



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN**

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TEMA:

**La elección de atributos en los personajes de los
videojuegos de role-play como recurso de identificación en
la adolescencia.**

AUTORA:

ILLINGWORTH GUTIÉRREZ, JOHANNA PATRICIA

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TUTORA:

PSIC. TORRES GALLARDO, TATIANA ARACELY, MGS

Guayaquil, Ecuador

13 de marzo del 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Illingworth Gutiérrez Johanna Patricia** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**.

TUTORA

f. _____

Psic. Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Psic. Galarza Colamarco, Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2019



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Illingworth Gutiérrez, Johanna Patricia

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2019

LA AUTORA

f. _____

Illingworth Gutiérrez, Johanna Patricia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

AUTORIZACIÓN

Yo, Illingworth Gutiérrez, Johanna Patricia

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 13 días del mes de marzo del año 2019

LA AUTORA:

f. _____

Illingworth Gutiérrez, Johanna Patricia

REPORTE URKUND

URKUND	
Documento	La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia..docx (D48109455)
Presentado	2019-02-19 23:14 (-05:00)
Presentado por	jooillingworth@gmail.com
Recibido	tatiana.torres.ucsg@analysis.orkund.com
	0% de estas 54 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes.

TEMA: La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia.

ESTUDIANTE: Illingworth Gutiérrez, Johanna Patricia

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME ELABORADO POR:

Psic. Cl. Tatiana Torres Gallardo, Mgs.

DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

AGRADECIMIENTO

Es increíble llegar a este punto en la carrera y ver atrás a todas las personas que han hecho posible que llegará hasta este momento. Cuando una persona menciona su título universitario, las personas tienden a pensar en cuan arduo trabajo debió hacer para merecerlo y llegar a ser el profesional que se presenta ante ellos. Pero es en este momento, en el que toca hacer un agradecimiento después de años esperando a llegar a este punto en los estudios universitarios, que nos damos cuenta que eso en verdad no es así.

Es en ese instante que te das cuenta que un título no es de una persona solamente, sino que es el reflejo de un conjunto de personas. Con esto no estoy diciendo que la obtención del título no es una constancia de que la persona pasó muchos años preparándose y esforzándose para obtener las herramientas correctas para poder ejercer lo que más ama. Claro que lo es, pero sería muy ingenuo de nuestra parte pensar que es lo único que representa. El título, el diploma, son el conjunto de personas que pusieron de si para que la persona pueda obtener los conocimientos adecuados para ejercer, a lo largo de los años de estudio. Esto incluye profesores, familiares, compañeros, tantas personas que fueron parte de esta etapa tan única en la vida de una persona.

Esto es lo que me ha ocurrido en este momento, cuando me veo enfrentada a tener que hacer un agradecimiento que haga justicia a las personas que son motivo por el cual estoy aquí ahora, escribiendo mi tesis de grado. Es un desafío no hacer un escrito de múltiples páginas en agradecimiento, ya que sinceramente son muchos los que merecen ser mencionados aquí. Pero quiero dar mis más sinceras gracias a todos los docentes que han sido parte de mi formación académica, a unos los vi más que a otros, pero todos han sido parte de este camino conmigo. Quiero agradecer su paciencia al momento de explicar, su comprensión cuando no podía asistir a clases por algún motivo, la emoción que mostraban al momento

de enseñar y el tiempo que se tomaban en planificar clases para que nos formemos como buenos profesionales.

A mis compañeros les agradezco las risas, las historias compartidas, las locuras vividas en estos años de estudio, las nuevas amistades creadas a partir de nuestras ganas de entender la psiquis humana y poder ayudar a las personas a sobrellevar su malestar de la mejor manera. Cada una de las malas noches que vivimos, esos trabajos en grupo, algunos que terminaban en peleas que después se olvidaban, los consejos y la paciencia que tenían si en algún momento no comprendía algo y hacían lo posible por explicarlo de forma que sea más claro. Gracias por todo eso y más.

A mi tutora de tesis, la psicóloga Tatiana Torres, quisiera darle un agradecimiento especial por ayudarme a darle forma a esta investigación. Sin su ayuda no hubiera podido encontrar el balance correcto entre los dos temas que tanto me gustan: la psicología y los videojuegos. Con su ayuda pude concretar el enfoque de esta investigación, dando como resultado un trabajo que me ha parecido muy enriquecedor y curioso. La paciencia que ha tenido, la emoción que ha mostrado con el tema y su ayuda en todo son la razón por la cual he podido terminar esta investigación de la mejor manera.

Finalmente, deseo agradecerle a mi familia por todo su apoyo, pero en especial a mis padres. Sin ellos este trabajo no hubiera sido posible, ya que he tenido el apoyo incondicional de parte de ellos y han sido mi soporte en todos estos años. A mi hermano le agradezco el siempre estar ahí para mí. Gracias a mi hermana porque siempre estuvo muy pendiente por el avance de mis estudios, escuchando con paciencia mis explicaciones de ciertos temas de la carrera y empujándome a dar más de mí en todo momento.

A mi sobrino por siempre compartir el amor a los videojuegos conmigo y darme tanto cariño en mi día a día. Mi padre ha sido una fuente de protección para mí, siempre con paciencia y amor. Quiero agradecerle por todas las veces que me esperó en el parqueadero de la universidad, las enriquecedoras discusiones cuando nuestros puntos de vista chocan y su honestidad siempre.

A mi madre quiero decirle que sin su apoyo en todo momento no estaría aquí.
Es la que me impulsa a salir de mi zona de confort e intentar cosas nuevas.
Gracias por no perder la fe y siempre creer que lo lograría.

DEDICATORIA

Esta tesis es para mi familia. Gracias por todo el apoyo siempre. Esta investigación no sería posible sin ustedes.

Gracias a mi mamá por siempre ser positiva, estar en todo momento a mi lado y ayudarme en todo lo que ha podido. Por demostrarme que el amor puede hacer milagros. Ella siempre ha sido un gran ejemplo de mujer para mí. Gracias por todo, sobre todo por siempre creer en mí.

A mi padre, por siempre escucharme, ser alguien en quien puedo confiar y por siempre estar dispuesto a ayudar a quien necesite. Siempre ha sido una persona generosa y entregada a los que ama. Espero poder ser así como lo es él y hacerlo orgulloso de lo que logre.

A mi hermana, por siempre ser sincera y ser una persona súper dulce. Aunque no siempre fue así, eres ahora la mejor amiga que puedo tener. La mejor confidente y la más paciente. Gracias por todo. Eres mi ejemplo a seguir. Te admiro muchísimo.

A mi hermano que me introdujo a los videojuegos cuando yo era una niña, siempre por tenerme paciencia y estar siempre ahí listo para ayudar en todo lo que pueda.

A mi sobrino por siempre estar dispuesto a aprender sobre cosas nuevas, escuchar mis explicaciones y disfrutar de los momentos que pasamos juntos. Es una alegría enorme haber podido compartir tantos años viviendo juntos, estos años en los que me he formado profesionalmente mientras que te he visto crecer.

Los amo muchísimo.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

PSIC. GALARZA COLAMARCO, ALEXANDRA, MGS.
DIRECTORA DE CARRERA

f. _____

PSIC. ROJAS BETANCOURT, RODOLFO, MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

PSIC. ESTACIO CAMPOVERDE, MARIANA DE LOURDES, MGS.
OPONENTE

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
TEMA DE LA INVESTIGACIÓN	XVI
INTRODUCCIÓN.....	2
JUSTIFICACIÓN	4
ANTECEDENTES	5
OBJETIVOS	6
<i>Objetivo general</i>	6
<i>Objetivos específicos</i>	6
PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN	7
Capítulo 1: <i>La Adolescencia.</i>	8
1.1 <i>La Adolescencia, una construcción</i>	8
Cambios en la adolescencia	10
1.2 <i>Mecanismos de defensa del yo.</i>	11
Desplazamiento	12
Proyección	14
Fantasía.....	14
Identificación	15
1.3 <i>Proceso de identificación.</i>	15
Capítulo 2: Los videojuegos de Role-Play	19
2.1 <i>¿Qué es un RPG de consola?</i>	19
2.2 <i>De la mesa a la pantalla.</i>	21
2.3 <i>Tipos de RPG</i>	24
JRPG.....	25
WRPG	25
SRPG	25
ARPG	26
2.4 <i>Creando al personaje</i>	26

2.4.1 <i>La elección de los juegos</i>	27
2.5 <i>Los videojuegos y la adolescencia</i>	40
Capítulo 3: Análisis de Resultados	44
3.1 <i>Tipo de investigación</i>	44
3.2 <i>Población</i>	45
3.3 <i>Enfoque de la investigación y herramientas a utilizar</i>	46
3.3.1 <i>Resultados del Grupo focal</i>	46
3.3.2 <i>Explicación de la ficha</i>	47
3.4 <i>Presentación y análisis de los resultados</i>	49
CONCLUSIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	69
ANEXOS	80

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Traducción de siglas de tipos de RPG.	25
Tabla 2: Personajes predeterminados de Fallout, antes de que el jugador lo edite.	31
Tabla 3: Ejemplo de cómo funciona el Sistema de puntos y habilidades.	31
Tabla 4: Especificaciones de los atributos y su efecto en el personaje.	32
Tabla 5: Argonian	34
Tabla 6: Breton	35
Tabla 7: Dark Elf	35
Tabla 8: High Elf	36
Tabla 9: Imperial	36
Tabla 10: Khajiit	37
Tabla 11: Nord	37
Tabla 12: Orc	38
Tabla 13: Red Guard	38
Tabla 14: Wood Elf	39
Tabla 15: Cuadro comparativo entre Persona bajo la lluvia y la ficha del grupo focal	49
Tabla 16: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 1 y etapa 2.	50
Tabla 17: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 1 y etapa 2.	51
Tabla 18: Opciones de colores presentadas a los adolescentes en el grupo focal	53
Tabla 19: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 3.	55
Tabla 20: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 3.	55
Tabla 21: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 4.	60
Tabla 22: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 4.	60
Tabla 23: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 5.	63
Tabla 24: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 5.	63

RESUMEN

En la actualidad es cada vez más común que los jóvenes estén inmersos en los videojuegos, y nuestro país no es una excepción. A raíz del aumento en popularidad de los videojuegos en las últimas décadas, se han presentado distintos debates en relación a los videojuegos y los efectos de los mismos sobre los sujetos. Esta es una problemática actual, en la que los videojuegos son parte de la vida de muchos jóvenes y por esta razón se busca entender por qué cada vez es más común que busquen este medio de entretenimiento. El objetivo de la presente investigación fue analizar si la elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play, RPG, sirven como recurso de identificación en la adolescencia. El enfoque de investigación utilizado fue el cualitativo y la técnica de recolección de datos fue la entrevista semiestructurada la cual fue aplicada a una muestra por conveniencia. Los resultados que se obtuvieron es que sí existe un elemento de identificación de los adolescentes con la elección de atributos de los personajes de los video juegos de role-play y que le permite realizar una posible reestructuración de la subjetividad.

Palabras clave: Psicoanálisis, adolescencia, pubertad, identificación, mecanismos de defensa del yo, videojuegos de role-play.

ABSTRACT

Nowadays, it is increasingly common for young people to be immersed in video games, and our country is no exception. As a result of the increase in popularity of videogames in recent decades, different debates have been presented regarding videogames and their effects on subjects. This is a current problem, in which videogames are part of the lives of many young people and for this reason they seek to understand why it is increasingly common to seek this means of entertainment. The objective of the present investigation was to analyze if the choice of attributes in the role-play videogame characters, RPG, serve as an identification resource in adolescence. The research focus used was the qualitative and the data collection technique was the semi-structured interview which was applied to a sample for convenience. The results obtained is that there is an element of identification of adolescents with the choice of attributes of the characters in the role-play video games and that allows a possible restructuring of subjectivity.

Keywords: Psychoanalysis, adolescence, puberty, identification, ego defense mechanisms, role-play video games.

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo analizar la elección de atributos de personajes de role-play como recurso de identificación en la adolescencia, ya que es importante identificar en los diferentes efectos que tienen los videojuegos en los jóvenes adolescencia, ya que es una etapa llena de cambios.

"Los videojuegos generan escenarios que permiten el despliegue y desarrollo de las posibilidades tanto cognoscitivas como emotivas de los sujetos." (Zalazar, 2009, pág. 496) A partir de lo expuesto por Diana Fernández Zalazar (2009), hay que preguntarse de donde vienen estas emociones que generan los videojuegos en los adolescentes. ¿Será que solo viene de los escenarios que los juegos ofrecen o tal vez puede estar vinculado con el personaje que controlan? Hay que cuestionarse si existe un sentimiento personal con el personaje que el adolescente controla y que los mismos sujetos crean, en el caso de los videojuegos que se presentarán a continuación en esta tesis.

Esta investigación pretende entender qué son los videojuegos para ellos, cómo influye su subjetividad en ellos al jugar y crear sus personajes con los criterios que los videojuegos les ofrecen a los sujetos, y si los mismos se pueden llegar a identificar con su creación. Puede dar luz de la importancia que pueden tener los videojuegos, ya que es fundamental "poder ubicar qué función cumple el uso del videojuego en la subjetividad" (Barrios, 2014) Existe la posibilidad de que el sujeto proyecte en el personaje creado por él mismo, todo lo que él no es en su realidad o lo que quisiera ser. Si es así y resulta que sí es posible ver los deseos del sujeto reflejados en sus elecciones al momento de crear y en visionar su personaje, eso significa que estas creaciones de personajes son más importantes para ellos de lo que parece en una primera instancia. Y, como resultado, si es así, se puede considerar el uso de videojuegos para otros métodos clínicos o trabajos con adolescentes en un futuro.

Con esta mentalidad, en este mundo de imágenes en los que se encuentran sumergidos los adolescentes de hoy en día, proporcionadas por los videojuegos en este caso, se quiere saber si se les puede dar otro uso aparte al que se les ha estado

dando con anterioridad. Si llegará a ser así el caso, se podría especular sobre por qué los videojuegos son un escape tan recurrido por los jóvenes, qué es lo que los llama a seguir buscando estos mundos virtuales. El crecimiento de la demanda por estos juegos en el mercado capitalista, al igual que la cantidad de juegos anuales que sacan a la venta las grandes compañías de videojuegos, son un claro indicio que cada vez es mayor el número de jóvenes que buscan los videojuegos.

La presente investigación consta tres capítulos por medio de los cuales se intentará realizar una fundamentación teórica que permitirá alcanzar el objetivo planteado. En el primer capítulo se realiza un abordaje sobre la adolescencia y sus características, luego en el capítulo 2 se realizará un recorrido por los videos juegos, y en el tercer capítulo se analizarán los resultados de la investigación, comparando las respuestas que los sujetos dieron en el grupo focal realizado.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es importante para poder dar cuenta de qué efectos pueden tener los videojuegos en los adolescentes de nuestro país. Con toda la información que rodea la temática de los videojuegos, positiva y negativa, y con respecto a su influencia en los jóvenes, es interesante indagar más en el tema y buscar entender en qué ámbitos estos influyen en ellos.

El tema de los videojuegos y los adolescentes es un tema y una problemática actual, que podría interesar a los psicólogos a poder buscar utilizar esta herramienta para poder entender mejor a los adolescentes y sus malestares. Estos juegos son un pasatiempo común entre los jóvenes, y los adolescentes no son una excepción. Creo que es relevante realizar la presente investigación, ya que será un recurso que permitirá comprender el tipo de relación de los adolescentes con los videos juegos y servirá como recurso para comprender de forma más profunda su proceso de identificación.

Es necesario plantease los efectos que pueden llegar a tener estos juegos en los adolescentes. Se busca entender si estos videojuegos a los que los adolescentes recurren como un medio de entretenimiento son más de lo que aparenta, utilizados inconscientemente como un mecanismo de defensa que irían del lado de la fantasía, frente a la angustia que ellos sienten en esta etapa de la vida tan convulsionada y complicada.

ANTECEDENTES

Hoy en día existen varias investigaciones sobre la adolescencia, la psicología y la identificación con respecto a los personajes de videojuegos, como lo es la disertación previa a la obtención del título de Psicología Clínica de Andrés Ayala y Ricardo Romero, la cual se titula “La identificación del gamer con los personajes de los videojuegos”. Esta tesis es un estudio psicoanalítico realizado en adultos jóvenes de 20 a 25 años entre los meses de agosto y octubre del 2014. La misma fue elaborada en Quito, en la Universidad Católica del Ecuador. En esta tesis de grado, Ayala y Romero definen la identificación, sus tipos y sus manifestaciones en su primer capítulo, seguido por el segundo capítulo que refiere más al tema de los videojuegos en sí, como su historia, características y géneros. En esta investigación logran concluir que efectivamente hay una identificación del gamer, jugador de videojuegos, con los rasgos de los personajes en los juegos.

Así mismo, la tesis de Samuel Solano Schembri, “Psicoanálisis y realidad virtual: Indagaciones teóricas por el sujeto en un videojuego”, habla sobre la realidad virtual aplicado en videojuegos y en el internet, lo que vincula con teorías del psicoanálisis y realiza una correlación entre ambos y sus propias impresiones. Con esto, busca poder concluir donde se ubica el yo en todo esto, su importancia con respecto a la realidad virtual, en relación al psicoanálisis. Esta tesis fue elaborada en el 2017, en Bogotá D.C., en la Universidad Javeriana.

Finalmente, también podemos verlo en el artículo científico de Isabela Granic, Adam Lobel y Rutger Engels, titulado “The Benefits of Playing Video Games”, en español “Los beneficios de jugar videojuegos”. Escrito en el 2013, el artículo se dan varios puntos para poder dar de cuenta cómo muchos jóvenes, entre niños y adolescentes, pasan considerables horas de su vida jugando videojuegos. De los diferentes puntos que tocan, hablan sobre las funciones del jugar, los beneficios cognitivos de jugar videojuegos, los beneficios motivacionales de jugar, al igual que los beneficios emocionales y sociales.

OBJETIVOS

Objetivo general

- Analizar si la elección de atributos en los videojuegos de role-play sirven como recurso de identificación para el adolescente.

Objetivos específicos

- Interpretar por qué razón los adolescentes eligen ciertos atributos en sus personajes.
- Relacionar el proceso de identificación en la adolescencia con su elección de atributos de un perfil de personaje de un videojuego de role-play.
- Establecer una relación entre la elección de personaje con su proceso de identificación.

