temática del taller, se trabajará con conceptos básicos sobre la historia de los videojuegos:

ENIAC: Primer contacto con lo virtual mediante el juego. (PC que fue programado para responder al ajedrez).

NES: Consola que brindó vida a historias de los personajes de videojuegos. "Ya no se trataba de ser un triángulo que disparaba a cometas, los juegos tomaron una historia y le dieron vida" (Donovan, 2010, p.32).

Se brindará una cantidad de rasgos para el debate con los participantes de algunos de los personajes icónicos de los videojuegos:

Mario: Plomero promedio que es identificable para cualquier persona, no es guapo, no es alto, es común y corriente.

Link: Héroe que no habla, lo que genera un mayor número de criterios e ideales en el personaje.

Crono: Personaje que no habla, y que incluso muere, lo que genera más empatía debido a esta perspectiva de *humanidad* que brinda el juego.

Magus: Anti-héroe que tiene una historia personal muy difícil y que es visto como antagonista debido a que tuvo que sobrevivir como pudo (ser malo).

Ganondorf: Anti-héroe similar a Magus, historia de vida muy dura, que atenta contra lo que nunca tuvo.

Por último se tratará sobre los juegos masivos o que involucran a más de un jugador de manera simultánea: LOL y WOW

LOL: Juego en red que permite jugar a varios jugadores a la vez. Facciones contrapuestas que pelean por sus ideales. Todos los héroes tienen su razón personal para pelear en la Liga de la Justicia sin importar si sus orígenes sirven a la Liga.

WOW: Juego MMORPG que tiene más de 10 millones de suscritos. Historia larga y enredada. Conflicto entre Humanos y Orcos. El conflicto comienza cuando los demonios liberan el Azote (Muertos fuera del control del Rey Exánime) que atacan a todas las razas de Azeroth. Tienen un enemigo en común, pero no se unifican Alianzas y Hordas.

Arthas: Caballero paladín, hijo del Rey de los humanos que para salvar a su tierra del Azote/Scourge, recurre a la espada maldita Frostmourn y pierde su alma, lo que lo transforma en el nuevo Lich King y tras perder la cordura ataca lo que alguna vez defendió. (el Héroe recurre a lo impensable para salvar a su pueblo y se condena) Arthas se transforma en Lich King porque siempre alguien debe controlar a los no vivos, pero en este camino se pierde y se convierte en lo que alguna vez quiso destruir.

Illidan: Mismo caso de Arthas, elfo nocturno que para salvar a su pueblo de la Legión Ardiente, Demonios, Illidan cae en la tentación de un demonio y acepta dos orbes en lugar de ojos que le permiten usar todo tipo de mafia y salva a su pueblo con sus nuevos poderes. Al ser un druida, su gente lo rechazó, pese a haber salvado a todos debido al pacto con el demonio que hizo y fue encerrado por miles de años. En el Azote fue liberado y usado para pelear contra los no

vivos, y una vez más es seducido por un demonio, bebe el néctar de la calavera de Guldan para transformarse en un demonio elfo con muy altas capacidades de usar la magia. Al ser un demonio, su gente lo exilia, pese a haber salvado a todos de nuevo, y se refugia en Hellfire, hasta que los de su misma clase deciden matarlo porque representa un peligro a futuro.

4. PLANIFICACIÓN

Tabla 2

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLE
Dinámica de Presentación	-Presentación de los expositores del taller y de los participantes.	-Recurso Humano -Infocus -Computadora	5 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
Introducción Identificación	- Conocer los conceptos básicos para la mayor comprensión del taller.	-Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point	15 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
Introducción Incorporación de Rasgos	- Conocer los conceptos básicos para la mayor comprensión del taller.	-Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point	10 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
La historia de los videojuegos	- Conocer los conceptos básicos para la mayor comprensión del taller.	-Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point	10 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero

Análisis de posturas de los héroes y villanos	-Analizar los roles para dar consistencia a posturas buenas y malas	- Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point -Video	10 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
Análisis de rasgos en los personajes de los videojuegos	- Analizar cada uno de los rasgos existentes en varios personajes de videojuegos	- Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point -Video	20 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
Explicación sobre el Ideal del Yo mediante la creación de héroes o villanos en juegos on-line	- Analizar la creación de un personaje y la proyección del ideal del sujeto en dicha creación.	- Recursos Humanos -Infocus -Computadora -Presentación de Power Point	10 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero
Cierre y Refrigerio	-Agradecer a los participantes y refrigerio	- Recursos humanos - Comida y bebidas	10 min	Andrés Ayala y Ricardo Romero

5. METODOLOGÍA

Dinámica de presentación:

Presentación de los expositores y de los participantes mediante la dinámica de: "Me llamo……. y me gusta…....., para de ésta manera distensionar el ambiente y crear un clima de confianza dentro del grupo.

