



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

TEMA:

**El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia
pulsional en la Adolescencia**

AUTORES:

**Escobar Centurión, Tatiana Claudia
Madrid Peralta, Lidia Gabriela**

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

TUTORA:

Psic. Cl. Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mgs

Guayaquil, Ecuador

9 de septiembre 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 **Escobar Centurión, Tatiana Claudia** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**.

TUTORA

f. _____

Psic. CI. Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Psic. Galarza Colamarco, Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 9 días del mes de septiembre del año 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 **Madrid Peralta, Lidia Gabriela** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Psicología Clínica**.

TUTORA

f. _____

Psic. CI. Torres Gallardo, Tatiana Aracely, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Psic. Galarza Colamarco, Alexandra, Mgs.

Guayaquil, a los 9 días del mes de septiembre 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, **Escobar Centurión, Tatiana Claudia**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional 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 9 días del mes de septiembre del año 2019

LA AUTORA

f. _____

Escobar Centurión, Tatiana Claudia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Madrid Peralta, Lidia Gabriela**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional 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 9 días del mes de septiembre del año 2019

LA AUTORA

f. _____

Madrid Peralta, Lidia Gabriela



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Escobar Centurión, Tatiana Claudia**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la Adolescencia**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 9 días del mes de septiembre del año 2019

LA AUTORA:

f. _____

Escobar Centurión, Tatiana Claudia



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

AUTORIZACIÓN

Yo, **Madrid Peralta, Lidia Gabriela**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **El uso de videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 9 días del mes de septiembre del año 2019

LA AUTORA:

f. _____

Madrid Peralta, Lidia Gabriela

INFORME DE URKUND

| URKUND | | ★ Probar l |
|-----------------------|---|------------|
| Documento | El uso de Videojuegos- Un modo de sublimar la exigencia pulsional en la Adolescencia.docx (D55021091) | |
| Presentado | 2019-08-26 02:05 (-05:00) | |
| Presentado por | Tatiana Aracely Torres Gallardo (tatiana.torres@cu.ucsg.edu.ec) | |
| Recibido | tatiana.torres.ucsg@analysis.orkund.com | |
| | 0% de estas 47 páginas, se componen de texto presente en 0 fuentes. | |

TEMA: El uso de videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia.

ESTUDIANTES: Escobar Centuri3n, Tatiana Claudia
Madrid Peralta, Lidia Gabriela

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

Fecha: 9 de septiembre del 2019

ELABORADO POR:

Psic. Cl. Tatiana Aracely Torres Gallardo, Mgs.
DOCENTE DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

AGRADECIMIENTO

Primero quiero darle gracias a Dios por todo lo que tengo y por todas las bendiciones que me ha dado a lo largo de mi vida.

Agradezco a mis padres, que han sido mi constante apoyo desde el primer día, por el esfuerzo que han hecho para que pueda lograr todas mis metas y pueda crecer personal y académicamente.

Agradezco a mis hermanos, por siempre estar pendientes de mis estudios e impulsarme para alcanzar este logro académico.

También quiero agradecer a mi tía Gina por su preocupación constante en mis estudios universitarios.

Quiero darle un especial agradecimiento a mi tía Vilma por su preocupación y apoyo sin la cual no hubiese podido culminar mi carrera profesional.

Agradezco a Gaby, mi compañera de tesis, con quien nos apoyamos mutuamente para poder realizar este proyecto. Recordaré con mucho cariño este recorrido que hemos pasado juntas

Quiero también agradecer a mi tutora de tesis, Tatiana Torres, por el tiempo, la paciencia y la dedicación que invirtió en este trabajo de titulación. Gracias por habernos servido de guía constante y de apoyo en este proceso.

Tatiana Claudia, Escobar Centurión

AGRADECIMIENTO

A Dios, por el simple hecho de hacerme existir.

A mis padres, por apoyarme incondicionalmente y hacer todo esto posible.

A mis hermanos, Paulina, Erika e Isaac con quienes en su momento compartí la difícil situación de lo que implica estar fuera de casa. Con quienes cada Domingo nos enfrentamos al hecho de dejar a quienes amamos para seguir en la lucha de cumplir nuestros sueños.