PREGUNTA DE LA INVESTIGACIÓN

¿Cómo la elección de atributos en los videojuegos de role-play sirven como un recurso de identificación en la adolescencia?

Capítulo 1: *La Adolescencia.*

1.1 *La Adolescencia, una construcción*

En todo el mundo, existen distintas formas de ver el proceso en el que el niño deja de la infancia y comienza los cambios que harán de él un adulto. Esta ruptura de la infancia, que concierne más que solo cambios físicos, es una etapa obligatoria que todos debemos pasar para poder dejar nuestra dependencia de nuestros padres y prepararnos para llevar una vida independiente como adultos. “Es la época en que se debe romper con la identificación con los padres para conquistar su propia identidad y sus responsabilidades.” (Dolto, *En el juego del deseo*, 1983, pág. 228).

Para empezar con esa búsqueda de la propia identidad que menciona Françoise Dolto (1983), el sujeto cuestiona a sus padres, buscando la aceptación de sus pares y abriéndose socialmente para de esa manera poder encontrar una manera de poder identificarse con algo o alguien que esté fuera de este entorno o círculo familiar en el que ha crecido, desligándose de ello.

Intervención de clausura de la 3ª Jornada del *Institut de l'Enfant*,” Interpretar al niño”, Jacques-Alain Miller (2015) explica cómo a lo largo de los años, los niños terminaban la infancia y en ese momento eran considerados como adultos, pero que es en los años más recientes han sido categorizados en un punto intermedio, no siendo niños, pero aún, no siendo adultos. “Lo que podemos decir, de un modo general, es que la adolescencia es una construcción” (Miller, 2015)

Cuando en la infancia, el sujeto solo se interesaba por su grupo de pertenencia, lo cual Dolto (1990) dice que es la primera vida imaginaria, en la adolescencia esto cambia y se expande a sus pares, como por ejemplo sus compañeros de la escuela, a la búsqueda de pertenencia y amistad que puede encontrar en ellos, y ella lo llama la segunda vida imaginaria del sujeto, lo cual empieza al mismo tiempo de la adolescencia, comúnmente desde los once años.

Estos años también marcan el momento en la vida en que el sujeto puede tener acceso a un cuerpo sexuado, que es capaz de reproducirse. Desde el inicio de la

adolescencia, toda la sexualidad que el sujeto siente o experimenta estará ligado a su propio cuerpo y la exploración del mismo, y aunque el adolescente efectivamente desea el primer encuentro sexual, primero lo va a vivir por medio de la imaginación. Viven una sexualidad a través de la imaginación, como lo explica Dolto (1990).

El recurso que el sujeto utilizará para llevar esto a cabo es la masturbación, la cual el adolescente utilizará como una manera de descarga que lo ayudará a poder tener un escape de su realidad. Este escape, que va del lado de la fantasía, es temporal y que como consecuencia logrará que luego el adolescente se le vuelva más complicado el poder afrontar la realidad. Es por esa razón que puede ser considerada un arma de doble filo, o “trampa” como lo propone Dolto (1990).

Entonces se puede decir que la masturbación es la manera en que el adolescente explora su propio cuerpo, y logra llenar parcialmente ese deseo, aunque en realidad llevar a cabo la primera experiencia sexual, es algo que crea sentimientos ambiguos en el sujeto. Es un choque entre el miedo y el deseo. La primera experiencia sexual, a este encuentro con el otro, para el adolescente representa un cambio del que no podrá regresar.

Lacan explica que, viéndolo desde el lado imaginario, en la adolescencia el niño pasa a ser un hombre y en este pasar a ser hombre ocurren todos estos cambios que causan que la imagen del sujeto sea modificada, de forma que ocurre un rompimiento de lo imaginario y es aquí cuando se realiza un ajuste de la imagen del mismo. Y a consecuencia de aquello, esta imagen reajustada resulta problemática para el adolescente.

Viéndolo del lado psicoanalítico, como Freud (1901-1905) lo explica en “Las metamorfosis de la pubertad”, se puede decir que la pulsión sexual, que anteriormente era auto erótica en la infancia, halla un objeto sexual.

“Después de la infancia se plantean cierto número de elecciones, pero no de manera definitiva, y estas son reactualizadas en la adolescencia. Son las elecciones de objeto, hétero u homosexuales, y las elecciones de posición, principalmente en cuanto a la sexuación.” (Stevens, 1998, pág. 26)

Este es el momento en la vida del sujeto en que él mismo rehace sus elecciones de objeto, aun cuando esta ya había sido planteada anteriormente. Estas se replantean ya que, aunque el niño hace una elección de su objeto a la salida del Edipo, estas no son permanentes ya que esta elección se reestructura en la entrada a la adolescencia.

En su libro “Tres ensayos de teoría sexual” Freud (1901-1905) pone a la luz una condición que nos diferencia de los animales, la cual tiene que ver con la interrupción de la sexualidad en la infancia, producto de la latencia. El estado de latencia dura hasta que empieza lo que Freud llama la pubertad. Es a partir del fin de la latencia que el niño empieza su segunda sexualidad. Al ocurrir esto, se entiende de que es este el momento en la vida del adolescente donde ocurren cambios en el sujeto que llevan a que este pueda dejar esa vida sexual infantil atrás, dando paso finalmente a la conformación definitiva de la misma en su vida, lo cual hace que el adolescente pueda elegir su objeto sexual. De acuerdo con Freud (1901-1905) “Con el advenimiento de la pubertad se introducen los cambios que llevan la vida sexual infantil a su conformación normal definitiva.” (pág. 189)

Aunque muchos autores discrepan en qué edad efectivamente es que el sujeto entra a la adolescencia, coinciden en que es el momento en que se acaba la infancia y que el joven se enfrenta a diferentes cambios a nivel físico y mental, para poder prepararse para la vida adulta.

Cambios en la adolescencia

Como bien lo plantea Juan David Nasio (2010) “La adolescencia es un pasaje obligado, el pasaje delicado, atormentado, pero también creativo, que se extiende desde el fin de la infancia hasta las puertas de la madurez.” (Nasio, 2010, pág. 15). Es un tiempo frágil por el que pasamos todos, lleno de cambios y exploración que reestructura cómo la persona interactúa con su entorno y personas. En “Retrato del adolescente de hoy” Nasio (2010) define la adolescencia en tres categorías distintas: de forma biológica, sociológica y psicoanalítica.

Cuando se refiere a lo biológico, lo hace desde el cuerpo del niño y la niña, el cual se ve sometido a una serie de cambios físicos, señal que significa que su cuerpo está volviéndose más maduro, un cuerpo sexuado. En esta etapa, lo que más marca la diferencia entre el cuerpo de la niñez y el del adolescente, es que el segundo ahora es capaz de procrear. En los hombres ocurren las primeras erecciones y eyaculaciones, mientras que en las mujeres se presenta la primera menstruación. Sus cuerpos anatómicamente cambian, las mujeres presentan caderas más anchas y los hombres crecen de estatura de manera considerable.

Los cambios psicológicos refieren a cómo esta época en la vida del adolescente es un periodo transitorio en el que está en un punto intermedio entre la niñez y la adultez. Es en estos años transitorios, cuando el adolescente no quiere dejar ciertos atributos que lo hacían niño, pero a la vez desea poder tener los beneficios de los adultos, sin todas las responsabilidades que aquello conlleva.

Desde el psicoanálisis, Nasio (2010) dice que “El joven muchacho o chica de hoy es un ser trastornado que, alternativamente, se precipita alegre hacia adelante en la vida, luego de pronto se detiene, agobiado, vacío de esperanza, para volver a arrancar inmediatamente llevado por el fuego de la acción.” (pág.17). Nasio (2010) explica que este es el único momento en la vida de la persona en que tendrá estos cambios de tan repentinos y drásticos, de puras contradicciones, ya que esto no suele ocurrir con tanta frecuencia en la infancia ni en la adultez. Esto ocurre, particularmente en estos años del sujeto, ya que el adolescente está construyendo la estructura de su personalidad y creando recursos subjetivos y mecanismos de defensa para poder responder a los cambios propios de la etapa.

1.2 Mecanismos de defensa del yo.

Los mecanismos de defensa del yo están son varios y están presentes siempre de alguna forma u otra y de manera inconsciente, en la vida del sujeto frente a la angustia. Es la manera en que el sujeto logra adaptarse, es la forma que el yo reacciona frente a alguna angustia que cause en el sujeto malestar. Con ellos los sujetos encuentran una forma de llevar su angustia de forma que puedan vivir con ello

de mejor manera. No todos son soluciones definitivas a lo que acontece al sujeto, pero si le dan a la persona un espacio de respiro.

“Una de las tareas más importantes del yo es enfrentar las amenazas y peligros que acechan a la persona y suscitan angustia. El yo puede tratar de dominar el peligro adoptando métodos realistas para resolver el problema, o puede tratar de aliviar la angustia utilizando métodos que nieguen, falsifiquen o deformen la realidad y le impidan desarrollar su personalidad.” (Hall, 1978, pág. 95)

Y como Calvin S. Hall (1978) claramente explica, esto es lo que se llaman los mecanismos de defensa del yo. Existen muchos, cada uno encargado de poder ayudar a la persona a resolver lo que lo imposibilita en el momento, buscando una solución óptima a lo que causa tal ansiedad en él. Aunque son defensas inconscientes al que sujeto recurre en los momentos en los que está invadido por un malestar que puede ser tan agobiante que lo deje paralizado sin poder avanzar, los mecanismos de defensa pueden también traer aspectos negativos en la vida del sujeto. Si este se agarra de sus mecanismos de defensas al punto de poder desfigurar su realidad a tal punto que su personalidad es afectada por ello, se vuelve un arma peligrosa para el sujeto, que no da cuenta de lo que está pasando en su vida y por qué, tan sujeto a no ver la realidad como es.

Teniendo esto en cuenta, en esta investigación solo se abordará algunos los cuales se consideran que son los más pertinentes para el tema planteado: Desplazamiento, proyección, fantasía y la identificación. Existen muchos más mecanismos de defensa, pero como en esta tesis nos referimos al tema de la adolescencia y a los recursos de identificación de esa etapa de la vida, no hay necesidad de exponer sobre los demás que hay.

Desplazamiento

El mecanismo de defensa del yo llamado desplazamiento, es cuando el sujeto reprime sus impulsos y los descarga en otra situación, de una manera que canaliza su impulso inconsciente. “El yo lo desvía de una manera parcial y más aceptable para el sujeto, el sujeto la desencadena en otro objeto.” (Rodríguez, 2012, pág. 71). Puede

ser que el sujeto esta de mal humor tras haber sido reprendido por algún profesor, situación que hizo que quisiera alzarle la voz a su docente, pero no lo hace ya que no desea tener problemas más serios con su institución, pero luego cuando el mismo chico llega a su casa, lo primero que hace es gritarle a su hermana y pelearse con ella sin razón, ya que ella no le ha hecho nada para enojarlo.

Esto es muy común en la adolescencia. Es habitual que los adolescentes, en esta búsqueda constante de descubrir quiénes son y de encajar con sus pares, pueden sentir frustraciones severas al sentirse aislados o rechazados. Estas frustraciones y tensiones que se crean a partir de alguna mala experiencia vivida por los adolescentes, en muchos casos son desplazados a sus padres en el hogar. Frecuentemente son los padres los que reciben esta descarga negativa sin razón aparente.

Es importante decir que es más fácil para el adolescente mostrar ese lado suyo a sus padres, quienes están desvalorizados en sus ojos y de los cuales se cuestionan su autoridad, que ir y descargar esa furia con sus pares, que puede arruinar su relación y es la que más le importa. Cabe de recalcar que esto es un proceso inconsciente del yo, por lo que el adolescente cuando descarga su furia en sus padres, no sabe que están desplazando en ellos la furia guardada de otro momento de su día.

Es interesante que cuando hablamos de desplazamiento, no solo nos referimos a desplazar la emoción a otra persona o sujeto. Como se mencionó anteriormente, el desplazamiento es importante para esta investigación, y esto también se debe ya que otra manera de que esto puede presentarse es, por ejemplo, después de algún conflicto en la vida del adolescente, donde el sujeto haya estado considerando golpear a quien le ocasionó el malestar, el adolescente no lo hace y cuando llega a su casa decide prender un videojuego y desplazar esa furia con los personajes del juego, encontrando un consuelo en poder dar los golpes que no pudo dar cuando quiso en ese entorno virtual.

De esta manera podemos dar cuenta de que efectivamente, el desplazamiento puede ser utilizado en otras personas o hasta situaciones virtuales. Es curioso ya que, aunque el sujeto no esté haciéndose daño a si mismo de manera física, el acto de

poder desplazar sus deseos de golpear a otros en los personajes del juego prueba que es posible que haya una identificación, hasta cierto punto, del joven con los personajes de sus juegos.

Proyección

Cuando se habla de proyección se refiere a cuando el sujeto le atribuye a algún tipo de objeto externo, ya sea un ser animado, digitalizado o un objeto inanimado, características que el sujeto mismo no entiende o no conoce como suyas. “Identificación proyectiva, en la cual el sujeto experimenta como propias, conductas de un objeto externo y vive dichas experiencias a través del otro.” (Bleger, 2007, pág. 160). Esto puede hacer que se vaya a crear un tipo de identificación proyectiva, que como explica Bleger (2007), es cuando el sujeto siente indirectamente como suyas las sensaciones o situaciones en las que ese objeto se encuentra.

Es una forma de no querer admitir cuáles son sus verdaderos deseos o impulsos, por lo que prefiere proyectarlos hacia algo externo, haciendo que el sujeto no acepte que en realidad está sintiendo. Puede ser un sujeto que no logra tener la valentía de hacer algo que ansía y encuentra que haciéndolo indirectamente mediante un juego o viendo a alguien más realizar lo que él no puede, es para el sujeto una forma de vivir esa experiencia y lograr lo que normalmente no tendría el coraje de hacer.

Fantasía

Fantasía, o evasión de la realidad, es cuando el sujeto huye de la realidad en la que vive, ya sea por inconformidad o no poder lograr lo que desea, y usa la fantasía para suplir esta necesidad. “Cuando hay cosas que no podemos hacer, o cuando nuestra vida no es lo que quisiéramos, o deseamos cosas que nos son imposibles obtener, surge este mecanismo de defensa.” (Rodríguez, 2012, pág. 73). Este mecanismo de defensa es una forma pasajera de escapar de los problemas que agobian al sujeto, aunque este solo lo sea parcialmente. Puede ser mediante música, libros, películas o incluso videojuegos. Un ejemplo puede ser que la vida del sujeto este cayéndose en pedazos. Sus notas están muy bajas, ha peleado con sus amigos

o no ha podido conseguir pareja, pero encuentra consuelo en este mundo virtual en el que no existen las notas, sus amigos no lo cuestionan y puede formar una familia sin el riesgo a exponerse con sus pares y fracasar. Esto es una defensa parcial ya que el momento en que apaga esta fuente de conformidad, la angustia regresa ya que nada ha cambiado.

Identificación

Finalmente, cuando nos referimos a el mecanismo de defensa de la identificación, hablamos de cuando el sujeto quiere ser como otro tanto, al punto de llegar a adoptar características de la otra persona y así imitarla. “El deseo inconsciente de ser otro, de parecerse a otro o de tener las cualidades de otro, de tal manera, el sujeto se apropia de características de otros a través de la imitación.” (Rodríguez, 2012, pág. 72). Esto es algo muy propio de la adolescencia, ya que es cuando el sujeto está en busca de nuevos modelos para seguir, que no sean sus padres. Es en esta instancia, para poder ser parte del grupo, buscan acoplarse a características de sus pares, o de modelos que sus compañeros admiran y siguen, y hasta hay instancias en que el sujeto toma actitudes de sus personajes ficticios favoritos, categoría en la cual pueden estar considerados los personajes de videojuegos también.

1.3 Proceso de identificación.

La adolescencia es una época de fragilidad para el sujeto. Es donde la persona reconstruye su subjetividad, y hace esto en función a ideales que ha venido adquiriendo y que están presentes en su vida. Hablamos sobre una “reconstrucción” ya que, en la infancia el sujeto logra esa identificación a través de sus padres, o de adultos cercanos que sean importantes para el sujeto. En la adolescencia, el sujeto debe buscar reconstruir una nueva identidad propia, en función de sus ideales.

Estos ideales también pueden ser afectados por la sociedad en la que vive él mismo, y de la misma manera, puede ser afectado por personas u personajes que ve como modelos o con los que puede llegar a identificarse. En esta etapa de cambios, el adolescente es más vulnerable y así mismo lo es su personalidad, la cual está en desarrollo y no es definitiva.

Es verdad que los adolescentes están en una búsqueda constante por encajar y pertenecer, encontrando en otros o en objetos idealizados, modelos a los cuales poder imitar. “Sólo se discierne que la identificación aspira a configurar el yo propio a semejanza del otro, tomado como «modelo».” (Freud, 1921, pág. 100) Aunque ellos son los que deciden a quien seguir y qué, o quién, tomarán por modelos a seguir, se ven afectados por los medios que consumen en su diario vivir de manera, ya sea de manera consciente o inconsciente. Cuando hablamos de “medios que consumen”, este término puede abarcar películas, series de televisión, artistas y hasta videojuegos que puedan utilizar en su tiempo libre.

Hay que entender que hay diferentes tipos de identificación, ya que unas pueden ser voluntarias, o en este caso conscientes, o pueden ser involuntarias, lo cual vendría a ser del lado del inconsciente. Cuando se realiza la identificación de manera voluntaria, el adolescente busca mediante la imitación, hacer una especie de calcado a alguien desea parecerse. Esto se presenta en el adolescente, cuando este tome maneras que se comporta, como se viste, o como se expresa alguien más. Esta persona puede ser un artista de cine, cantante, entre sus pares o personajes ficticios. De la misma manera podría ocurrir una identificación con alguien más, pero de manera involuntaria e inconscientes. La adopción de ciertos rasgos, conductas o expresiones que el sujeto tome pueden ser sin que el adolescente intencionalmente desee hacerlo.

Estos impulsos que llevan al sujeto a buscar la identificación con otros, sean voluntarios o no, son reflejos de sus anhelos en base a la singularidad de cada adolescente. Esto se ve influenciado por las experiencias que ha tenido el adolescente, su relación familiar, su grupo de amigos, su entorno social y cultural, entre otras cosas. En base a esto, la identificación es un tipo de imitación que hace el sujeto, adoptando rasgos de otros para poder eventualmente prepararse para la adultez y poder vivir de manera independiente de sus padres, con quiénes antes el adolescente se encontraba identificado en la infancia.