Introducción a la Identificación:

Mediante el uso de diapositivas y el diálogo, presentar a los participantes conceptos básicos sobre la Identificación para un mejor entendimiento del tema principal del taller.

Introducción a la Incorporación de Rasgos:

Mediante el uso de diapositivas y el diálogo, presentar a los participantes conceptos básicos sobre Incorporación de Rasgos para un mejor entendimiento del tema principal del taller.

La historia de los videojuegos:

Dar a conocer a los participantes acerca de la historia de los videojuegos y de cómo ha ido evolucionando hasta el presente.

Presentación de Héroes vs Villanos:

Evidenciar en los participantes de que manera en los videojuegos se han establecido posturas de roles en función del bien y del mal.

Presentación de personajes:

Mostrar a los participantes los rasgos únicos que poseen cada uno de los personajes de los videojuegos.

Presentación de los juegos masivos y la proyección del Ideal del Yo:

Mostrar de qué manera en la creación de un personaje el jugador proyecta su Ideal y lo recrea a su gusto.

Clausura:

Se agradece la participación de los participantes y se invita a la reflexión respecto a la identificación con los personajes de los videojuegos.

Posteriormente se les menciona que serán entrevistados en la siguiente etapa de la investigación.

3.3.3 Entrevista

Sin duda, la entrevista semi-estructurada ha sido uno de los aspectos más importantes de la investigación. Tras la explicación propuesta en el taller desglosado en el punto 3.3.2, los resultados de la entrevista fueron sumamente significativos.

La mayoría de entrevistados manifestó haber entendido de manera más profunda la razón de por qué les gusta usar uno u otro personaje. Otros declararon comprender de mejor manera cómo han influenciado en sus vidas algunos personajes de videojuegos. Por ejemplo, un entrevistado explica que el personaje "Ike" de "Fire Emblem" ha sido una inspiración por su personalidad determinada y decidida, seguro de sí mismo, y éste ha sido una inspiración para lograr ser como él. Su carencia de determinación fue una de las razones que lo llevó a admirar a este personaje y comprender de mejor manera por qué se ha dado una identificación con ese personaje.

Otro entrevistado asegura que su identificación con el personaje "Kratos" de "God of War" ha sido una de las cosas que más lo ha ayudado a ser decidido y lograr los objetivos que se plantea sin importar las dificultades que se le presenten. Estos ejemplos abundan en los entrevistados y podemos decir que muchos de ellos han sentido de una u otra manera que ciertos avatares virtuales les han influenciado y obtuvieron nuevas herramientas o ideales con los que se pueden sostener para darse un lugar más estable, a sostenerse en nuevos ideales, tener un ejemplo a seguir que los ha influenciado en sus carencias o deseos inconscientes y los ha moldeado en ciertos aspectos que los sienten suyos en el presente.

Las respuestas a las entrevistas pueden ser revisadas con detalle en el ANEXO 3.

Gracias a la entrevista, los sujetos pudieron concientizar acerca de la importancia que los personajes de sus videojuegos preferidos han tenido en sus vidas, porque mediante el análisis de los rasgos de cada personaje lograron identificar qué de cada uno influenció en ellos.

Es importante mencionar que de los 30 entrevistados, únicamente el sujeto 15 y sujeto 16 (remitirse al ANEXO 3) mostraron una identificación desde la impotencia debido a que los personajes que eligieron realizan cosas que ellos quisieran lograr, pero no se sienten en capacidad de hacerlo. El resto de sujetos indicaron que gracias a las identificaciones con los respectivos rasgos de los personajes de los videojuegos, han

podido modificar y mejorar ciertas conductas y circunstancias, lo que evidencia que efectivamente existe una identificación de los GAMERS con ciertos rasgos de uno u otro personaje de los videojuegos que prefieren.