A mi tía Yolita, quien con sus visitas y amor me hizo sentir como en casa.

A mi mejor amiga, porque a pesar de la distancia me has animado a continuar cuando creía que nada tenía sentido. Me has enseñado que las victorias requieren de grandes esfuerzos.

A Claudia, porque juntas hemos hecho posible este trabajo. Gracias por la paciencia y los momentos compartidos. Empezamos juntas nuestra carrera, volvimos a coincidir y lo terminamos juntas. Y si, al fin... ¡Lo logramos!

A nuestra tutora, por guiarnos y acompañarnos en este proceso final.

A mi mascota, quien cuando llego a casa me recibe con tanto amor. ¡You are peace!

Lidia Gabriela, Madrid Peralta

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mis padres, que son las personas más importantes de mi vida. Gracias por el sacrificio que hacen día a día por mí. No hay palabras que puedan expresar cuánto aprecio todo lo que han hecho por mí.

También se lo dedico a mi tía Vilma, quien es muy especial para mí. Hay muchas cosas en mi vida que no hubiese logrado sin su apoyo. Gracias Vilma por tu interés y preocupación. Por preocuparte y ayudarme tanto en las más grandes cosas, como en las más pequeñas. Gracias por todos tus consejos y siempre estar cuando necesitaba tu apoyo.

Tatiana Claudia, Escobar Centurión

DEDICATORIA

A mi abuelo
A mis padres, hermanos y amiga.
Los amo muchísimo.

Lidia Gabriela, Madrid Peralta



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____
PSIC. CL. ALEXANDRA PATRICIA GALARZA COLAMARCO, MGS.
DIRECTORA DE CARRERA

f. _____
PSIC. CL. FRANCISCO XAVIER MARTÍNEZ ZEA, MGS.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____
PSIC. CL. CARLOTA CAROLINA ÁLVAREZ CHACA, MGS
OPONENTE

ÍNDICE

| | |
|--|-------|
| RESUMEN..... | XVII |
| ABSTRACT..... | XVIII |
| TEMA DE LA INVESTIGACIÓN..... | XIX |
| INTRODUCCIÓN | 2 |
| JUSTIFICACIÓN..... | 4 |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA..... | 5 |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA..... | 6 |
| OBJETIVOS | 7 |
| <i>Objetivo General</i> | 7 |
| <i>Objetivos Específicos</i> | 7 |
| MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA | 8 |
| CAPÍTULO I | 8 |
| LOS VIDEOJUEGOS | 8 |
| <i>¿Qué son los videojuegos?</i> | 8 |
| <i>Historia y evolución de los videojuegos</i> | 11 |
| <i>Tipos de videojuegos</i> | 15 |
| <i>La cultura “gamer”</i> | 20 |
| <i>Una mirada negativa de jugar tras una pantalla</i> | 22 |
| <i>Los videojuegos un medio para “aprender” a tramitar lo desconocido.</i> | 25 |
| CAPÍTULO II | 28 |
| LA ADOLESCENCIA..... | 28 |
| <i>La metamorfosis de la pubertad</i> | 28 |
| <i>Concepto de Adolescencia</i> | 31 |
| <i>El cuerpo en la Adolescencia.</i> | 33 |
| <i>Crisis en la adolescencia</i> | 36 |
| <i>Un abordaje posible en la adolescencia desde la clínica</i> | 41 |
| CAPÍTULO III | 43 |
| SUBLIMACIÓN DE LA PULSIÓN | 43 |
| <i>La pulsión en la adolescencia</i> | 43 |
| <i>Sublimación desde Freud</i> | 47 |
| <i>Sublimación desde Lacan</i> | 48 |
| <i>El arte, un modo de sublimar las pulsiones</i> | 51 |
| <i>Los Videojuegos un arte digital que permite sublimar la pulsión</i> | 52 |
| CAPÍTULO IV | 57 |
| METODOLOGÍA..... | 57 |
| CAPÍTULO V | 60 |
| PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS | 60 |
| <i>Análisis de Resultados</i> | 61 |
| REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 74 |
| ANEXOS | 78 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|---|----|
| Tabla 1: Matriz de operalización de variables. | 60 |
|---|----|