(Dolto, 1990) menciona en La causa de los adolescentes, “Los padres, de todos modos, dejan de ser a sus ojos los valores de referencia.” (pág. 18). El problema que tienen los adolescentes con sus padres es que estos son adultos que buscan ponerles límites y darles órdenes, en una época de la vida en que el sujeto justamente busca poder ser más independiente.

Aunque se muestren desafiantes a la autoridad de los padres, es importante entender que, aunque no lo demuestren o lo digan, los adolescentes aprecian mucho lo que sus padres hacen por ellos. Pueden tener una máscara de indiferencia, pero es algo que verdaderamente valoran.

Esta crisis de identidad por la que pasa el adolescente es algo muy peculiar de la adolescencia. A partir de esta crisis, el adolescente busca varias identificaciones distintas para poder ir construyendo la suya propia. El adolescente necesita entender quién es el mismo. Busca comprender esto en distintos lugares, pueden ser personas que conocen, ídolos, personajes de películas o series de televisión, en sus pares, etc. La imaginación es lo que ayuda a que el sujeto pueda crear las diversas fantasías que él mismo crea, lo cual se centra en una fantasía omnipotente personal.

Esta fantasía que tiene el adolescente de poder formar parte de algún grupo específico, de ser respetado y considerado por personas que tengan algo en común con él. Es cuando el sujeto busca la aceptación de sus pares, ser parte un grupo.

Al inicio de la adolescencia, una de las cosas más importante para ellos es poder tener la mayor a cantidad de amigos, un gran grupo de amistad, y el mismo que va perdiendo importancia mientras el adolescente crece, dándole un mayor enfoque e importancia a menos amistades que sean más cercanos y con quien se puedan compartir cosas más íntimas y privadas.

“Los adolescentes requieren de un punto de apoyo consistente para, luego, hacerse cargo de sí mismos” (Peskin, 2013, pág. 185). Es por esto que el sujeto busca estos modelos a seguir fuera del hogar. Puede ser un artista que no conoce, pero admira, o puede ser alguna persona de su colegio, la cual es admirada por sus pares y es popular. Estas personas admiradas por los adolescentes son personas

idealizadas por el adolescente, que este sube a un pedestal ya que es como le gustaría ser. “Exalta hasta las nubes a una persona de más edad a la que admira, como, por ejemplo, un rapero, un jefe de grupo o un personaje de juegos de video” (Nasio, 2010, pág. 18). El sujeto en estos casos puede adoptar distintos gestos o características de estos modelos ideales, esa persona a la que admira o quisiera ser. Puede ser desde un cambio sutil, hasta un cambio drástico, como por ejemplo cortarse el pelo en el mismo estilo que lo tiene la persona, personaje o artista que admira. Esto es parte del proceso por el cual el sujeto debe pasar antes de ser considerado un adulto.

La preocupación del adolescente sobre la imagen que proyecta hacia los demás es muchas veces más importante, que el sentirse bien. Existe en ellos un miedo profundo a pasar el ridículo frente a los demás, muchos de estos grupos de adolescentes buscan una manera de poder encajar con los que tienen gustos similares, adoptando un nombre que los identifica y diferencia de los demás. “El sacudimiento de los asientos narcisistas que el trauma de la pubertad provoca al psiquismo exige un trabajo de reorganización representacional e identificatoria. El adolescente necesita con urgencia ser ‘alguien’” (Posadas, 2006, pág. 35).

Se identifican con los grupos en los que socializan, y para sentir ese apego y no sentirse solos, buscan significantes en común que los unan, como el nombrarse los “borrachos”, “gamers”, “populares”. Este es un recurso necesario que el adolescente busca para poder hacer frente a la sensación de soledad, el horror de sentir el vacío de no ser nadie.

Capítulo 2: Los videojuegos de Role-Play

2.1 ¿Qué es un RPG de consola?

Los juegos de consola clasificados como “RPG” son actualmente uno de los tipos más famosos de videojuegos, conocidos principalmente por presentar historias complejas y fantásticas en la que el jugador se ve inmerso, donde la historia toma lugar en mundos tan diversos y llenos de cosas por hacer y rincones por explorar que el mundo se siente dinámico y real.

Las siglas RPG se las utiliza para referirse a este tipo de juegos, ya sean de mesa o virtual, siglas que en inglés significa “Role Playing Game”. Los videojuegos de Role-Play son juegos en los que hay una gran historia que se ve impactada por las decisiones del jugador. Es un concepto de juego que idealmente busca que el jugador se sienta en los zapatos de su personaje y así hacer la experiencia de jugar aún más impactante y llamativo para quien controle al personaje principal. De ahí su nombre de Role-Play, palabra en inglés que traducida al español es Rol u oficio.

Cada año que pasa, el número de videojuegos de RPG que las compañías de consolas desarrollan aumenta, todo por la increíble demanda que este tipo de juegos ha creado. Lo que separa a los RPG de los demás juegos es su manera de hacer que el jugador se sienta conectado a la historia de manera personal. Los creadores de dichos juegos logran que la persona con el control en mano se vuelva parte de la narrativa dinámica que le es presentada, dándole la opción a personalizar el personaje que usa, presentándolo con decisiones que afectan no solo al personaje, sino también al mundo y la historia que él mismo vive.

Existe lo particular de los videojuegos, que podría ser que todos los jóvenes que tienen consolas de videojuegos en sus casas suelen jugar de forma regular. Esto es algo que todos ellos tienen en particular, un particular común. Pero de manera singular, esta cada experiencia del sujeto. Ninguna experiencia jugando videojuegos de RPG brindan la misma experiencia a los otros jugadores. Esta es única y singularmente la del sujeto con el control en mano. Pueden todos tener el mismo juego

y tener experiencias similares, pero nadie tendrá el mismo personaje o vivirá el juego de la misma manera.

Entonces de lo que podemos discernir, en estos tipos de juegos es común que el jugador pueda tener cierto control de su juego, haciéndolo completamente único a las partidas de los demás. Al inicio de estos juegos es de esperarse tener algún tipo de personalización con el personaje principal, elegir ciertos atributos que diferenciarán tu juego con el de otros.

“In roleplaying, the “audience” joins in the creation, may introduce huge impact to the project. [...] the players are responsible for portraying their characters. If they want something to happen in the story, they make it happen, because they're in the story.” [En juegos de rol, la “audiencia” es parte de la creación, puede introducir un gran impacto al proyecto. Los jugadores son responsables de representar sus personajes. Si quieren que algo ocurra en la historia, ellos hacen que ocurra, ya que ellos están en la historia.] (Jackson, 2008, pág. 7)

Esta responsabilidad que tienen los jugadores les es creada al presentarles un mundo que se mueve y adapta con ellos, creando esa sensación de inmersión. Es común que los juegos más actuales le permitan a la persona que juega poder elegir en qué orden desea jugar a historia. Puede poner de prioridad completar la historia principal del juego, que usualmente está centrada en salvar a algún reino o personaje, ganando gloria y fama, o puede optar por buscar aventuras en distintos rincones del mapa, obtener misiones secundarias que enriquecen la complejidad del personaje. Todas las elecciones hechas por la persona impactan al mundo y el personaje.

Existen otros medios de entretenimiento que pueden tener efectos similares en las personas, así como lo son las películas y las series. No es raro escuchar que alguien dice ser el personaje de alguna película o que se sienta triste por la pérdida de un personaje, al punto de llorar de la tristeza. Pero como lo dice Steve Jackson (2008), hay una diferencia crucial en presenciar y disfrutar de entretenimiento pasivo, a tener control sobre lo que pasa y tener un tipo de impacto en la historia. “It's also one of the most creative possible entertainments. Most entertainment is passive: the audience just sits and watches, without taking part in the creative process.” [También

es uno de los entretenimientos más creativos posibles. La mayoría de entretenimiento es pasivo: la audiencia solo se sienta y observa, sin tomar parte del proceso creativo.] (Jackson, 2008, pág. 7). Esto es lo que diferencia a los videojuegos de RPG con los demás videojuegos que hay en el mercado.

2.2 De la mesa a la pantalla.

La historia de los videojuegos de Rol, o juegos de Role-Play, es corta ya que este tipo de juegos son relativamente nuevos. Tiene un poco más de 40 años de historia, sus empiezos remontándose a mediados de los años 70. Para poder entender de dónde vienen estos videojuegos modernos de Role Play que vemos hoy en día, como Skyrim y Fallout, es importante entender de dónde vienen y saber sobre sus orígenes. Es verdad que este tipo de juegos ya tienen unos cuantos años en el mercado, pero el primer juego de Role Play que existió no fue virtual, sino que un juego de mesa llamado Dungeons & Dragons, creado por Gary Gygax y Dave Arneson en el año 1974.

Este juego fue revolucionario para algunos adolescentes de esos años, pero era considerado un arma de doble filo para quienes lo usaban cuando recién fue comercializado. La razón tiene que ver con cómo era visto el juego en esa época. Como el juego tenía muchos personajes mágicos, hechizos de convocar y enemigos como trolls, demonios y ogros, los religiosos conservadores que no conocían bien el juego le atribuyen influencias demoníacas al juego sobre sus jugadores. Pero a los adolescentes que les gustaba el juego se rehusaban a dejar de jugar, y las sesiones de juegos consistían en reunirse en una casa, elegir tu personaje ideal, el cual determina como avanzarás en el juego, y pasar horas de jugando hasta que uno ganara, o hasta que fuera la hora de regresar a sus respectivos hogares.

En este juego de mesa los jugadores debían interpretar a un personaje de su elección, describiendo los diálogos que los mismos suponían decir, explicando las acciones que realizaban sus personajes y hasta dándole una personalidad particular a el personaje imaginario que eligieron ser. La historia del juego se veía afectada directamente de las acciones y decisiones que tomaban los jugadores, haciendo cada partida única e irreplicable, haciendo que el juego sea posible jugarlo múltiples veces y aun así la experiencia vivida por el jugador sería distinta.

Vemos esto representado en muchas series y películas ambientadas en los años 80, donde se hace alusión de este mal trato que recibían los adolescentes que optaban por jugar este juego de mesa. Uno muy popular es la serie *Stranger Things* (2016), donde los personajes principales siempre se reúnen a jugar el juego *Dungeons & Dragons*, son considerados los perdedores en su escuela, y basan muchas de sus decisiones y acciones a lo largo de la serie de acuerdo a las estrategias que utilizan durante su juego de *Dungeons & Dragons*.

Una de las razones por las cuales no muchos jóvenes jugaban con este juego particular es que era un juego complicado. Para entenderlo debían leer las reglas, atributos de sus personajes, fortalezas y debilidades, entre otras cosas. Es un juego que requiere de muchas horas de lectura y aprendizaje para poder entenderlo bien, para poder estrategizar y elegir el personaje que mejor va con el estilo de juego del jugador.

Seguidos de *Dungeons & Dragons* fueron publicados otros juegos con conceptos similares, todos utilizando papel para poder traer estos juegos de rol a la vida de jóvenes y adultos. Años después se hizo el salto a los juegos de rol electrónicos, que básicamente consisten en juegos con textos extensos, en los que el jugador debía guiar la historia y lo que ocurría en ella dependiendo de las decisiones que tomará, como lo fue el juego *Worlds of Zork*, el cual fue creado para la computadora a finales de los años 70.

A mediados de los años 80, las consolas de videojuegos estaban empezando a coger pista en el mercado y en el año 1985 salió a la venta la consola de Nintendo llamada *Nintendo Entertainment System*, abreviado a *NES*. En esta plataforma se dio pie a que se pueda ampliar lo que ya se conocía como juegos de rol, pero llevado al televisor de los jóvenes. *Wizardry* es un videojuego de rol que fue muy popular, el primero que permitió que el jugador tenga más opciones de elegir si se trataba de la ocupación de su personaje, dando muchas y distintas opciones, no las mismas que se habían venido repitiendo desde *D&D*.

Así mismo, una de las franquicias más conocidas y populares de RPG de la actualidad se vio publicado en el NES en el año 1987, llamado Final Fantasy. Estos juegos abrieron un mundo de posibilidades para los siguientes juegos que entrarían en esta categoría, como Dragon Quest.

Las historias de los juegos, al principio limitadas por la capacidad que las consolas de videojuego de la época, fueron poco a poco incluyendo más elementos a este género de juegos de rol. En los años siguientes se presentaron juegos donde los jugadores podían hacer que su personaje tenga trabajo, el sistema de subir niveles progresivamente dependiendo de la experiencia que tiene el personaje y cuando pasaron a ser juegos en discos, a diferencia de juegos en cartuchos como era común, los mundos creados para los RPG pudieron crecer, las misiones de los personajes se volvieron más complejas y las historias más interesantes.

A finales de los '90 el primer juego llamado Fallout significó otro cambio ya que presentó al jugador con un mundo post-apocalíptico de sobrevivir, un concepto que no se había visto antes en los juegos de RPG. Fue un cambio de los mundos de fantasía medieval que los representan mejor a los RPG hasta el momento.

Actualmente hay muchos juegos que siguen tomando características de estos juegos que iniciaron el género RPG, llevándolo a nuevos límites y presentando historias largas y mundos con tanto que hacer, que se dicen que no tienen final. Así es el caso de Skyrim V que salió en el 2011, que, aunque tiene una historia principal relativamente corta, mantiene a los jugadores regresando a él por las diversas misiones y cosas que el juego permite que el jugador experimente. Es un juego de fantasía medieval que se dice no tener fin, ya que siempre está presentando al jugador con nuevas misiones y formas de hacer que el personaje crezca en complejidad, con un mundo que se adapta a las decisiones del jugador como por ejemplo el decidir ser parte de una guerra civil. El jugador elige si quiere formar parte de ello y que bando elige, qué aliados conserva y cuales traiciona.

De esta forma damos cuenta de cómo este juego de Dungeons & Dragons, abrió la puerta para los demás juegos de Rol modernos que conocemos actualmente, y tanto es su afecto en los que lo juegan que hoy en día sigue teniendo una comunidad

fiel que lo juega en línea, aunque en su mayoría son personas mayores. Los adolescentes actuales parecen preferir otros juegos de RPG más actuales, no necesariamente Dungeons & Dragons.

Es curioso notar cómo las perspectivas sobre los juegos de Rol han cambiado a través de los años. Lo que hoy en día es discutido entre jóvenes de forma abierta y desinhibida, antes era un pasatiempo que los jóvenes que lo disfrutaban, escondían y jugaban en grupos con amigos. Lo que ahora es un gusto común y hasta popular entre muchos adolescentes, es algo que hace un par de décadas hubiera sido visto de manera negativa por sus pares y personas religiosas.

2.3 Tipos de RPG

Cuando se trata de juegos tan diversos en sus historias y experiencias, es fácil que se vayan creando distintos subtipos a raíz de la etiqueta RPG.

The variety of role playing games makes it inherently challenging to provide a common definition. However, all forms of role playing games[...] share a group of characteristics, which makes them identifiable from other types of games: storytelling with rules, control of fictional characters, a fictitious reality. [La variedad de juegos de rol hace que sea intrínsecamente difícil proporcionar una definición común. Sin embargo, todos los tipos de juegos de rol [...] comparten un grupo de características, lo que los hace identificables de otros tipos de juegos: contar historias con reglas, controlar personajes de ficción, una realidad ficticia.] (Tychsen, 2006, pág. 76)

Existen muchas divisiones de los juegos de rol. Pueden ser categorizados por las zonas donde fueron creados o dependiendo de cómo es la mecánica del juego. Para esta investigación sólo mencionaremos los más comunes de este género. Entonces podemos decir que los videojuegos de RPG generalmente están divididos en los siguientes sub-categorías:

JRPG	Japanese Role Playing Game	Juego de rol Japonés
WRPG	Western Role Playing Game	Juego de rol Occidental
SRPG	Strategy Role Playing Game	Juego de rol de estrategia
ARPG	Action Role Playing Game	Juego de rol de acción

Tabla 1: Traducción de siglas de tipos de RPG.

JRPG

Como bien lo dice el nombre, en esta subcategoría caen los juegos RPG que han sido hechos en Japón. En los juegos que caen en esta subcategoría se ve la clara influencia de la cultura japonesa en ellos, usualmente siendo sus creadores nativos del país. Sus personajes suelen tener rasgos exagerados, típicos de las animaciones japonesas.

WRPG

Esta sub-categoría entran los juegos de RPG que fueron elaborados en países Occidentales, juegos que usualmente tienen gráficas que parecen muy reales y sus personajes son del mismo modo. Cada año el aspecto visual de estos juegos mejora, al punto de que el mundo y la fotografía presentada en estos juegos son fáciles de confundir con paisajes del mundo real. Los personajes humanos aún tienen por mejorar, pero no hay duda que cada vez es más difícil notar la diferencia.

SRPG

Este tipo de RPG se basa en juegos que presentan al jugador con personajes que pueden controlar, pero para poder avanzar en la historia y ganar el juego, el jugador debe estrategizar como avanzar y sacar adelante su equipo en combates de turnos. Las diferentes estrategias que puede elegir el jugador sirven para poder darle la libertad de avanzar el juego como le parezca ideal, dependiendo de sus elecciones si es ganador o no.

ARPG

Hay muchas personas que argumentan que los juegos de rol de acción no son juegos de RPG como tal ya que muchos que entran en esta categoría tienen muy poca personalización de los personajes elegidos, no tienen sistemas de habilidades y usualmente tienen una historia más lineal lo que hace que las experiencias de los jugadores sean muy parecidas a los demás. Otra característica de estos juegos es que el combate tiende a ser más simple, de aplastar constantemente pocos botones para ganar y avanzar. Claro, que no todos los juegos de ARPG son de esta manera, pero la mayoría son así.

Existen otras clasificaciones, pero estas son las principales que se utilizan al momento de hablar sobre los videojuegos de RPG. Es importante aclarar que hay ocasiones en que juegos son considerados como parte de dos subcategorías distintos, ya que todos conservan el elemento principal del juego de rol: que el jugador logre ponerse en los zapatos del personaje.