A continuación se podrá visualizar en la tabla los resultados sintetizados de las respuestas:

Tabla 3

	PERSONAJE	RASGOS	INFLUENCIA
1	IKE	Poderoso Correcto Imponente Cauto Reservado Justo	Me impulsó a tomar decisiones, ser más analítico, no ser impulsivo, pensar más antes de tomar una decisión.
2	KRATOS	No se rinde consigue los objetivos	No rendirme, valorar lo que tienes: una relación, un objetivo.
3	BAYONETTA	Fuerte confianza	Puedo ser fuerte y tener confianza en mi misma.
4	EZIO	Ayuda a los demás	Ayudar a los más pobres, batirme con los ascos de seres humanos.
5	CATWOMAN	Fuerte	Quiero ser más fuerte, pensar en los demás.
6	NAMINE	Condescendiente	Pensar en los otros.
7	HEATHER	Inocente Aguerrida	Ganar con inteligencia y astucia.
8	LIGHTNING	Fuerte decidida	Ser fuerte y genial.
9	CLOUD STRIFE	Encontrar un sentido a todo	Volver a levantarse y derrotar tus demonios internos.
10	GUYBRUSH	Satírico Positivo	Improvisar según las situaciones, aportó en el lado alegre y gracioso
11	NEKU	Conocer a fondo a las personas	No confío mucho en las personas
12	PRINCE	Voluntad implacable	Ahora ya no me quedo estancado, ahora digo NO.
13	TERRA	Pureza Bondad	Reconocer quien es uno, valorar amistades.
14	RIKU	Luchador	Ayudó a darme cuenta del tipo de soluciones que podía dar.
15	GULDAN	Seguir las ambiciones y sueños	Yo no puedo hacer eso.

16	LINK	Coraje	Yo no puedo hacer eso.
17	KIRBY	Tierno Cariñoso Fuerte	Trato de ser fuerte y no dejarme vencer.
18	DASTAN	Su personalidad	Reflexionar sobre mis prioridades.
19	DANTE	Sacar a alguien del infierno	Ser correcto con tus decisiones.
20	CRASH BANDICOOT	Aventurero Rapidez Agilidad Constancia	Disfrutar al máximo, no darme por vencido, dar todo por conseguir lo que quiero.
21	NATE	Destreza, Perseverancia	Deseo de aprender, perseverancia.
22	LARA CROFT	Sensualidad	Siempre habrá un camino el cual elegir.
23	VAMP	Rápido Ágil	Agilidad y rapidez son cualidades que aplico en el trabajo y en la vida del hogar.
24	ZACK FAIR	Habilidad	Abrazar mis sueños.
25	ARTHOS	Tener un propósito	Trato de hacer lo correcto
26	LINK	Tranquilidad	Creo que de ninguna manera específica me ha influenciado
27	SNORLAX	Dormir mucho	En dormir.
28	AURORA	Tranquilidad Fortaleza Perseverancia	Cuando vemos las puertas cerradas, aparecen salidas.
29	NESS	Salvar a los demás	Busco valor pensando en las historias de Ness, trato de ser valiente y no mostrar flaquezas.
30	NAKED SNAKE	Lealtad y cumplimiento del deber	Hacer lo que debo hacer.

3.3.4 Análisis de Resultados

Esta disertación ha tenido un objetivo principal: evidenciar que existe identificación en los GAMERS con los personajes o avatares que se utilizan dentro de los videojuegos. En la población estudiada se constató la influencia de este medio en los usuarios en diferentes niveles.

Por medio de la encuesta se evidenció que muchos de los usuarios sienten que los videojuegos son positivos para aumentar o mejorar varios aspectos relacionados a la

motricidad o a la coordinación. Muchos no se han sentido discriminados por ser jugadores frecuentes, sin embargo sí existe un pequeño número que afirma haber sido criticado.

Un dato importante que destacan es que los videojuegos no son una mala influencia, es un medio que no ha sido del todo supervisado a pesar de contener las pertinentes clasificaciones de edad del ERSB desde el año 1994.

Otro aspecto interesante que se desprende de las encuestas es la preferencia de los usuarios de elegir a los héroes, ya que se sienten más a gusto con los aspectos positivos que se destacan en estos personajes. De igual manera se evidencia en la gran mayoría de entrevistas donde predomina la selección de héroes con los cuales se han identificado.

El taller, por otro lado, fue muy importante para aclarar los aspectos psicológicos de la influencia de los avatares dentro del videojuego y sus posibles rasgos que pueden incentivar al usuario a desear de manera inconsciente o no aquellos rasgos.