RESUMEN

El presente trabajo de titulación tuvo como objetivo analizar el uso de videojuegos como un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia. Por medio de la teoría psicoanalítica, se investigó sobre la carga pulsional que tiene el sujeto al momento de llegar a la adolescencia y como la sublimación, busca satisfacerlas por medios que sean culturalmente aceptables, siendo el uso de videojuegos uno de estos medios que pueden ser utilizados por el adolescente para la satisfacción de las pulsiones en la actualidad. Los videojuegos, mediante sus imágenes, les ofrecen a estos jóvenes un mundo digital sin límites. El enfoque metodológico que se usó fue el cualitativo con un alcance de estudio descriptivo. La técnica que se usó fue el grupo focal, el cual fue trabajado con adolescentes, los mismos que juegan videojuegos, del cual se extrajeron como resultados que el adolescente sublima, para no enfrentarse con el vacío y pone un objeto que hará una ilusión de llegar a lo inalcanzable de la Cosa de forma imaginaria. El adolescente realiza una ilusión de ver lo real por medio del videojuego, pero no lo hará totalmente porque esto lo remitirá, a ese objeto que perdió, fin que logra entonces es el de bordear el vacío por medio del uso de videojuegos. Por esto la pulsión solo logra una descarga parcial que será reactivada, así como el hecho de seguir jugando aun cuando el juego no tenga fin.

Palabras clave: Videojuego, sublimación, adolescencia, psicoanalítica, pulsiones, sujeto, real.

ABSTRACT

The purpose of this degree work was to analyze the use of videogames as a way to sublimate the need for adolescence. Through the psychoanalytic theory, the subject's impulsive load at the time of reaching adolescence was investigated and as sublimation, he seeks to satisfy them by means that are culturally acceptable, being the use of video games one of these means that can be used by the teenager for the satisfaction of drives today. Video games, through their images, offer these young people a digital world without limits. The methodological approach that was used was the qualitative one with a descriptive study scope. The technique that was used was the focus group, which was worked with adolescents, the same ones that play video games, from which they were extracted as results that the adolescent sublimates, so as not to face the emptiness and puts an object that will make an illusion of to reach the unattainable of the Thing in an imaginary way. The teenager makes an illusion of seeing the real through the video game, but he will not do it completely because this will refer him, to that object he lost, the end he achieves then is to fill the void through the use of video games. This is why the drive only achieves a partial discharge that will be reactivated, as well as the fact of continuing to play even when the game has no end.

Key words: Videogame, sublimation, adolescence, psychoanalytic, impulses, subject, real.

TEMA DE LA INVESTIGACIÓN

El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la Adolescencia

.

INTRODUCCIÓN

El avance de la tecnología ofrece posibilidades infinitas y la gran cantidad de dispositivos tecnológicos que se encuentran en el mercado ayudan a acceder a éstas. En la actualidad resulta difícil pensar en una época en la que no se cuente con teléfonos inteligentes, tablets, televisores de alta definición, laptops y consolas de videojuegos con gran capacidad y excelentes gráficos. Hace aproximadamente unos 30 años han salido al mercado estos nuevos dispositivos que han ganado mucha popularidad y que se han vuelto necesarios para vida de todos los sujetos.

Los adolescentes en la actualidad no han conocido una vida sin esta tecnología avanzada y la gran mayoría que tienen acceso a estos dispositivos se encuentran inmersos en este nuevo mundo digital. Es interesante ver cómo ha cambiado incluso la forma de jugar de estos jóvenes. Los adolescentes ya no juegan de la misma forma que cuando eran niños, pero todavía lo hacen y muchos de ellos ahora lo disfrutan tras una pantalla.

En la adolescencia existen muchos cambios y aparecen pulsiones que buscan la forma de ser satisfechas. En una época en la que todo puede resultar confuso para estos jóvenes, algunos pueden acceder a los videojuegos. Este es un modo de jugar en un mundo digital, de poder realizar una variedad de acciones mediante un personaje que se pueda controlar al gusto del jugador.

La sublimación, según el psicoanálisis, es una forma de satisfacer las pulsiones de una forma socialmente aceptable. En la adolescencia existe una nueva oleada pulsional y los videojuegos podrían ser un modo de sublimar para el sujeto.