2.4 Creando al personaje

Lo principal en todo videojuego de RPG es la historia y cómo esta afecta al personaje principal y como la misma es afectada por el jugador. En estos tipos de juegos es común que el jugador pueda tener cierto control de la historia de su juego, haciéndolo completamente único a las partidas de los demás. Al inicio de estos juegos es de esperarse tener algún tipo de personalización con el personaje principal, elegir ciertos atributos que diferenciarán tu juego con el de otros. "Players develop characters based on certain rules and are responsible for deciding what those characters do over the course of the game." [Los jugadores desarrollan personajes en base a ciertas reglas y son responsables de decidir qué es lo que su personaje hace en el transcurso del juego.] (Cover, 2010, pág. 6)

El caso más común de RPG es que el jugador pueda elegir atributos de sus personajes, como sus estadísticas base, las cuales irá desarrollando en tanto avance en la historia. Hay juegos que dejan elegir sexo, raza, especie, trabajo o labor, nombre, estadísticas físicas y más. Esta personificación del personaje varía dependiendo del juego, y eso es lo que dicta que tan detallada o simple sea la creación del personaje.

Generalmente existe un sistema de niveles, donde tu jugador sube de nivel de acuerdo a la experiencia que uno gana con ciertas actividades y dependiendo del nivel en que esté el personaje, el jugador puede avanzar la historia de forma relativamente fácil, o si no te tomas en tiempo en “entrenar” el juego se tornara difícil para el jugador.

2.4.1 La elección de los juegos.

A continuación, se va a proceder a presentar dos juegos de rol muy aclamados por jóvenes en los últimos años, los cuales han tenido muy buenas críticas y acogida por los jugadores, sobre todo los adolescentes. Ambos juegos han sido considerados para esta investigación, debido a varios factores que se pensaron importantes para la elaboración de lo que serían las herramientas de investigación que se utilizarán para esta tesis.

Primero, se consideró importante de que los dos videojuegos debían ser lo que se conoce como un juego que presenta un “mundo abierto”. Cuando hablamos de “mundo abierto” en términos de videojuegos, nos referimos a juegos que permiten al jugador poder explorar todo el mundo, sin la restricción de una narrativa lineal y estricta. Esto no quiere decir que no hay una narrativa que dirige la historia, pero quiere decir que la misma es opcional para el jugador. El jugador puede avanzar en su aventura cuando guste, y podrá adentrarse a los conflictos de la historia como y cuando guste.

Esto es lo más llamativo de estos juegos que presentan entornos así, por lo que cada vez más salen a la venta juegos que tienen el famoso “mundo abierto”. Esta libertad permite que el jugador pueda decidir en qué orden jugar y a qué darle prioridad en su aventura. Tiene la potestad de elegir qué es lo primero que quiere explorar, como por ejemplo desbloquear todo su mapa o visitar todos los campamentos y pueblos que hay. Otros pueden poner como prioridad buscar hacer misiones secundarias en vez de jugar la principal, preparándose de mejor forma antes de embarcarse en el conflicto principal que presenta el juego.

Pueden existir jugadores que prefieran buscar formar parte de un bando o clan, con quienes pueda saquear cuevas o escondites para encontrar tesoros u objetos coleccionables. Hay juegos que hasta dan la libertad de elegir en qué bando se quiere estar de conflictos civiles entre civilizaciones, o dejan que el jugador busque pareja y forme una familia, entre otras cosas más.

Esto es lo que hace que el videojuego de rol sea perfecto para esta investigación. Aunque todos empiezan de la misma manera, cada juego es único para la persona que lo juega. La experiencia nunca se repite igual dos veces, lo que hace más íntimo y personal el juego para los jóvenes que lo juegan.

Estos videojuegos de “mundo abierto” deja que la persona entre en un mundo diseñado para ser explorado sin muchas limitaciones. Es verdad que muchos lugares son difíciles de alcanzar si no se preparan lo suficiente, pero siempre existe la posibilidad de hacerlo. Algo importante es también esa sensación que dan este tipo de juegos sobre lo invaluable e importante que es el personaje del jugador para la historia. Esta importancia del personaje puede venir de muchas maneras, por ejemplo, a veces se les reconoce como líderes, otras veces como el último descendiente de alguna especie especial, entre otras razones, pero su palabra es escuchada, considerada y tomada en cuenta. Mucho de lo que pasa en el juego es porque el personaje decide que lo hagan, cosa que es muy diferente en la vida de las personas, sobre todo los adolescentes.

La razón por la cual fue importante que haya un aspecto de “mundo abierto” en el juego que fuera elegido es porque mientras más libertad tenga el sujeto, significa que es más fácil poder hacer la experiencia propia y podrá hacer esa conexión con el personaje más fácilmente. Su identificación con el personaje puede ser aún, haciendo más evidente su posición subjetiva y malestar en las acciones que decide tomar y qué rumbo hace que su personaje tome. Puede que el joven busque el lado de la aventura, ya que su vida no tiene suficientes experiencias emocionantes o nuevas. Otros pueden elegir buscar pareja y formar un hogar, en vista de que no logran tener una relación amorosa en su vida cotidiana. A lo que vamos con esto es que mientras más libertad tiene, puede que el jugador busque saciar lo que le falta en su realidad, en este mundo virtual, como lo vimos con los mecanismos de defensa del yo. Esto estaría

en la categoría de la fantasía, el cual es un escape temporal, pero que es muy utilizado en la adolescencia.

Otro factor que se pensó al elegir los juegos que serían considerados para llevar a cabo esta investigación fue que el videojuego debía presentar un extenso y detallado proceso de creación del personaje que el jugador utilizaría. Este es el primer paso antes de poder empezar a jugar, dándole la oportunidad de que el jugador pueda elegir cómo es su personaje. Hay juegos RPG que solo permiten que el jugador elija los atributos de combate, dejando la apariencia física idéntica para todos los que juegan. En otros casos, la personalización del personaje es tan detallada que la persona puede estar hasta treinta minutos eligiendo y siendo lo más detallista posible, para moldear al personaje "ideal". Esta investigación es de la idea de que, al crear estos personajes, la persona, en este caso el adolescente, está de cierta forma proyectando sus deseos y siendo este personaje un recurso de identificación en esta etapa de su vida.

Los adolescentes están todavía muy limitados en lo que pueden y no pueden hacer, estando en un punto intermedio entre la infancia y la adultez. Estos limitantes que tienen en su vida pueden ser causa de un malestar en ellos, el cual puede ser que se vea reflejado en su elección de personaje y el rumbo que el mismo tome en el juego. Se llaman juegos de "rol" por esta razón justamente. Aunque es un escape temporal, que no cambia su situación en el resto de su vida, es un recurso viable para poder tomar riesgos que no podrían en su diario, tener el valor de hacer cosas que no se atreverían. En esta situación hasta el sujeto puede inconscientemente hacer uso del mecanismo de defensa del yo, la proyección. Puede haber tenido un mal día y quiso golpear a alguien, pero en vez de hacerlo, se limita a entrar a este mundo virtual y entrar en peleas con enemigos en el juego con el simple propósito de hacer daño a alguien.

En base a estos criterios, y tomando en cuenta de que los videojuegos que elijamos están disponibles en las últimas ediciones de las consolas hasta el momento, el Play Station 4, Xbox One, PC o el Nintendo Switch. Se decidió a optar entre dos juegos de rol que han sido muy renombrados por jóvenes, que tienen un mundo abierto y una amplia personalización de sus personajes.

2.4.1.1 Creando el personaje en dos distintos videojuegos de RPG: Fallout IV y Skyrim V

El primer juego del que hablaremos es el juego Fallout IV, creado por Bethesda Game Studios, y fue lanzado a la venta en el año 2015. Es un juego de RPG, designado para jóvenes de 16 años en adelante. La historia gira entorno a el personaje principal, que puede tratarse de un hombre o una mujer, quien sobrevive a una guerra nuclear. Logra sobrevivir ya que lo reciben en un bunker especialmente diseñado para sobrevivir ataques nucleares. Ahí les unas capsulas frías que los mantendrán con vida hasta que el peligro pase, sin dejarlos envejecer. La pareja del personaje entra en una de ellas, con su bebe en brazos y el personaje entra en otra. Al salir de ella se encuentra en un mundo donde han matado a su pareja y han secuestrado a su hijo.

Han pasado 60 años desde que la guerra se desató, y el mundo se encuentra en un estado deplorable. La radiación es un factor que amenaza a los sobrevivientes y ha convertido a ciertos animales y humanos en monstruos, en seres agresivos y hostiles, fuera de sí. No solo esa es una preocupación, los sobrevivientes que se encuentran en diferentes lugares del mapa, se pelean por dominar distintos sectores del mundo.

En cuanto a la creación del personaje, al principio de este juego al jugador se le presentan unas opciones para elegir a su personaje. Puede elegir el sexo del personaje, diferentes caras predeterminadas, o la habilidad de modificarla al gusto del jugador. Presentan distintas opciones para su color de piel, de ojos y de cabello, así mismo como marca de golpes en el rostro, manchas o cicatrices.



Tabla 2: Personajes predeterminados de Fallout, antes de que el jugador lo edite.

Con lo que respecta a su cuerpo, hay tres opciones en las que el jugador debe balancear como desea su personaje entre “Musculoso”, “Delgado” y “Grueso”. Después de eso es que el jugador puede elegir el nombre y los atributos más específicos sobre las cualidades de su personaje. Los mismos afectarán cómo se desenvolverá la historia del juego y la interacción del personaje principal con lo que lo rodea. Se le presenta con las siguientes opciones, de los que todos tienen un mínimo de 1 punto:

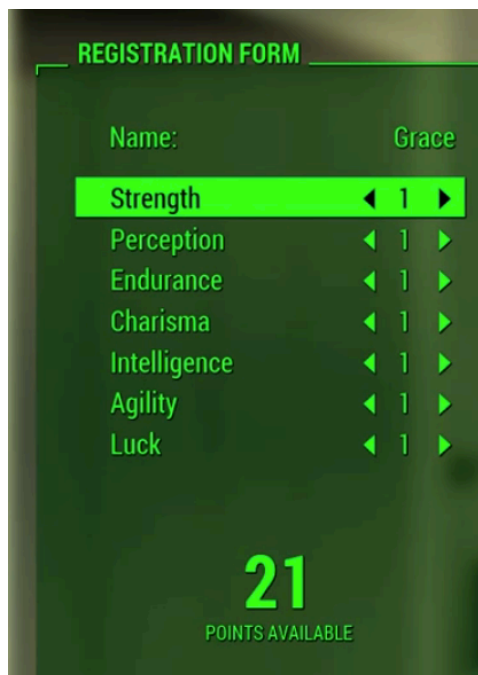


Tabla 3: Ejemplo de cómo funciona el Sistema de puntos y habilidades.

Cada punto detalla una explicación de lo que significa para el personaje esa habilidad en particular. El jugador tiene disponibles 21 puntos, los cuales debe distribuir como guste entre las siete opciones que presenta el juego al jugador. Como todos los puntos tienen un mínimo de 1 y un máximo de 9, eso significa que, al utilizar todos los puntos, el personaje terminará teniendo 28 puntos en total entre todas sus habilidades.

A continuación, se detallará en qué consiste cada uno de los puntos en esta etapa de la creación del personaje.

<p>Fuerza</p> <p>Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.</p>
<p>Percepción</p> <p>Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.</p>
<p>Resistencia</p> <p>Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.</p>
<p>Carisma</p> <p>Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.</p>
<p>Inteligencia</p> <p>Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.</p>
<p>Agilidad</p> <p>Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.</p>
<p>Suerte</p> <p>Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.</p>

Tabla 4: Especificaciones de los atributos y su efecto en el personaje.

Dadas estas opciones, el jugador debe decidir de qué forma distribuir los puntos que le han sido dados entre los atributos que tiene de opciones. El jugador en este caso debe poner en una balanza cada uno de estos y elegir de acuerdo a cuál le parece que es primordial para sobrevivir. Esto se ve en evidencia ya que tiene una cantidad limitada de puntos para distribuir como guste entre las opciones presentadas anteriormente. Es por esto que, a través de este sistema, se puede dar a ver qué atributos valora o ve como prescindibles, sobre otras.

Es aquí donde entra en juego las preferencias y los atributos que el jugador valora más sobre los demás. Estos son luego mejorados, ya que a lo largo del juego el jugador va consiguiendo desbloquear más habilidades, o ventajas, que en el juego se les llama "perks", pero es una situación similar ya que tienen muchas opciones y no suficientes puntos para tener todas las opciones, a menos que ya haya avanzado mucho en la historia. Igualmente, así mismo deben elegir cuál valoran y prefieren sobre las demás opciones, ya que conseguir los medios de desbloquear esos atributos es difícil y no hay suficientes en el juego para desbloquear todos.

Como ya mencionamos anteriormente, este tipo de juegos es una experiencia única para el jugador, ya que las decisiones que tome, los caminos que elija, los grupos a los que se unirá, no necesariamente son los mismos para los otros jugadores. Su experiencia y su personaje son únicos para ese jugador y nadie tendrá la misma experiencia dos veces.

El segundo juego que elegimos fue la quinta adición a la franquicia The Elder Scrolls, mejor conocido como Skyrim. También desarrollado por los creadores de Fallout, Bethesda, Skyrim es otro juego de RPG que toma lugar en un vasto mundo abierto. El juego salió a la venta en el año 2011, pero, aunque no es tan reciente como Fallout IV, ha tenido tanto impacto en la industria de los videojuegos, que tiene versiones remasterizadas de su juego en las consolas actuales.

Desde que salió a la venta, este juego ha sido aclamado por muchos jugadores. Es un juego que toma lugar en una fantasía medieval, donde existen muchas especies distintas conviviendo y sobreviviendo. Hay especies con distintos nombres,

habilidades especiales y algunos tienen apariencias físicas drásticamente distintas a las humanas.

En este mundo hay muchas cosas por hacer. En primer lugar, está la historia principal, que tiene que ver con el retorno de Dragones, los cuales no habían sido vistos en años. Luego se descubre que el jugador es de una especie creída extinta, de seres que son capaces de derrotar dragones y consumir sus almas cuando estos caen en batalla. Pero aparte de esa historia, la cual es extensa, hay otras opciones para el personaje. En estas tierras, el jugador pronto descubre hay una guerra civil por desatarse y varios clanes a los que el personaje podría aliarse. Dependiendo de con cual uno se hace aliado, otros serán sus enemigos. Existe también la opción de no unirse a ninguno y seguir adelante sin formar parte de una organización. No solo eso, pero a lo largo del juego, el jugador puede optar por formar una familia, comprar una casa y hasta tener hijos. Estos no son requerimientos para completar la historia principal del juego, pero no hay presión para que el jugador se apure en continuar con la misión principal.

Pero antes de poder estar inmersos en este vasto mundo, lleno de posibilidades, el sujeto debe crear su personaje. En Skyrim hay un sinfín de opciones para elegir, al momento de crear el jugador. Tanto así que este proceso puede tomar hasta media hora, si la persona está interesada en hacer su personaje “perfecto” para su juego. Se empieza por elegir su raza, la cual se divide en diez opciones individuales y en qué se diferencian:

Argonian



Tabla 5: Argonian

Son expertos ladrones, teniendo muchas habilidades de abrir cerraduras, hurtar objetos de los bolsillos ajenos, recupera su salud mucho más rápido que las demás razas. El poder peculiar que tiene esta raza es que puede respirar bajo el agua.

Breton



Tabla 6: Breton

Son una raza de hechiceros, que favorecen el hacer conjuros, ilusiones, alquimia, etc. Su raza permite poder absorber un 50 por ciento de la Magicka de los hechizos que les echan sus enemigos.

Dark Elf



Tabla 7: Dark Elf

Esta raza tiene mejor uso para robar, tiene poderes de destrucción, ilusión, alquimia. El poder de su raza permite al personaje crear una capa de fuego que hace daño a los enemigos que tenga cerca.

High Elf



Tabla 8: High Elf

Los personajes de esta raza son excelentes para la lucha ofensiva, tienen muy buenos conjuros mágicos apenas empieza el juego, como la ilusión, alteración, encantamientos y restauración. El poder de su raza es la habilidad de poder recobrar su magia de forma muy rápida.

Imperial



Tabla 9: Imperial

Esta raza favorece la magia y la fuerza. Sus poderes y hechizos pueden ser restauración, destrucción, armadura pesada, armas de una sola mano. El poder peculiar de esta raza es, cuando activada, poder calmar a cualquier persona cerca de ellos, por 60 segundos en total.

Khajiit

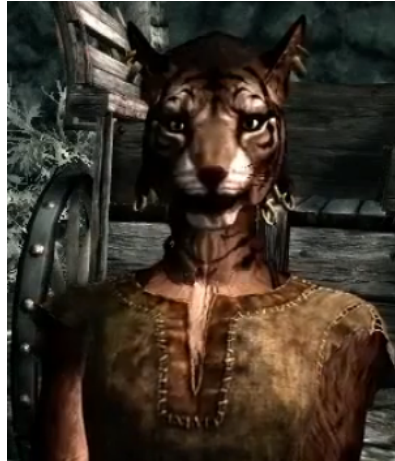


Tabla 10: Khajiit

Este es una raza excelente para poder tener un personaje que es buen ofensivo y buen ladrón. Sus habilidades varían entre alquimia, hurtar bolsillos de los demás, abrir candados, armas de una sola mano, etc. Cuando se lo activa, el poder especial de esta raza es que tienen muy buena visión en la noche, el cual les dura por 60 segundos.

Nord



Tabla 11: Nord

Esta raza es extremadamente ponderosa, son guerreros que poseen un grito de batalla, particular de su raza, que puede hacer que los enemigos huyan por 30 segundos. Tienen destrezas con armas de una mano, armas de dos manos, son buenos herreros, armaduras livianas, etc.

Orc



Tabla 12: Orc

Esta raza se enfoca más en la defensa. Son perfectos para los jugadores que quieren ser capaces de aguantar la mayor cantidad de golpes sin caer y seguir peleando. El poder innato de esta raza es que, cuando se lo activa, el personaje logra hacer el doble de daño a sus enemigos y recibe solo la mitad del daño a la vez. Esta habilidad dura 60 segundos antes de acabar.

Redguard



Tabla 13: Red Guard

Son guerreros muy talentosos. Tienen habilidades con un arco y flecha, son buenos con armas de una sola mano, conocen alteración y destrucción. Su poder especial, en cuanto a su raza, es que cuando se activa, el personaje recupera su resistencia diez veces más rápido de lo usual.