Un punto importante que se elaboró durante el taller fue el de generar un cambio con los ideales del yo dentro del mundo virtual y cómo el no lograr incorporar esos rasgos en la vida real termina aislando al sujeto. Es interesante analizar como el ideal del yo dentro del videojuego cumple con todas las expectativas del usuario y lo mantiene encerrado dentro del mundo virtual, ya que ahí cumple con todas sus metas y deseos. Este podría ser un punto interesante a tratar en otro estudio relacionado con el aislamiento social de los usuarios de los videojuegos.

Existió un fenómeno interesante al discutir acerca de los personajes dentro de los videojuegos durante el taller. Muchos de los usuarios aseguraron que a pesar de que los personajes pueden ser importantes a nivel psicológico, destacaron que los contextos e historias son igual de impactantes e importantes. Estos elementos específicos podrían ser tratados en un futuro en un estudio relacionado con los videojuegos, un estudio dedicado a las historias y no a los personajes.

En cuanto a las entrevistas prevaleció que, efectivamente, ha existido identificación por parte de los gamers con uno u otro personaje de algún videojuego. Lo interesante fue descubrir que muchos de ellos no sabían las razones por las cuales les gustaba tanto un personaje antes del taller explicativo de los procesos psicológicos involucrados.

Es curioso que, a pesar de que algunas entrevistas fueron más cortas que otras, todas tengan un denominador común: al menos un personaje de un videojuego ha impactado al gamer en un aspecto específico de su vida. Ya sea por razones personales de la infancia de un entrevistado o por la inspiración posterior de un personaje que lo ha impactado, ha existido ese proceso inconsciente de modificación de la estructura psíquica, sea esta sutil o radical.

En general, la investigación ha llevado a cabo un análisis extenso de la influencia positiva de los videojuegos la cual se puede evidenciar en los aspectos analizados en la misma. Como con todo medio de entretenimiento, existen rasgos positivos y negativos, pero en este particular caso predominan los rasgos negativos en el medio. Es importante que esta disertación demuestre que aquellos aspectos positivos pueden tener más peso y tengan la posibilidad de ser positivos en situaciones particulares como lo es en el crecimiento psicológico personal del usuario.

A manera de conclusión es importante mencionar que los sujetos participantes pudieron darse cuenta, mediante el proceso de *insight*, que la elección y gusto por un personaje determinado tiene mucho más que ver de lo que ellos pensaron con anterioridad a la investigación. Mencionaron que varios de los rasgos trabajados en la entrevista son características que definían de una u otra forma parte de sus vidas, ya sea como algo que desearon o como algo que sí lograron.

Los sujetos pudieron comprender que la elección de videojuegos forma parte de su historia, y gracias a lo trabajado ahora tienen una idea más concreta del por qué.

CONCLUSIONES

Una vez finalizada la presente disertación, se ha podido llegar a las siguientes conclusiones:

Al presentar a los participantes del taller la información acerca de la modificación que se da en la estructura interna del sujeto mediante la identificación se pudo evidenciar un insight relacionado a la identificación con sus respectivos personajes. Es claro que existe este proceso inconsciente por la historia personal de cada uno de los entrevistados en coherencia a sus deseos o carencias psíquicas.

Los videojuegos han ayudado a varias personas en aspectos de crecimiento personal, ya sea en varios aspectos de determinación o aspiración a lograr nuevas metas u objetivos.

Al igual que los cuentos presentes en diferentes formatos como mitos, películas o libros, los videojuegos tienen la misma capacidad de estimular la imaginación y generar cambios en la estructura mental. Muchos de los usuarios han tenido uno u otro momento específico dentro del juego que lo ha incentivado, dejando la interrogante de hasta qué punto el contexto o la historia del videojuego tiene una influencia en el gamer al momento de su identificación con un personaje.

Existe un grupo grande de personas que cumplen con su ideal del yo mediante avatares virtuales, sin embargo es posible que exista un probable aislamiento social futuro en caso de que no se pueda incorporar esos rasgos al mundo real.

Es interesante observar como mediante los videojuegos, los gamers comienzan un proceso de incorporación de rasgos en función a las necesidades de los personajes virtuales, es decir si en un videojuego se requiere a alguien valiente, el gamer será ese alguien valiente que ayudará a los demás a solucionar los conflictos, y de esta manera se construye en función de la mirada del otro virtual.