Wood Elf



Tabla 14: Wood Elf

Su especialidad es el tiro al blanco. Algunas de sus habilidades son ser sigilosos, abrir candados, armadura liviana, alquimia, etc. Esta raza también es capaz de poder formar alianzas con distintos animales en el juego. Es esta habilidad peculiar que permite que, si la activan, que el personaje pueda aliarse con animales o bestias salvajes, para que lo ayuden, por 60 segundos.

Luego de que el jugador haya elegido que raza será, llega el momento de editar el personaje de la manera que este guste. Puede elegir entre hombre o mujer, elegir una cara pre establecida, el tono de piel que guste, o la masa corporal del personaje.

Luego vienen todos los detalles que el juego ofrece, se puede elegir la complexión de la piel del personaje, entre tersa hasta una piel arrugada. Cuan sucia la cara se ve, el color de la tierra que mancha su cara si es que eligieron esa opción, cicatrices, además de distintos diseños de pintura facial, llamada “pintura de guerra” y elegir su color. Hay distintos tipos de nariz para elegir, quijada, pómulos, mejillas, cuello, frente. Todos los mencionados anteriormente tienen la posibilidad de cambiar la posición, tamaño y hasta color de los mismos. Lo mismo con los ojos, boca, cejas, cabello.

Son todas estas opciones las que podrían llevar a la persona mucho tiempo en terminar, ya que se puede cambiar hasta el más pequeño detalle.

Las habilidades principales que ofrece el juego cómo atributos:

- Health: La cual afecta la cantidad de salud o barra de vida que tiene el personaje.
- Magicka: La magia que usa para poder defenderse y crear hechizos.
- Stamina: Es lo que le otorga la resistencia o el aguante físico al personaje.

De ahí, mientras el personaje sube de nivel debe elegir qué atributo darle un punto. Eso queda completamente a manos del jugador.

Y de ahí dependiendo de qué acciones toma el jugador, el personaje acumulará puntos y el jugador podrá desbloquear diferentes atributos y habilidades especiales, así como las ventajas de Fallout, pero son mucho más fáciles de conseguir que el mencionado anteriormente.

Más adelante en el juego el jugador también puede ponerle ropa con poderes especiales a su personaje y elegir su lado en una guerra civil, casarse, tener hijos, comprar casas, ser parte de un grupo de mercenarios, entre otras cosas, muy aparte de la historia central del juego. La persona jugando puede nunca desviarse de su objetivo central y tener una aventura muy corta sin muchos rodeos. En el aspecto que estos juegos sobresalen es cómo el mundo está armado de tal forma que insta a en el jugador la necesidad de explorar más y de involucrarse más en los aspectos más mundanos que ofrece el juego.

2.5 Los videojuegos y la adolescencia.

Hoy en día es parte del diario vivir de las personas, en especial los adolescentes, estar en constante contacto con la tecnología. El tener un celular o dispositivo electrónico es un elemento esencial en la vida de las personas, ya que es un medio de comunicación y entretenimiento eficaz. Esta tecnología que los jóvenes tienen a la mano no solo se limita a poder recibir y realizar llamadas. Existen distintos usos de los aparatos electrónicos que nos acompañan a todo lugar, como escuchar música, ver películas y hasta jugar videojuegos. Entonces, en esta era de jóvenes tan conectados a las pantallas, es imposible no ver que distintas partes de sus vidas pueden ser afectadas por los mismos. Más que todo en la edad de la adolescencia en

que los jóvenes pasan por muchos cambios en su vida, como lo hemos podido ver a lo largo de este capítulo. Hay una posibilidad de que estos aparatos tecnológicos pueden dar luz de lo que afecta o falta a estos jóvenes, y los videojuegos pueden ser una herramienta esencial que simplemente hemos pasado por alto.

Podríamos plantearnos lo siguiente: ¿Pueden los adolescentes tomar de referencia personajes o situaciones presentadas en videojuegos? y de esa forma, ¿podrá identificarse con el personaje que controla?

Para entender esto hay que saber que la subjetividad de los jóvenes adolescentes está afectada por muchos elementos que rodean su vida y es posible que, para algunos de ellos, los videojuegos puedan afectar la manera que ven el mundo y cómo se relacionan con él. “Tal vez uno que puede destrozarlo en cualquier momento, favoreciendo un modo de relación paranoica con el otro que complica su reconocimiento como semejante.” (Gamsie, 2014). Considerando que en los juegos se deben derrotar a los “malos”, o enemigos, y exterminarlos, se puede plantear que estos mundos virtuales le permiten al sujeto poder disfrutar de una subjetividad sin culpa, sin consecuencias de sus actos, donde el sujeto se enfrenta a un enemigo o rival imaginario y puede eliminarlo sin una onza de remordimiento.

Muchas veces los que son los enemigos en estos escenarios son seres humanoides o animales con rasgos humanos, lo cual quita el sentimiento de culpa al eliminarlos, además que el juego los incentiva a hacerlo para que el sujeto sea el “héroe”. Pero es interesante pensar si en algún momento el sujeto se cuestiona o da cuenta de que sin culpa logra matar a los enemigos, no se cuestiona que todos tratan de constantemente eliminar al jugador, lo que puede facilitar a que el sujeto desarrolle una relación paranoica con el otro, como lo menciona Silvina Gamsie (2014).

De acuerdo con (Osorio, 2014) *“En la realidad cotidiana sucede algo similar. No es posible percibirnos o tomar noticias del propio cuerpo, en primer lugar, sino es a partir de fotos, imágenes, espejos que los otros nos devuelven.”*

Hay varias modalidades de juegos hoy en día. Entre ellos, existen juegos en primera y tercera persona. Es curioso que hay jugadores que prefieren las historias

en primera persona, lo que significa que no se ve el personaje del juego frente del jugador, si no que se ve todo lo que ocurre desde los ojos del mismo. “Los videojuegos en primera persona [...] la sensación de pertenencia es mucho mayor, así, el jugador se identifica, en todo el sentido de la palabra, con el personaje que controla.” (Fajardo, 2008, pág. 31)

Esto puede facilitar la identificación del sujeto con el personaje del juego y lograr una conexión con la historia. Si efectivamente ocurre esta identificación con el personaje del videojuego, podemos entonces pensar que la misma es una forma inconsciente del joven de evitar alguna situación que le causa angustia. Entra en este mundo, en esta fantasía donde él puede ser quien no es en su diario vivir, y tal vez hasta lo prefiera sobre lo que esté pasando en su vida real. “La fantasía como un mecanismo de defensa [...] para evitar alguna emoción o pensamiento.” (Psicólogos en Madrid EU, 2012)

Es importante mencionar que los videojuegos le dan el “control” al sujeto, poniéndolo como el centro, una pieza esencial de la historia, la cual es absolutamente necesaria y que sin ella nada se solucionaría. “[El] juego otorga al jugador la sensación omnipotente de que todo es posible.” (Salas, 2016, pág. 25) Debemos preguntarnos, por qué razón estos jóvenes buscan estas fantasías. ¿Será que esta necesidad inconsciente viene de un deseo que va de un lado narcisista del sujeto a ser necesitado y mirado?

Hay que entender que muchas veces los adolescentes se sienten desvalorizados por sus padres cuando no se da la atención o se escucha lo que tienen que decir. Así como lo dice Françoise Dolto, “Cuando un joven comienza a tener ideas propias y a mezclarse en las conversaciones de los adultos, no pierden un instante en desalentarlo cuando sería el momento de darle la palabra.” (Dolto, 1990, pág. 20) En muchos videojuegos sucede lo contrario, en el que la palabra del personaje principal es escuchada y tomada en cuenta, sin ser desvalorizada.

Pero, aunque haya una conexión entre el personaje del juego y el jugador, es necesario dar cuenta que en unos casos esto puede llevar a que el sujeto busque

sumergirse aún más en este mundo de imágenes, dejando de lado el mundo exterior. Aunque esto puede pasar, es importante notar que hay muchos jóvenes que logran tener un balance haciendo uso de sus juegos virtuales y con una vida social que no está eclipsada por ello.

Hay muchas amistades que se forjan a partir del gusto similar en videojuegos o hasta personas que han encontrado una pareja en medio de jugar en los mundos virtuales. “Quien ocupa el lugar del videojugador [...] el cuerpo está dividido en dos partes: el cuerpo del videojuego, que habita el tiempo y el espacio virtual y el del videojugador, que habita el tiempo y el espacio que todos compartimos y al que coloquialmente llamamos real.” (Osorio, 2014). Entonces, entendiendo todos los puntos tocados anteriormente, ¿Puede la persona hacer una clara distinción entre el cuerpo del videojuego y el cuerpo real?

Capítulo 3: Análisis de Resultados

3.1 Tipo de investigación

Mediante esta tesis, se busca poder entender y vincular de qué manera la elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play sirven como recurso de identificación en la adolescencia. Resulta fascinante poder entender si es posible poder encontrar una relación positiva entre un medio de entretenimiento tan común y conocido para los jóvenes, al cual muchos le dan un uso frecuente, y darle uso para poder entender como ellos se identifican con el personaje que crean. Buscamos saber si los adolescentes le otorgan atributos que ellos personalmente tienen a sus personajes, o si algunos son características que ellos desearían tener, pero no tienen en su diario vivir.

De esta manera, para poder recaudar los datos necesarios para esta investigación, necesitamos seguir un enfoque cualitativo, ya que, mediante la misma, se busca poder ver si hay un enlace entre la elección de los atributos de un personaje de Role Play y el proceso de identificación en la adolescencia. Se deben analizar las distintas respuestas y poder correlacionarlas.

Hay que darles cierta libertad a los adolescentes al momento Como hay diversos videojuegos de rol de los cuales podemos basarnos, durante esta investigación debimos considerar y hacer una selección entre todas las opciones disponibles. De las múltiples opciones, se eligieron dos juegos (Skyrim V y Fallout IV) caracterizados anteriormente, que podrían ser los indicados para esta investigación. Se basó la elección en la cantidad de personalización que el juego otorgaba al jugador, al igual que la historia en la que se desenvolvía el juego en general.

Se analizaron muchos factores para la decisión final, ya que ambos juegos muestran tener una gran amplitud de opciones, ideal para personalizar y hacer un personaje único, que son distintos entre sí. Cada juego enfocándose en aspectos distintos de los personajes. Uno era más libre y fantasioso al momento de crear el personaje, como lo es el juego de fantasía medieval Skyrim V, mientras que Fallout IV presta opciones más fieles a nuestra especie humana.

Ambos juegos permiten una cantidad extensa de personalización, la cual se utilizó de base para poder elaborar la ficha que se utilizó al momento de recaudar la información del grupo demográfico elegido.

Para poder recoger datos que vayan a ser válidos para los resultados de esta investigación, es importante entender que, aunque se eligió uno de los dos juegos presentados, ambos fueron necesarios para poder elaborar la ficha correcta para poder realizar las conclusiones pertinentes.

Es importante recalcar que en la repetición está el síntoma, y eso es lo que se busca, poder apreciar al momento de hacer uso de la herramienta de investigación que fue elegida para recaudar datos de importancia que ayudarán a dar luz a la hipótesis planteada.

3.2 Población.

Para realizar la presente investigación se decidió investigar a una población de adolescentes, entre quince y diecisiete años. Se seleccionó la población, se consideraron varias opciones distintas como criterios necesarios para poder armar el grupo al que se quería investigar. Primero, las edades fueron planteadas y esas sí nunca fueron modificadas.

El siguiente paso fue discernir cuales serían los requisitos específicos que se tomarían en cuenta. Se consideró solo buscar a jóvenes que tengan conocimientos de videojuegos, pero pronto fue evidente de que la investigación sería más enriquecedora si fuera proyectada para un grupo más amplio, no solo limitándose a los adolescentes que si juegan estos juegos virtuales.

Es por eso que se determinó a los adolescentes hombres, sin importar si juegan con los videojuegos de consola o no, y hasta poco tiempo antes de realizar el grupo focal, esa era la idea. No fue sino hasta unos días antes, que se pensó en la inclusión de mujeres adolescentes en la muestra. La idea vino de que, se quiere poder saber si es que es posible que la elección de los atributos de personajes de Role-play si son un recurso identificador en la adolescencia, no solo para adolescentes hombres.

Así que, al final la población fue el siguiente: Adolescentes entre 15 y 17 años, de clase social media a media-alta, los cuales no necesariamente deben estar familiarizados con los videojuegos, pero si deben tener una noción o idea de que son los videojuegos.

3.3 Enfoque de la investigación y herramientas a utilizar.

Para poder realizar la investigación y poder recaudar toda la información pertinente, se decidió que la mejor manera de hacerlo sería mediante una investigación de tipo cualitativa. Como Tomás Campoy y Elda Gomes (2009) definen muy claramente en su libro Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos, “Los estudios cualitativos aportan información sobre las motivaciones profundas de las personas, cuáles son sus pensamientos y sus sentimientos.” (pág. 276) Ellos explican claramente que las investigaciones cualitativas son muy efectivas, que comúnmente permiten que el sujeto pueda crear ideas propias que permiten al observador o investigador, poder tener una visión más clara de lo que se desea investigar.

Otro factor que lo diferencia de la cuantitativa es que involucra menos inversión financiera, y este tipo de investigación es más utilizada para poder tener un mejor entendimiento de los sujetos estudiados. La razón por la que la opción cualitativa fue elegida es porque permite que haya una profundidad mayor respecto a lo que responden los sujetos en cuestión, de esa manera es más fácil poder comprender el fenómeno que se busca estudiar.

por lo que mis herramientas a considerar fueron las que caen bajo esa categoría.

Como la ruta tomada fue la cualitativa, las opciones de las técnicas de investigación que se consideraron para esta tesis fue el realizar un grupo focal con un número de 9 adolescentes.

3.3.1 Resultados del Grupo focal

El grupo focal es una herramienta muy efectiva para poder tener datos de un grupo de personas de forma rápida y se presta para poder ser un poco más creativos

al momento de presentar a los jóvenes con las interrogantes que se les hará. En este caso, se buscó un grupo de nueve adolescentes, entre hombres y mujeres, entre las edades de 15 y 17 años.

Se los sentó a todos en una mesa y se les fue presentando cada etapa al mismo tiempo, explicando lo que se esperaba de ellos y que debían llenar. Las dos primeras etapas fueron relativamente rápidas, pero a partir de la tercera, los jóvenes se tomaron más tiempo en pensar y elaborar sus respuestas.

Se podía notar el interés de los adolescentes en la actividad presentada para ellos. Algunos más que otros, pero todos estaban con una muy buena actitud frente a lo que se les pedía que hagan. Sus respuestas debían ser personales, pero hubo un par de ocasiones en que los jóvenes revisaban lo que los otros anotaban y hacían uno que otro comentario al respecto.

Al final se les agradeció su ayuda y cooperación, y se hizo el cierre del grupo focal.

3.3.2 Explicación de la ficha

La ficha presentada a nuestro grupo focal consistió en cinco etapas, las cuales leímos y explicamos a los adolescentes, para que no tengan dudas de lo que debían hacer. Para elaborar esta ficha tomé en cuenta distintos factores que podemos comparar a cómo funcionaría un test proyectivo, para de esa manera saber si es que los videojuegos de RPG, al momento de ofrecer a la persona, en este caso adolescente, la opción de crear su personaje, permite que haya esta identificación con el mismo.

Al analizar cómo funciona la proyección, siendo la proyección la manera en la cual el sujeto atribuye a un objeto externo, en este caso el personaje creado por ellos a partir de los criterios que se les ha presentado, características del sujeto mismo, así como se mencionó anteriormente en el capítulo de los mecanismos de defensa.

Para lograr crear la ficha se consideraron los dos juegos presentados en el segundo capítulo de esta tesis, ambos dan una gran selección de opciones y personalización para el personaje que serían muy buenos en la ficha del grupo focal, pero se decidió que sería más productivo solo enfocarnos en uno para que así el perfil del personaje sea más conciso y el grupo focal no vaya a extenderse demasiado.

Entre las dos opciones de juegos, se prefirió elegir el que tiene una historia más pegada a la realidad, sin tantos elementos mágicos. Fallout IV fue entonces el que al final fue elegido. Es un mundo post-guerra nuclear, donde el sujeto tiene ciertos atributos que elegir para su personaje, dándole más valor a unos que otros, y teniendo que hacer que el personaje pueda sobrevivir a un ambiente hostil mientras busca a la familia del mismo.

Como la hipótesis de esta investigación es que los adolescentes podrán de cierta manera identificarse con el personaje que crean, se revisaron algunos de los tests proyectivos que hay para esta investigación, y se pudo dar cuenta que el formato que se eligió para esta investigación tenía muchas similitudes con el test de la Persona bajo la lluvia.

Vamos a dividir los elementos que componen al test de la Persona bajo la lluvia y lo iremos comparando con la ficha creada para el grupo focal realizado para esta investigación.

Persona bajo la lluvia	Ficha de grupo focal
<u>Dibujar la persona:</u> Dibujarlo como desee.	<u>La creación del personaje:</u> El elegir sus atributos físicos que guste.
<u>El paraguas:</u> Las defensas del sujeto.	<u>Los atributos:</u> Son con lo que el personaje puede adaptarse y defenderse de lo que se le presente.
<u>La lluvia:</u> El elemento angustiante para el sujeto.	<u>El mundo hostil, post-guerra nuclear:</u> Un entorno que genera angustia y preocupación.

Los elementos agregados: Presencia de anomalías o conflictos.	La opción a cambiar algo de su <u>personaje</u> : Busca ver que conflictos internos o anomalías hay en el sujeto, de manera consciente o inconsciente.
---	--

Tabla 15: Cuadro comparativo entre Persona bajo la lluvia y la ficha del grupo focal

3.4 Presentación y análisis de los resultados.

Las respuestas de los adolescentes serán presentadas a continuación, en forma de gráficos para que la comparación de los resultados sea más fácil visualizar. Así como fue mencionado anteriormente, el grupo focal se realizó con nueve jóvenes, cinco chicas y cuatro chicos. Sus respuestas están presentadas de una forma en que será más sencillo ver en que concuerdan entre sus respuestas y en que discrepan.

Con sus respuestas, se busca que se vaya a marcar la subjetividad de cada uno de los adolescentes en cuestión. Como ya sabemos, el síntoma está en la repliación, razón por la cual se harán cuadros resumiendo las fichas de cada los nueve jóvenes y de esa manera será más sencillo poder ver si existen incidencias entre sus respuestas o no.

Número de ficha	F1	F2	F3	F4	F5
Características del sujeto					
Edad	16	16	16	15	16
Sexo	F	F	F	F	F
¿Qué es para ti un videojuego?	Entretenimiento o.	Distracción y entretenimiento o. Interactuar con diferentes "personajes" y jugadores.	Donde interactúa en varias personas.	Juego reproducido en una pantalla.	Aplicación interactiva que simula experiencias o actividades
Características físicas del personaje					
Sexo	F	X	F	F	F

Color de piel	G	H	F	G	G
Color de cabello	U	B	A	A	D
Color de ojos	D	O	D	D	F
Cuerpo	Delgado, con un poco de músculos y apenas algo de grueso.	Entre musculoso y delgado.	Delgado con un mínimo de músculos.	Entre delgado y grueso, con solo un poco de músculos.	Entre musculoso y delgado.
Cicatrices	No.	No.	No.	No.	No.

Tabla 16: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 1 y etapa 2.

Número de ficha	F6	F7	F8	F9
Características del sujeto				
Edad	15	17	15	16
Sexo	M	M	M	M
¿Qué es para ti un videojuego?	Distracción para sus problemas.	Distracción para sus problemas.	-	-
Características físicas del personaje				
Sexo	M	M	M	M
Color de piel	A	B	F	D
Color de cabello	J	J	C	B
Color de ojos	S	S	A	A

Cuerpo	Un punto intermedio entre musculoso, delgado y grueso.	Muy musculoso, y aunque poco, partes iguales entre delgado y grueso	Extremadamente musculoso, no hay puntaje para delgadez o grosos.	Entre musculoso y grueso, pero apenas un poco más hacia lo musculoso.
Cicatrices	No.	Si	Si.	No.

Tabla 17: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 1 y etapa 2.

La primera etapa del grupo focal consistió en pedirles a los adolescentes que ingresaran un par de datos suyos, nada muy personal. Mediante sus respuestas de la etapa de características del sujeto podemos apreciar que el rango de edades que estuvieron presentes fue de 15 a 17 años, siendo 16 años la edad que más hubo. Aunque predominaron las mujeres en la muestra, no fue por mucho ya que la diferencia fue de uno.

En la pregunta siguiente, se hace una interrogante sobre qué es un videojuego para él o ella. Las respuestas son bastantes similares, lo cual da a entender que todos tienen por bajo, un nivel de comprensión de videojuegos decente. Las respuestas variaron entre ser entretenimiento, distracción de los problemas, un medio de interacción con los demás y hasta una “aplicación interactiva que simula experiencias o actividades”.

Todas tuvieron la misma cantidad de menciones, al menos dos adolescentes lo mencionaron una de ellas en sus respuestas. De esta manera, tomando su percepción de lo que son los videojuegos en general para estos adolescentes, podríamos sacar la conclusión de que los videojuegos, para ellos, *“son una forma de entretenimiento, con la que se puede interactuar con los demás mediante la simulación de experiencias o actividades, lo cual presenta una distracción de los problemas que pueda tener el adolescente en su vida”*.

Esto va muy de la mano con cómo funciona la identificación, proyección y fantasía como tal. Es una manera de poder verse reflejado en algo, o alguien más, y sentir como se viven las experiencias que el otro vive. Ellos al mencionar que es una simulación de experiencias, pueden referirse de cierto modo a una proyección que hacen al personaje, aunque no lo noten. El verlo como una distracción para los problemas, significa que el videojuego es un escape de esta realidad para ellos, un recurso que utilizan para poder evitar sentir o vivir algo que no quieren. Meterse en este mundo de fantasía, para poder evitar lo que les causa malestar o angustia en su realidad, aunque sea un ajuste temporal mientras dure el juego.

Al terminar la parte “características del sujeto”, se les presenta a los chicos con la segunda etapa del grupo focal, la cuál girará en torno a la creación del personaje en sí.

Lo primero que se puede notar, lo cual resulta en un dato de extrema importancia para la investigación, es como, sin falta, todos los hombres eligieron crear un personaje masculino, mientras todas las mujeres optaron por hacer un personaje femenino. En la ficha 2 la joven que se disponía a participar de la actividad se le pasó por alto ese paso, dejando el casillero en blanco, pero se puede decir que, de todos los que eligieron un sexo para su personaje, todos eligieron el suyo propio.

Ya aquí se puede ir viendo como de cierta medida si ocurre un tipo de identificación del joven con el personaje. Todos tuvieron la misma ficha, no hubo modificaciones específicas para mujeres o para hombres, lo que quiere decir que había un 50% de probabilidades de que la persona elija su mismo sexo, como también existía un 50% de probabilidades de que hayan podido elegir el opuesto. A pesar de esto, un 100% eligieron de acuerdo a su propia condición física, lo cual es algo alentador para la hipótesis planteada.

Seguido de esto, los chicos fueron presentados con la tarea de elegir el color de piel, ojos y cabello de su personaje. Se les dio una amplia gama de colores. Unos colores más neutrales, y otros colores más intensos y fantasiosos.

A continuación, se presenta el cuadro de colores que los adolescentes tenían de opciones para estas tres categorías:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V

Tabla 18: Opciones de colores presentadas a los adolescentes en el grupo focal.

De los nueve adolescentes, cuatro hicieron algún uso de colores poco usuales. Dos hombres eligieron tener ojos morados, categoría S, y tener el cabello de un tono muy pálido, la categoría J. Así mismo, una mujer eligió tener el cabello de un rojo intenso, optando por la categoría U, y otra mujer eligió su color de ojos verde, el tono O. De ahí, fue muy común ver la utilización de varios de los colores más neutrales, la mayoría eligiendo tener un tono de piel G, el cual es un tono muy común en nuestro país. Similarmente, para el cabello, los tonos más elegidos fueron el A y el B, tonos de cabello en el rango usual de nuestro entorno. Así mismo, con lo que respecta a elección del color de los ojos, el tono predominante entre las fichas fue el D (marrón).

Estos resultados son muy ricos ya que muestran como, frente a tener la opción de poder elegir un personaje descabellado y totalmente fantasioso, los adolescentes en su mayoría se limitaron a plasmar sus personajes lo más real posible. Con colores muy apegados a su aspecto físico y similar a los que los rodean en el día a día.

Para los casos que eligieron poner un aspecto más exagerado o fantasioso en cierto aspecto de su personaje, puede llevarnos a asumir que es algo que el adolescente no gusta de sí mismo y por ello no quiere que su personaje lo tenga similar. Esto puede significar una disconformidad con su cuerpo, la parte elegida como fantasiosa, a un nivel inconsciente. El modificarle al personaje uno de sus rasgos, para que sea más llamativo y único entre los demás, puede significar una demanda el adolescente por querer cambiar algo en él para poder sobresalir o para sentirse más a gusto con su cuerpo e imagen.

En cuanto al cuerpo del personaje, podemos ver como las mujeres prefieren que su personaje tenga un cuerpo entre delgado y musculoso, con solo dos dándole un poco de “grosor” a su personaje. En general, se ve como el cuerpo balanceado entre delgado y musculoso es más preferido entre las jóvenes. Por otro lado, los chicos favorecieron los músculos en sus personajes, con un poco de inclinación hacia el grosor. Solo uno optó por elegir un punto intermedio de las tres opciones, dando un cuerpo que no es ni muy musculoso, muy delgado ni muy grueso.

Para finalizar la etapa de las características físicas del personaje, se les preguntó si es que su personaje presenta algún tipo de cicatriz. Todos respondieron que no, menos dos de los hombres. La pregunta consistía en que el joven explicara donde las tiene y cómo las obtuvo, pero ninguno de los dos dio detalles sobre el mismo. “Estas marcas son marcas de los que podemos denominar acontecimientos de goce corporal” (Soler, 2013, pág. 174). Esto llevó a pensar que las cicatrices están en un lugar del cuerpo que las personas no ven, pueden ser las marcas en el cuerpo del adolescente y que sus orígenes provienen no solo de un lugar.

Seguido de esto, podemos ver los cuadros de resultados de la tercera etapa del grupo focal, los atributos del personaje. A los chicos se les puso la consigna de escoger, entre las siete opciones presentadas para ellos, qué atributos tiene su personaje en más medida sobre los otros. Las instrucciones explicaban que cada atributo tiene que tener un mínimo de 1 punto, y se les da 21 puntos más para que puedan distribuirlos entre las siete opciones como gusten, tomando en cuenta de que el máximo por categoría es de 9. También se detalló que la sumatoria de todos los puntos de sus atributos debía dar el valor 28 al final de la actividad.

Número de ficha	F1	F2	F3	F4	F5
Atributos del personaje					
Fuerza	5	8	7	3	3
Percepción	1	9	7	2	4
Resistencia	3	7	8	3	5
Carisma	3	6	8	5	1
Inteligencia	3	9	8	5	7

Agilidad	5	9	9	1	5
Suerte	1	8	8	2	3
Puntos usados	21/28	56/28	55/28	21/28	28/28

Tabla 19: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 3.

Número de ficha	F6	F7	F8	F9
Atributos del personaje				
Fuerza	8	9	5	5
Percepción	7	5	4	4
Resistencia	4	7	5	5
Carisma	9	6	2	6
Inteligencia	4	3	3	2
Agilidad	5	6	5	6
Suerte	1	2	4	1
Puntos usados	38/28	38/28	28/28	29/28

Tabla 20: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 3.

Aquí están presentados los resultados de los atributos del personaje, resaltando en amarillo los cuatro casos que utilizaron una cantidad ilimitada de los puntos, para que sea más visible a la hora de comparar resultados.

De los nueve adolescentes que estuvieron presentes el día del grupo focal, solo dos fueron los que cumplieron las reglas de esta etapa como fueron explicadas, siendo uno un hombre y uno una mujer. De los restantes siete chicos, un chico solo se pasó por un punto, mientras que una de las chicas solo hizo uso de los 21 puntos disponibles, sin contar los puntos mínimos de cada categoría. El resto de los adolescentes utilizaron puntos de más, oscilando entre 38 y 53 puntos en total entre las siete categorías.

Viéndolo desde esta perspectiva, podemos separar los resultados entre los chicos que tuvieron entre 21 y 29 puntos en total y los que tuvieron entre 38 y 56.

Con lo que respecta a la fuerza, podemos observar que, en el caso de los que eligieron entre 21 y 29 puntos, le han dado todos al menos tres puntos a la fuerza

como un mínimo, aunque entre ese grupo no hay ningún caso en el que el adolescente haya puesto la fuerza en su límite máximo. Lo más alto que le dieron fue puntaje un poco más alto de la media, siendo este un cinco. Por otro lado, los sujetos que prefirieron poner libremente la cantidad de puntos en cada categoría, sin restricción, le dieron valores muchos más altos, oscilando entre siete y nueve puntos.

Podemos interpretar de que, en base a estos resultados, si los adolescentes se ven enfrentados con tener que elegir que atributo merece más importancia entre los demás, contando que tienen un limitante en sus puntos, no le darán un valor mínimo, aunque tampoco se acercará a el punto máximo. Esto puede dar a luz la importancia que la fuerza representa para ellos, aunque talvez sientan que no tienen suficiente o que les hace falta, razón por la cual no la han puesto más alta que siete. Por otro lado, es interesante poder notar cómo posiblemente pudieron haber elegido sus respuestas, si tenían la impresión de que sus puntos eran ilimitados. En este caso, las respuestas varían considerablemente, siendo todas las respuestas números bastantes altos y dos hasta le pusieron el máximo de puntos permitido.

Al momento de tener que elegir para la percepción, los adolescentes que eligieron entre 21 y 29 puntos coincidieron en todos ponerle menos de la media en sus respuestas, variando desde el punto mínimo hasta tener un cuatro en esa categoría. En contraste, los cuatro adolescentes restantes le otorgaron puntajes sobre la media, sus puntajes entre siete y nueve.

Cuando nos referimos a la resistencia del personaje creado por los jóvenes, es interesante notar que, aunque dos pusieron un puntaje bajo, los otros que se limitaron a los 21 y 29 puntos le pusieron un nivel intermedio, reflejado en el número cinco sobre nueve. Y sorprendentemente los puntajes entre los restantes no fue muy alto, habiendo un solo ocho y de ahí dos sietes y un cuatro, el puntaje más bajo hasta ahora en lo que respecta los atributos en relación a los adolescentes que se pasaron con su límite de puntos.

Fijándonos en el carisma, los puntajes son mezclados ya que hay puntajes muy altos y puntajes que se encuentran más bajos que los demás. En este caso, dos de

los chicos han puesto un uno, dos y hasta tres, aunque hay que reconocer que sí, los demás resultados si han sido superiores a la media.

En el caso de la inteligencia, podemos dividir los resultados entre los hombres y las mujeres, ya que el resultado general en los hombres, sin importar si hicieron uso correcto de los puntos, fue entre dos y cuatro, a diferencia de las mujeres que sus respuestas fueron entre cinco y nueve, solo con una excepción de una chica que puso un tres.

En agilidad, la mayoría de respuestas fueron más altas que la media, aunque si hubo una chica que lo dejó en el mínimo punto, siendo este 1. Pero de ahí las respuestas todas variaron entre cinco y nueve.

Finalmente tenemos la opción de la suerte, la cual es muy curioso ver cómo ha tenido puntajes tan bajos. Lo más notorio es como, aunque algunos chicos hicieron uso de los puntos sin pensar en límites, en este caso ninguno llegó a tener un nueve, y aunque las únicas dos chicas que tuvieron un uso de 55 y 56 puntos en total, respectivamente, si le otorgaron un ocho a su personaje, el resto de los puntos estuvo entre uno y cuatro, teniendo tres puntos mínimos en esta categoría. Hasta los sujetos que usaron 38 puntos cada uno, uno le dio un dos y uno un uno.

Esto es un gran contraste a lo que se ve con los otros atributos presentados, siendo la suerte el atributo con menos puntaje en general.

Luego de elegir los atributos que hacen al personaje más profundo y con más características propias, se les pide a los adolescentes revisar las opciones que habían elegido por última vez, ya que, a partir de la siguiente etapa, no podrán modificar nada de sus personajes. Todos los jóvenes contemplaron la opción de poder cambiar lo que ya habían elegido para su personaje, pero ninguno hizo cambios.

Se prosiguió a pasar a la tercera etapa del grupo focal, el cual consistía en entregarles a los chicos un corto relato, describiendo la situación en la que se encontraba el personaje que ellos crearon, explicando la guerra nuclear y el estado de la familia del personaje, antes de revelar que debe empezar su historia solo en este

mundo hostil, sin métodos de defenderse. Al terminar de leer la ambientación del personaje, se les leyó la consigna donde pedía que, en menos de quince líneas debían describir cómo su personaje reaccionaría a esta situación.

Cuando se presentó la historia a los chicos, se detalló el siguiente escenario:

“Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.”

Aquí es importante aclarar que en todo momento se lo mencionó como “su personaje” pero al momento de escribir sobre la construcción de la historia que les fue pedido, cuatro hicieron la narrativa en primera persona. Los demás si lo describieron como “su personaje”, pero aún así eso no quita los rasgos identificatorios que podríamos rescatar de sus relatos.

Se les dio la consigna de que tenían que hacer el relato en no más de 15 líneas, y muy pocos llegaron a escribir algo muy extenso. Las mujeres dieron más detalles de

lo que harían, en comparación a los hombres quienes fueron más cortos en su relato y no dieron muchos detalles.

Número de ficha	F1	F2	F3	F4	F5
El escenario					
Construcción de la historia	Personaje debe tener los conocimientos necesarios y fuerza para sobrevivir los obstáculos, encontrar sobrevivientes y salvar a personas cuanto sea posible.	Capacidad de buscar un refugio para poder assimilar, analizar y evaluar la situación. Cuidadoso, reúne alimentos y lo necesario para sobrevivir, todo de algún lugar cercano. Buscaría armas y emprendería un viaje en el cual pueda buscar a otros sobrevivientes.	Primero buscaría sobrevivientes, luego buscaría recursos para sobrevivir.	Iría en busca de sobrevivientes y de su familia, pero antes buscaría armas para protegerse, comida y un lugar para asentarse. Buscaría un medio de comunicación, a ver si funcionan. Iría a su hogar y lugares familiares	Buscar un lugar para refugiarse “siempre que exista un problema” y sea seguro. Hacer una inspección del área y analizar sus alrededores. Crear un medicamento para bajar la radiación nuclear de las bombas e implementarlo en quienes sobrevivieron para formar un lugar

					habitable de nuevo.
Persona de la narrativa	Tercera persona.	Tercera persona.	Primera persona.	Entre primera y tercera persona.	Tercera persona.

Tabla 21: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 4.

Número de ficha	F6	F7	F8	F9
El escenario				
Construcción de la historia	Buscar más bunkers, sobrevivir con lo que aprende y “lo que no me mata me hace más fuerte”	Empezaría a recoger recursos para poder matar a todos los seres que hayan sido lastimados por la radiación. Buscaría a los sobrevivientes, formar un grupo de búsqueda y así empezar todo de nuevo.	Estaría en una constante búsqueda de sobrevivientes. “Derrocar” a todos los animales o personas que sean amenazas y poder crear un lugar sano y salvo para poder empezar todo de nuevo con los sobrevivientes que encontró.	Iría en una búsqueda interminable para encontrar sobrevivientes, y empezar un grupo con el cuál se pueda sobrevivir y matar a los afectados por la radiación. Buscaría cómo expandir la población sobreviviente.
Persona de la narrativa	Primera persona.	Primera persona.	Tercera persona.	Tercera persona.

Tabla 22: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 4.

Podemos ver distintos temas que se repiten en todos los discursos de los jóvenes. Esta el intentar sobrevivir, encontrar sobrevivientes, crear una cura para la radiación, empezar de nuevo, buscar a su familia, matar las amenazas, buscar un nuevo lugar para asentarse, tener conocimientos para poder sobrevivir, entre otras cosas.

Primero que nada, vamos a enfocarnos en lo que respectan la búsqueda de sobrevivientes. Esta gran preocupación que la mayoría siente con respecto a los sobrevivientes debe venir del miedo que sienten los adolescentes a estar solos. Al verse enfrentados a un mundo amplio, llenos de peligros y solos, su preocupación esta en buscar a alguien más. Es igual a cuando los adolescentes llegan a algún lugar al que han acordado con alguien. Lo primero que hacen es buscar donde está la persona, no queriendo estar solos.