Por último podemos hablar de que existe un proceso de identificación por parte de los gamers con los personajes de los videojuegos en función del sujeto virtual y el sujeto real, aislándose de terceros.

RECOMENDACIONES

Se sugiere tomar en cuenta aspectos como la discriminación social y el aislamiento como consecuencia de una poca aceptación de los videojuegos actualmente. Uno de los aspectos más importantes es que una minoría de los encuestados sintió discriminación, sin embargo este fenómeno puede aumentar con el paso del tiempo.

Se puede indagar más a profundidad los efectos de personajes específicos en diferentes rangos de edad para determinar su trascendencia en la vida de las personas que juegan.

Es importante trabajar a futuro el impacto que puede tener una doble vida, donde el tener un "avatar" con mejores condiciones que el sujeto en la vida real puede afectar en el aislamiento y en la no incorporación de rasgos inconscientes.

Sería interesante indagar en los otros aspectos que involucran al juego como son la historia, la música, el contexto para verificar de qué manera estos influyen cuando se escoge un videojuego.

Se recomienda concientizar en los usuarios de videojuegos la importancia de que lo virtual quede en lo virtual, y que pese a que es evidente e incluso positiva una identificación con algún personaje de los videojuegos, es necesario ser reconocido en la mirada del otro.

Por último se sugiere realizar un trabajo a nivel cultural para que los videojuegos sean vistos como una herramienta positiva en la estructuración y desarrollo del sujeto.

BIBLIOGRAFÍA

Aberasturi, A. y Knobel M. (2001) *La adolescencia normal. Un enfoque Psicoanalítico* Buenos Aires: Paidós.

Bamdura, A. (1985). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Ediciones Alianza.

Bleichmar, H. (1997). *Avances en psicoterapia psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós.

Benzon. (2000). *Musicoterapia, de la teoría a la Práctica.* Barcelona: Paidos.

Betés de Toro, M. (2000). *Fundamentos de Musicoterapia.* Madrid: Ediciones Morata.

Candiotti S. (2012). *Connecticut school shooting.* Artículo. http://www.cnn.com/2012/12/14/us/connecticut-school-shooting/. Internet, ingreso: 20/09/14.

Donovan, T. (2010) Replay: *The history of video games*. Great Britain: Yellow Ant.

Erikson, E (1971). *Identidad, juventud y crisis*. Buenos Aires: Paidós.

Freud, S. (2003). *Duelo y melancolía*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 14). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1915)

Freud, S. (2003). *El yo y el Ello*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 19). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1985)

Freud, S. (2003). *Fragmentos de la correspondencia con Fliess*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 1). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1950)

Freud, S. (2003). *Introducción al narcicismo*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 14). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1914)

Freud, S. (2003). *Psicología de las masas y análisis del yo*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 18). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1921)

Freud, S. (2003). *Tótem y tabú*. En J. L. Etcheverry (Traduc.), Obras completas: Sigmund Freud (Vol. 13). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado 1913)

Grinberg, L. (1976). *Teoría de la identificación.* Buenos Aires: Paidós.

Kohler, C. (2004) *Power Up: How Japanese videogames gave the world a second life*. Indiana: Brady Games.

Lacan, J. (1964). Seminario *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires:Paidós.

Mannoni O. (1990). *La otra escena: claves de lo imaginario*. Buenos Aires: Amorrortu

Mumford, L. (1961). *Arte y Técnica.* Buenos Aires: Nueva Visión.

Piaget, J. (1980). *La psicología del niño*. Buenos Aires: Paidós.

Quevedo, J. (2012). *La música en los videojuegos*. PDF. http://ofiweb.ugr.es/pages/cursovideojuegos/documentos/musica/lamusicaenlosvideojuegos/. Internet, ingreso: 15/09/14.

Richardson, M. (2011) *Hyrule Historia*. Milwaukie: Dark Horse Books.

Snead, J. (2014) *Videogames: The Movie* (DVD). Estados Unidos: Mediajuice Studios.

Yahoo, Respuestas. (2011) *¿What is World of Warcraft?*. (Citando fuentes de internet). (Documento WWW). URL https://answers.yahoo.com/question/index?qid=20110630182725AAAOd94 Internet, ingreso: 17/09/14.