Cuatro de los chicos, tres de los cuales fueron chicas, coinciden en buscar un lugar seguro para poder vivir, refugiándose del mundo. Esto puede mostrar que están sintiéndose expuestos en su vida, lo cual hace que quieran tener un lugar seguro al cual poder recurrir cuando necesite. Es importante en la adolescencia que los chicos tengan un lugar donde puedan sentirse cómodos y seguros, como un refugio.

Mientras tanto, hay un par de respuestas que van por el lado de la violencia, ya sea que directamente dicen que van a matar los seres infectados u hostiles, o dicen que buscaran armas para defenderse, no dando explicación al uso específico que le darían. Es curioso notar que, frente a la misma amenaza, hay otros que buscan analizar mejor la situación antes de continuar. Hay una chica que prefiere buscar una cura de la radiación en lugar de atacar o conseguir armas.

Por el lado de la familia, se puede inferir que los adolescentes están todavía en la edad de vivir con sus padres, siendo la familia una gran parte de su vida, aunque sea esta justo la época de la vida en que se cuestiona la autoridad de los padres y es común que haya muchos roces en su relación. Es curioso que, siendo así, solo dos adolescentes mencionan el buscar a su familia, cuando los demás se concentraron en la búsqueda de otros sobrevivientes.

El mencionar a la familia puede significar que la relación con los padres no está tan movilizadora por la pubertad, mientras que los demás que no consideraron a su familia cuando planearon lo que haría su personaje. Puede que esto se de debido a que los adolescentes están en esta búsqueda de independencia y libertad, de cierta manera ven a la familia como la ley y órdenes a los que ellos se rebelan, y por ello prefieren que su personaje no los busque a ellos si no que busque a cualquier otro sobreviviente, sin siquiera mencionarlos.

En la etapa final del grupo focal, se pidió que los adolescentes reflexionaran sobre el personaje que crearon y que, en base a el entorno donde los ubicamos, decidir si hay algo que deseaban cambiar algo de su personaje. Los datos que dieron fueron muy interesantes y dieron mucho que pensar.

Número de ficha	F1	F2	F3	F4	F5
Pensamientos finales					
¿Qué cambiarían de su personaje?	(Tercera persona) Cambiaría la resistencia, la fuerza y la inteligencia. Para que su personaje pueda atravesar cualquier obstáculo de manera sabia y sana, la inteligencia para ayudar a otros y para la	(Tercera persona) Nada. Su personaje posee factores indispensables para la vida del mismo, en especial la inteligencia, percepción y habilidades.	(En primera persona) Si cambiaría la fuerza, ya que cuando salió del bunker estaba débil y la necesitaba para encontrar a su familia.	(En primera persona) Si cambiaría la percepción porque la puso muy baja, lo cambiaría por el carisma, que lo puso alto ya que es algo que la caracteriza, pero en la situación presentada no le ayudaría mucho.	(En tercera persona) Si aumentaría la percepción ya que, por su ambiente, necesita de grandes análisis y habilidades que ayuden a mantenerse a salvo y buscar sobrevivientes, tal vez hasta la creación de medicamentos

	supervivencia, necesitará resistencia para aguantar cualquier dificultad, perdida o dolor.			Elevaría la agilidad para buscar a la familia y sobrevivientes, para lo que tendría que luchar y ser ágil.	contra la radiación. Bajaría la fuerza ya que requiere de más inteligencia que fuerza física para sobrevivir.
--	--	--	--	--	---

Tabla 23: Cuadro comparativo entre la ficha 1 y 5. Etapa 5.

Número de ficha	F6	F7	F8	F9
Pensamientos finales				
¿Qué cambiarían de su personaje?	(Primera persona) Nada. Le pareció perfecto todo lo que dijo.	(Primera persona) Mejoraría su inteligencia, porque será necesaria para cumplir los objetivos que se propuso anteriormente.	(Tercera persona) Cambiaría el carisma, ya que la va a necesitar para poder entrar en confianza con los demás sobrevivientes que encuentre.	(En primera persona) Cambiaría su suerte ya que por más que tenga las habilidades necesarias, un poco de suerte nunca viene mal.

Tabla 24: Cuadro comparativo entre la ficha 6 y 9. Etapa 5.

El momento en que fueron revisadas las fichas, ya entregadas y terminadas por los adolescentes, al ver que muchos habían hecho un uso excesivo de sus puntos en los atributos de sus personajes, consideré que los resultados de esta última pregunta estarían comprometidos, al poder poner tan altos los atributos. Pero al llegar a la

revisión de esta etapa final de la ficha del grupo focal, pude ver que los resultados habían sido muy interesantes.

Los únicos dos que sintieron que sus personajes estaban suficientemente preparados fueron dos que usaron los puntos de más. Esto no me sorprendió, era lo que esperaba. Al hacer uso excesivo de sus puntos, todos sus atributos estaban suficientemente altos como para sobrevivir sin muchas dificultades, en comparación a la de los que si se limitaron. Lo que me sorprendió fue que dos de los adolescentes que tenían muchos puntos de sobra, admitieron el querer cambiar sus personajes después de haber visto el entorno estresante a el que fueron enviados. Entonces, muy aparte de los dos que no quisieron dar cambios, todas las demás respuestas dadas en esta pregunta fueron positivas, todos quisieron cambiar algún aspecto de su personaje.

Uno de los jóvenes que no quisieron cambiar nada, presentaron su personaje como “perfecto”, su discurso hablando sobre el personaje en primera persona. Esto puede dar a notar que tal vez este joven este tratando de evadir sus imperfecciones, tratando de dar una imagen de perfección hacia los demás y tratando de creer que eso es así. Esta es la misma persona que dice que “lo que no te mata te hace más fuerte” y buscar solo sobrevivir. Se siente un gran narcisismo en sus palabras, que pueden estar tapando su verdadero malestar y angustias, lo cual puede estar ligado con el haber dejado la suerte de su personaje en 1.

Es importante notar que es este mismo adolescente el que ve a los videojuegos como una distracción a sus problemas. Puede ser esta la razón por la cual dispone de un personaje “perfecto” que solo piensa en sí mismo y en sobrevivir solo. Tal vez es lo que él desea, ser perfecto, aunque puede sentir soledad y que nada le va bien, por eso tan baja la suerte. Y el otro sujeto, de igual manera, no quiso cambios dijo que su personaje ya disponía de todo lo “indispensable para la vida”.

Pero en cuanto a los demás chicos, todos quisieron cambiar algo. Esto puede dar a notar que tal vez el adolescente no se siente preparado para poder afrontar los problemas, con los recursos que tiene a la mano. Puede ser una falta de seguridad frente a sus propios atributos que tiene para poder defenderse del mundo que lo rodea.

Fijémonos primero en los dos adolescentes que utilizaron más de 30 puntos en sus atributos. Una menciono, en primera persona, que le aumentaría a la fuerza, ya que esta la puso muy baja para lo que necesitaba su personaje. Es curioso que ella lo considere baja, debido a que le otorgo un 7/9 a ese atributo, pero talvez no se refería a ese número específicamente. Esto puede significar que la adolescente no hablaba de la fuerza de su personaje, si no que inconscientemente pensaba en la suya la cual estaba proyectando en ese momento en el personaje que ella creó. Puede ser su fuerza física o emocional, ya que ella dijo lo siguiente: "Mi fuerza, porque cuando salí del bunker estaba débil y la necesitaba para poder encontrar mi familia." Dice estar débil y necesitar encontrar a su familia. Esto puede ser un reflejo inconsciente de cómo ella en verdad se siente.

El otro quiso aumentar su inteligencia, al ver que le puso un puntaje menos de la media, dando su respuesta en primera persona. Dice necesitar más de la que se puso para poder cumplir las metas que se propuso, lo cual puede ser que sea una problemática real suya. Que se plantee metas y que no las logra cumplir, y él lo atribuye a que no es lo suficientemente inteligente.

En las demás respuestas podemos ver que unos buscan cambiar la fuerza, la percepción, la inteligencia, entre otros. Uno de los chicos llamo mi atención al mencionar, en primera persona, que, aunque tenga las habilidades necesarias, quisiera aumentar su suerte ya que "la suerte nunca viene mal." Justo él le puso el mínimo de suerte a su personaje, puede ser en reflejo de su propia suerte o como él la percibe.

En cuanto a la percepción, una de las dos chicas que quisieron aumentarle ese atributo a su personaje, mencionó que quisiera cambiar el carisma de su personaje

por percepción, en primera persona, ya que ella eligió carisma muy alto puesto a que es algo que la “caracteriza a ella”. Eso prueba que, sin pedirles que se proyecten en sus personajes, esto sí ha ocurrido.

Es interesante poder observar que, aunque todas las respuestas son diferentes, y tienen prioridades y enfoques diversos, podemos dar cuenta de que igualmente muchos buscan lo mismo. Podían hacer cualquier cosa en ese mundo, pero de cierta manera pudieron plasmar en el relato, en los atributos, en las características dadas a sus personajes y lo que cambiarían de ellos, pequeñas partes de ellos.

Si la investigación hubiera sido más extensa, se podría haber tenido una entrevista corta con cada uno previo al grupo focal, y poder saber más sobre su vida, su relación familiar y con sus amigos, lo que el adolescente quisiera compartir, y podríamos tener una respuesta aún más sólida sobre el nivel de identificación de los adolescentes con los personajes de videojuegos de role play.

Pero el hecho de que la mayoría de los chicos hayan descrito a los personajes con características físicas similares a las suyas, el mismo sexo y que muchos hayan usado la primera persona para hablar de sus personajes, muestran que, si hay, en cierto nivel, una identificación.

CONCLUSIONES

Por medio de la presente investigación se intentó poder probar con una pequeña muestra si la elección de atributos en los personajes de role-play pueden servir como un recurso de identificación en la adolescencia. Aunque creo que es muy temprano para dar una respuesta concreta a la pregunta planteada, pero los resultados de esta investigación dan pie a que se pueda seguir explorando esta idea de manera más profunda.

Es tan interesante poder dar cuenta de cómo inconscientemente hablan de sus personajes en primera persona o como los adolescentes de sexo masculino eligieron sin falta personajes masculinos, lo mismo en el caso de las mujeres. Ya ahí se puede pensar que hay un rasgo identificatorio con su personaje. Las preguntas hechas a los adolescentes dieron pie a muchas especulaciones y teorías, todas apuntando a que sí, efectivamente el sujeto de cierta manera logra esta conexión con el personaje al punto de otorgarle atributos que desearía tener, o que sí disponen en su vida, así como el caso del chico que hizo su personaje “perfecto” y admitió en ver los videojuegos como una distracción de sus problemas. Pero como mencioné anteriormente, en la adolescencia lo más importante es como los ven, la imagen que presentan a los demás. No importa cómo se sientan por dentro, la imagen que muestran tiene que ser “perfecta”, como lo dice el chico de la ficha. Este puede ser un caso así, mostrar una máscara de bienestar, para esconder lo que realmente siente.

Al ser especulaciones, no se puede dar una decisión definitiva con lo que respecta este tema tan interesante, pero las respuestas dadas por los chicos muestran que este es un tema que merece ser más investigado. En ciertos casos la narrativa era en primera persona, o una mezcla entre primera y segunda persona en el que predominaba más la primera persona. Así mismo es fascinante notar como, aunque la narración de la situación fue en tercera persona, hubo instancias en que el adolescente aun así menciona lo que cambiaría en primera persona, lo cual es algo muy poderoso ya que puede ser reflejo de lo que él o ella cambiarían en ellos mismos, para poder afrontar sus propios problemas. Las mismas angustias y ansiedades que ellos sienten en esos años. Tal vez así, lo que ellos mismos no saben que les falta o necesitan, se puede hacer más fácil de notar en esta situación.

Sería una herramienta muy eficaz el poder utilizar una plataforma que pase por un proceso de validez y confiabilidad y permita ser un recurso para poder trabajar desde la singularidad de cada adolescente, ya que muchas veces se les imposibilita poner en palabras lo que sienten, necesitan o les causa malestar., ya que ni ellos lo tienen claro. Esta forma de acercarse al adolescente, dándole un lienzo en blanco en el cual él puede crear un personaje idealizado por el mismo, es un posible medio por medio del cual pudiera encontrar lo que no puede expresar de forma tan fácil. Sus deseos, miedos, reflejados o proyectados en esta creación suya, la cual puede hacerla tan perfecta como guste o tan defectuosa también.

Otro dato interesante es la forma en que reaccionan al entorno hostil presentado, un mundo azotado por una guerra nuclear, puede ser una muestra de cómo él o ella se defienden y como están sus defensas. Podemos ver que la mayoría da cuenta de la importancia de buscar aliados, sobrevivientes y así seguir adelante. Esta búsqueda de sobrevivientes en el que la mayoría coincidió, pone a la luz la importancia que ellos le dan a verse rodeados de persona, como en la adolescencia que el tener muchos amigos es una prioridad en los primeros años.

Finalmente, se puede concluir que sí, existe hasta cierto punto un elemento de identificación de los adolescentes con la elección de atributos de los personajes de role play, no hay que olvidar que, aunque la adolescencia es una época de fragilidad para el sujeto, es justo cuando el sujeto está haciendo una reconstrucción de su subjetividad. Esto se puede ver afectado por muchos factores distintos como la sociedad y cultura en la que vive el adolescente, y hasta puede ser movilizadado por personajes de videojuegos, con los que él puede llegar a identificarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrés Ayala Flores, R. R. (2014). *La identificación del gamer con los personajes de los videojuegos*. Quito, Ecuador.
- Araújo, T. J. (2009). *Técnicas e instrumentos cualitativos de recogida de datos*. Editorial EOS.
- Barrios, C. (2014). *Psicoanálisis. La web del colegio de psicoanálisis y del foro de Madrid*. Obtenido de www.colpsicoanalisis-madrid.com
- Bleger, J. (2007). *Psicología de la conducta*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Cover, J. G. (2010). *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. United States of America: McFarland & Compan, Inc. Publishers.
- Dolto, F. (1983). *En el juego del deseo*. México: Siglo veintiuno editores.
- Dolto, F. (1990). *La causa de los adolescentes*. Barcelona, España: Editorial Seix Barral, S.A.
- Fajardo, J. P. (2008). *Cuerpo y videojuegos: Una mirada psicoanalítica*. . Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Freud, S. (1901-1905). *Tres ensayos de teoría sexual*. Buenos Aires, Avellaneda, Argentina.
- Freud, S. (1921). *Más allá del principio del placer. Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. (Vol. XVIII). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Gamsie, S. (2014). La coronación del odio. En *Psicoanálisis y el hospital n45*. Verano.
- Hall, C. S. (1978). *Compendio de psicología freudiana*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Isabela Granic, A. L. (2013). *The Benefits of Playing Video Games*. Países Bajos.
- Jackson, S. (2008). *GURPS. Basic set characters*. Tailandia.
- Miller, J.-A. (2015). *En dirección a la adolescencia*. Paris, Francia.
- Nasio, J.-D. (2010). *¿Cómo actuar con un adolescente difícil? Consejos para padres y profesionales*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Osorio, C. M. (Agosto de 2014). (I Congreso elSigma) Obtenido de Los videojuegos y su función en la constitución subjetiva del niño. Del lazo a la pantalla al lazo con el otro: <http://www.elsigma.com/>
- Peskin, L. (2013). *La realidad, el sujeto y el objeto*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Posadas, L. V. (2006). *Identificaciones en la adolescencia: Ser alguien... aunque sea de mentira.*
- Psicólogos en Madrid EU. (Junio de 2012). *Psicólogos en Madrid EU. Gabinete psicológico en Madrid Capital.* Obtenido de www.psicologosenmadrid.eu
- Rodríguez, L.-E. M. (2012). *Teoría y técnica de la entrevista.* Estado de México, México: Red tercer milenio S.C.
- Salas, E. V. (2016). *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes. Videojuegos: ¿Una modificación cultural del juego o una solución adictiva?* Mendoza.
- Schembri, S. S. (2017). *Psicoanálisis y realidad virtual: Indagaciones teóricas por el sujeto en un videojuego.* Bogotá D.C., Colombia .
- Soler, C. (2013). *El en-cuerpo del sujeto. Colección de estudios de psicoanálisis.* . Bogotá, Colombia: G.G. Ediciones.
- Stevens, A. (1998). La adolescencia, síntoma de la pubertad. En *Actualidad de la práctica psicoanalítica.* Buenos Aires, Argentina: Centro pequeño Hans/Ediciones Labrado.
- Tychsen, A. (2006). *Role Playing Games- Comparative Analysis Across Two Media Platforms.* Australia: Macquarie University.
- Zalazar, D. F. (2009). *Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación.* Buenos Aires.

ANEXOS

Ficha 1

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje -Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: 16

Sexo

Masculino: _____

Femenino: x

¿Qué es para ti un videojuego?

Juego electrónico usado para el entretenimiento de las personas por medio de una pantalla

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: _____

Femenino: ___ x ___

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



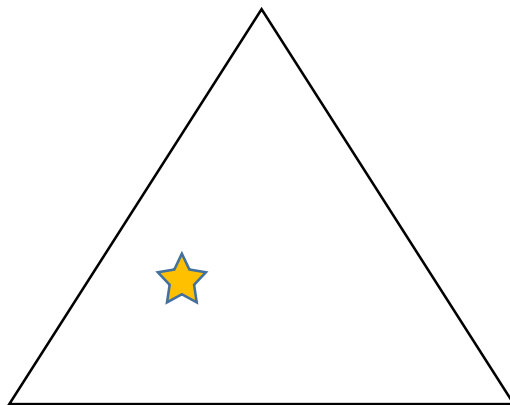
Color de piel: G

Color de cabello: U

Color de ojos: D

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí _____

No ___ x ___

Si eligió "Si" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(5)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(1)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(3)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(3)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(3)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(5)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(1)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Pienso que mi personaje debe tener los conocimientos necesarios y así como su fuerza para sobrevivir y atravesar cualquier obstáculo que se interponga en su camino, encontrar más sobrevivientes y salvar vidas cuantas sean posibles.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Si como la resistencia, fuerza e inteligencia que pienso que la puntuación anteriormente escogida no es la correcta, creo que estas cualidades le servirían a mi personaje para atravesar cualquier obstáculo de manera sabia y sana, usar su inteligencia para ayudar a otros y para su supervivencia, la resistencia para aguantar cualquier dificultad que el destino le depare, cualquier perdida o dolor que sufra le servirá la resistencia.

Ficha 2

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje -Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: 16

Sexo

Masculino: _____ Femenino: x

¿Qué es para ti un videojuego?

Un videojuego es un método de distracción y entretenimiento en el cual puedes interactuar con diferentes personajes y con otros jugadores.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: _____

Femenino: _____

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



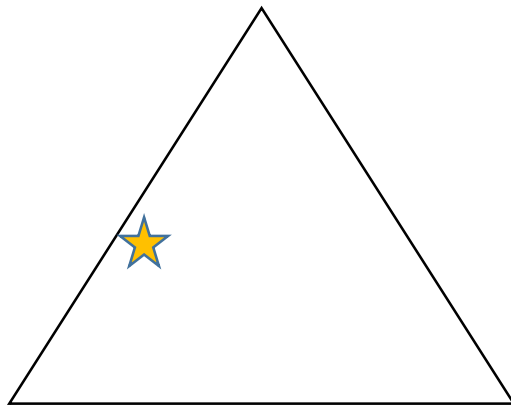
Color de piel: _____ H _____

Color de cabello: _____ B _____

Color de ojos: _____ O _____

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí _____

No _____ X _____

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(8)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(9)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(7)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(6)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(9)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(9)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(8)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

En reacción a esta situación, mi personaje sería capaz de buscar un refugio para poder asimilar, analizar y evaluar la situación. Ser cuidadoso e ir a reunir alimentos y demás elementos necesarios para su supervivencia, todo esto de algún lugar cercano. En el caso de ser posible recopilaría armas, y luego emprendería un viaje en el cual pueda ir en busca de otros sobrevivientes.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

No, ya que en mi opinión el tipo de personaje que me imagine posee ciertos factores indispensables para la vida del mismo, en especial la inteligencia, su percepción y sus habilidades.

Ficha 3

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje -Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: __ 16__

Sexo

Masculino: _____

Femenino: x _____

¿Qué es para ti un videojuego?

Es un juego electrónico donde interactúan varias personas por medio de un dispositivo.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: _____

Femenino: x _____

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



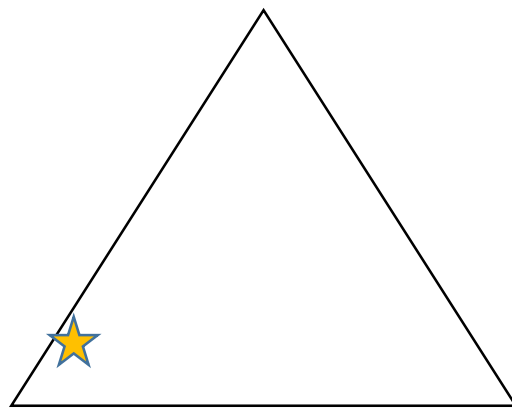
Color de piel: _____ F _____

Color de cabello: _____ A _____

Color de ojos: _____ D _____

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí _____

No _____ X _____

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(7)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(7)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(8)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(8)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(8)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(9)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(8)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Primero buscaría sobrevivientes y sobre todo a mi familia. Luego buscaría recursos para sobrevivir.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Mi fuerza, porque cuando salí del bunker estaba débil y la necesitaba para poder encontrar mi familia.

Ficha 4

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje -Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: 15

Sexo

Masculino: _____

Femenino: xxx

¿Qué es para ti un videojuego?

Es un juego que se reproduce en una pantalla.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: _____

Femenino: xxx

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



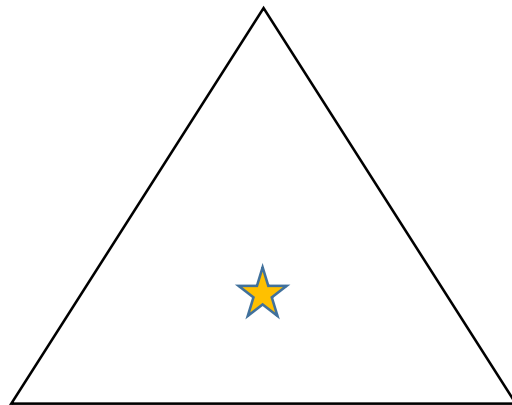
Color de piel: G

Color de cabello: A

Color de ojos: D

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí _____

Noxxx _____

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(3)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(2)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(3)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(5)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(5)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(1)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(2)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Iría en busca de los demás sobrevivientes y de su familia, primero buscaría armas para protegerse ya que es necesario, también recolectaría suministros alimenticios para sobrevivir y buscaría un lugar en el cual asentarme. Buscaría algún medio de comunicación como una radio para ver si todavía funcionan. Regresaría a donde fue mi hogar y a lugares que recuerde para buscar mi familia.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Si, la percepción puse 2 es muy bajo creo que la percepción me ayudaría mucho, en vez del carisma que puse 5, lo puse alto porque es algo que me caracteriza, pero tomando en cuenta esta situación creo que no me serviría mucho. También la agilidad, le puse muy bajo para una poder buscar a mi familia o sobrevivientes tendría que luchar y ser ágil

Ficha 5

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje -Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: 16

Sexo

Masculino: _____

Femenino:

¿Qué es para ti un videojuego?

Es una aplicación interactiva simulando experiencias o actividades.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: _____

Femenino:

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



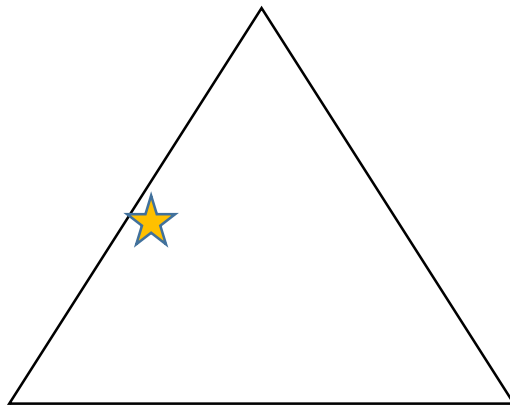
Color de piel: G

Color de cabello: D

Color de ojos: F

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí _____

No

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(3)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(4)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(5)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(1)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(7)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(5)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(3)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Comenzar a buscar un lugar donde pueda refugiarse siempre que exista un problema y sea totalmente seguro, comenzar una inspección del área donde se encuentra y analizar sus alrededores. Crear algún medicamento para bajar la radiación nuclear de las bombas e implementarlo en los que han sobrevivido para ir formando un lugar habitable de nuevo.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Agregaría mas la percepción porque debido al ambiente donde se encuentra se necesita de grandes análisis y habilidades que ayuden a mantenerse a salvo y buscar sobrevivientes, tal vez hasta la creación de medicamentos para la radiación. Bajaría la fuerza debido a que se requiere de mayor base intelectual que física para poder sobrevivir en un ambiente como ese.

Ficha 6

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje
-Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: ___ 15 _____

Sexo

Masculino: ___ x _____

Femenino: _____

¿Qué es para ti un videojuego?

Una distracción para mis problemas.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: x

Femenino:

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



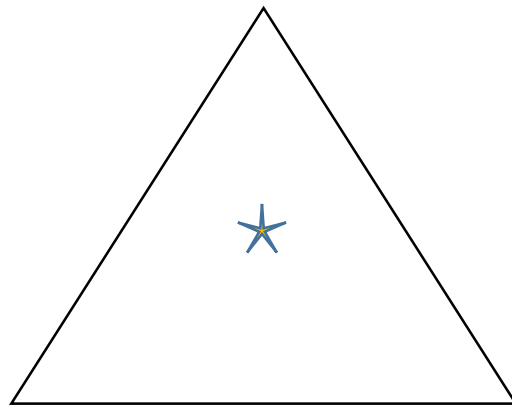
Color de piel: a

Color de cabello: j

Color de ojos: s

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí

No x

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(8)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(7)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(4)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(9)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(4)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(5)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(1)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Cogería y coemznnaria a buscar ya que como hubo un bunker debe haber habido mas y asi sobrevivir con lo que aprendo y lo que no me mata me hace mas fuerte

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

No porque me parecio perfecto en lo que dije.

Ficha 7

Datos personales antes de empezar con la creación del personaje
-Etapa 1-

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: ___17_____

Sexo

Masculino: ___x_____

Femenino:_____

¿Qué es para ti un videojuego?

Una distracción para mis problemas.

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: x

Femenino:

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



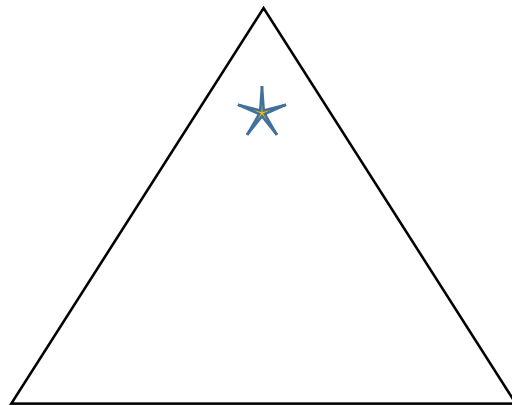
Color de piel: b

Color de cabello: j

Color de ojos: s

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí x

No

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(9)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(5)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(7)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(6)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(3)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(6)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(2)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Empezaría a recoger recursos para poder matar a todos los seres que hayan sido lastimados por la radiación, también buscaría a los sobrevivientes para así poder empezar un grupo de búsqueda y así empezar todo de nuevo.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Pienso que me hubiera gustado mejorar mi inteligencia porque se que será necesaria para cumplir mis objetivos propuestos anteriormente.

Ficha 8

**Datos personales antes de empezar con la creación del personaje
-Etapa 1-**

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: ___ 15 _____

Sexo

Masculino: ___ x _____

Femenino: _____

¿Qué es para ti un videojuego?

—

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: x

Femenino:

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



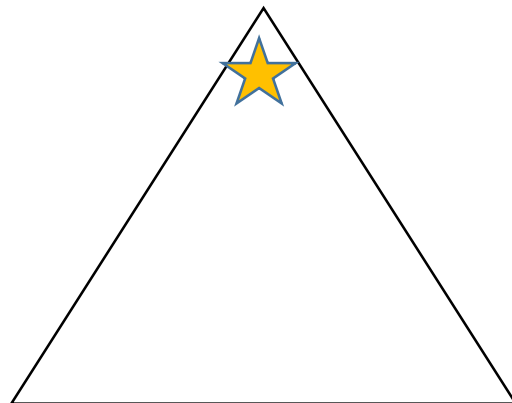
Color de piel: f

Color de cabello: c

Color de ojos: a

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí x

No

Si eligió "Sí" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(5)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(4)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(5)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(2)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(3)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(5)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(4)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Mi personaje, estaría en una constante búsqueda de sobrevivientes, utilizando sus habilidades de supervivencia para así poder derrocar a todos aquellos animales o personas que se presenten como una amenaza y al final poder crear un lugar sano y salvo donde con los otros sobrevivientes que haya encontrado, donde se pueda empezar todo de nuevo.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Cambiaría el atributo de carisma, ya que, si mi personaje llega a encontrar a otros sobrevivientes, será muy necesario incrementar su carisma para poder entrar en confianza con los demás.

Ficha 9

**Datos personales antes de empezar con la creación del personaje
-Etapa 1-**

Instrucción: Llenar los siguientes datos con tu información personal

Edad: ___16_____

Sexo

Masculino: ___x_____

Femenino: _____

¿Qué es para ti un videojuego?

=

Características físicas del personaje

-Etapa 2-

Instrucción: Llenar los siguientes datos para crear tu personaje de videojuego

Sexo

Masculino: x

Femenino:

Instrucción: A partir de las opciones de colores presentadas, ubicar la letra que corresponda a la piel, cabello y ojos. Un color puede utilizarse más de una vez.



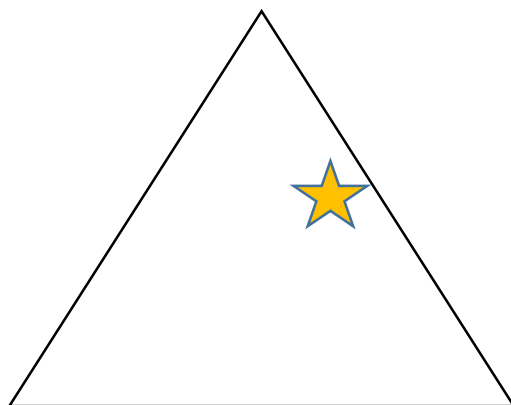
Color de piel: d

Color de cabello: b

Color de ojos: a

Instrucción: Ubicar la estrella dentro del triángulo, donde corresponda según el tipo de cuerpo que tenga el personaje. Mientras más cerca este la estrella de la palabra, su cuerpo tiene ese más de ese aspecto físico.

MUSCULOSO



DELGADO

GRUESO

¿Tiene cicatrices en su cuerpo o cara?

Sí

No x

Si eligió "Si" explique dónde las tiene y como las obtuvo:

Atributos del personaje

-Etapa 3-

Instrucción: Después de haber elegido los aspectos físicos del personaje, es momento de escoger qué atributos tiene en más medida que otros.

- Cada atributo tiene un mínimo de 1 punto.
- El número máximo que se puede poner en cada uno es 9.
- Hay 21 puntos disponibles para distribuir entre los atributos.
- En total debería haber 28 puntos utilizados entre todos los atributos.

Fuerza Es la cantidad de poder físico que tiene el personaje.	(5)
Percepción Es su sexto sentido, que tan perceptivo es de lo que lo rodea.	(4)
Resistencia Mide el estado físico y afecta el nivel de salud.	(5)
Carisma Es el poder de convencimiento y de poder encantar a los demás.	(6)
Inteligencia Mide el nivel de intelecto del personaje y la rapidez mental.	(2)
Agilidad Que tan buenos reflejos tiene el personaje y la rapidez con la que se mueve.	(6)
Suerte Mide la buena fortuna que tiene el personaje en general.	(1)

Puntos disponibles: 21

(Antes de avanzar a la siguiente etapa, por favor revisar bien si lo que has elegido está como deseas que sea tu personaje. A partir de la siguiente etapa no podrás cambiarlo.)

El escenario

-Etapa 4-

Instrucción: Leer el siguiente escenario y responder a la pregunta planteada.

Después de una devastadora guerra nuclear, el mundo no es el mismo. Fue de repente, un día como cualquier otro. El día que empezó, estabas con tu familia, cuando de repente las noticias anuncian que ha iniciado una guerra nuclear, con varias detonaciones en distintas partes del planeta. Las autoridades recomiendan buscar lugares donde estar a salvo, y por suerte encuentras un búnker cerca de tu hogar donde te admiten a ti y a tu familia. El momento que estas bajo tierra a salvo, puedes escuchar bombas detonando sobre lo que era tu hogar.

Las pocas personas que lograron salvarse en el búnker son instruidas a entrar en unas cámaras de hielo que los mantendrán con vida hasta que el peligro en el exterior haya pasado. De repente te levantas 60 años después, no has envejecido, y notas que eres el único que ha salido de la capsula, los demás no han sobrevivido. Tu familia ha desaparecido y no se encuentran donde los viste entrando en sus cámaras de hielo por última vez. Notas que, a diferencia de las otras capsulas que contienen a los que no sobrevivieron, las tuyas están abiertas y vacías.

Al salir del búnker te encuentras con un mundo destruido, lleno de radiación que ha afectado a ciertos animales y humanos sobrevivientes, haciéndolos seres hostiles y salvajes. Pero tú crees que no todos son así, que debe haber otros sobrevivientes como tú.

Te encuentras en un mundo hostil, sin armas y sin compañía.

Tomando en cuenta los atributos que elegiste para crear al personaje, brevemente, en no más de 15 líneas, explica ¿Qué haría tu personaje en esta situación?

Pienso que mi personaje se dedicaría a una búsqueda interminable de sobrevivientes para así empezar un grupo con el cual se pueda sobrevivir y matar a los afectados por la radiación. También buscaría como expandir la población sobreviviente.

Pensamientos finales

-Etapa 5-

Instrucción: Después de terminar las cuatro primeras etapas, responder la pregunta final.

Sabiendo ahora el escenario en el que estaría tu personaje inmerso, ¿Cambiarías algo de lo que elegiste anteriormente? ¿Por qué?

Cambiaría mi suerte, ya que por más que tenga las habilidades necesarias, un poco de suerte nunca viene mal.



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Illingworth Gutiérrez Johanna Patricia**, con C.C: # **092339091-8** autora del trabajo de titulación: **La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia** previo a la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, 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 titulación 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.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 13 de marzo de 2019

f. _____

Nombre: **Illingworth Gutiérrez Johanna Patricia**

C.C: **092339091-8**



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	La elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play como recurso de identificación en la adolescencia		
AUTORA:	Johanna Patricia, Illingworth Gutiérrez		
REVISOR/TUTORA:	Tatiana Aracely, Torres Gallardo,		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de la Educación		
CARRERA:	Psicología Clínica		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Psicología Clínica		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	13 de marzo del 2019	No. DE PÁGINAS:	132
ÁREAS TEMÁTICAS:	Adolescencia, identificación, videojuegos de role-play		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Psicoanálisis, adolescencia, pubertad, identificación, mecanismos de defensa del yo, videojuegos de role-play		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>En la actualidad es cada vez más común que los jóvenes estén inmersos en los videojuegos, y nuestro país no es una excepción. A raíz del aumento en popularidad de los videojuegos en las últimas décadas, se han presentado distintos debates en relación a los videojuegos y los efectos de los mismos sobre los sujetos. Esta es una problemática actual, en la que los videojuegos son parte de la vida de muchos jóvenes y por esta razón se busca entender por qué cada vez es más común que busquen este medio de entretenimiento. El objetivo de la presente investigación fue analizar si la elección de atributos en los personajes de los videojuegos de role-play, RPG, sirven como recurso de identificación en la adolescencia. El enfoque de investigación utilizado fue el cualitativo y la técnica de recolección de datos fue la entrevista semiestructurada la cual fue aplicada a una muestra por conveniencia. Los resultados que se obtuvieron es que sí existe un elemento de identificación de los adolescentes con la elección de atributos de los personajes de los video juegos de role-play y que le permite realizar una posible restructuración de la subjetividad.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTORA:	Teléfono: +593-991281325	E-mail: jooillingworth@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE	Nombre: Martínez Zea, Francisco Xavier		
	Teléfono: + +593-4-2222024		
	E-mail: francisco.martinez@cu.ucsg.edu.ec		

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):	