En el siguiente trabajo se investigará sobre la sublimación y sobre cómo los videojuegos podrían ser un modo de sublimar para los

adolescentes en la actualidad. Además de la investigación teórica, también se realizará un grupo focal con adolescentes que jueguen videojuegos y habrá un análisis de los resultados obtenidos.

En el primer capítulo se realizará un recorrido sobre la historia de los videojuegos, sus tipos, la mirada negativa de su abordaje y también una mirada como medio de aprendizaje.

En el segundo capítulo se abordará el concepto de adolescencia, el fin del periodo de latencia y el ingreso a la genitalidad, sus representaciones en el cuerpo y su crisis.

En el tercer capítulo se abordará la sublimación como un medio para saber hacer con el movimiento pulsional propio en la adolescencia y el videojuego como aquello que socialmente está aceptado.

Finalmente, se realizará la presentación de los resultados obtenidos a partir del grupo focal realizado con adolescentes, por medio de los cuales se pudo evidenciar que el uso de videojuegos es un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia.

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación es trascendental para dar cuenta del porqué los adolescentes juegan videojuegos en nuestro país. Existen varios motivos del porqué de su uso, por lo que sería interesante indagar más sobre los diversos intereses que motivan a los adolescentes a seguir jugando videojuegos.

El tema videojuegos y adolescencia están muy ligados, esto se debe a que el sujeto de hoy está inmerso en la era tecnológica. Los adolescentes al ser parte de esta era, es muy probable que alguna vez hayan hecho uso de estos artefactos. Entonces es necesario que nos planteemos ¿Cuál es el interés excesivo de los adolescentes por estos juegos? ¿Hay un trasfondo en su uso?

Lo que se busca es dar a conocer que estos juegos a los que recurren son más que un mero modo de entretenimiento. Son un modo inconsciente por el que se vale el sujeto para sublimar la exigencia de la pulsión debido a que, al llegar a la adolescencia, el adolescente sufre cambios a nivel del cuerpo y sus emociones, la pulsión sexual que hasta entonces estaba dormida se intensifica y busca un nuevo fin que es satisfacer esto que deviene como excesivo.

Existen varios modos de descarga, muchos de ellos están prohibidos por la cultura, entre estos tenemos: el no tener la edad y madurez emocional para conllevar todo lo implica la sexualidad ante este paradigma buscan modos que lo lleven a satisfacer su pulsión sexual por vías aceptadas culturalmente siendo los videojuegos uno de estos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la actualidad no se puede pensar en la adolescencia sin tener en cuenta el mundo digital en el que se encuentran inmersos. El gran avance que se ha dado en la tecnología ha creado cada vez más pantallas en las que estos jóvenes ahora dedican una gran cantidad de tiempo.

El modo de jugar también ha cambiado con este avance tecnológico. Los adolescentes han optado por el juego tras una pantalla, en donde existe un mundo infinito de posibilidades con la variedad de juegos que existen en el mercado. Con lo asequible que son estos juegos de video, es difícil encontrar algún joven que nunca haya jugado alguno.

En la entrada a la pubertad hay muchos cambios a nivel físico y psicológico, por lo que el adolescente va a utilizar distintos medios para poder llevar este proceso. Hay pulsiones, que han estado dormidas y llegan con mucha fuerza durante esta etapa. El sujeto va a encontrar diversas formas de descargar estas pulsiones de un modo que sea socialmente aceptable.

En la actualidad podemos ver los videojuegos como posible medio para poder descargar estas pulsiones. Los jóvenes acceden a un mundo en el que hay posibilidades infinitas, en el que pueden cumplir sus fantasías y realizar lo que deseen. Mientras están en el videojuego también descargan muchas de las emociones que tienen en su interior. Es por esto que, la presente investigación está dirigida a un análisis de estos juegos de video como un modo en el que el adolescente pueda sublimar estas exigencias pulsionales propias del periodo en el que se encuentran.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿El uso de videojuegos es un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia? ¿Por qué?

OBJETIVOS

Objetivo General

- Analizar el uso de videojuegos como un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia.

Objetivos Específicos

- Determinar la noción de videojuegos por medio de revisión de fuentes bibliográficas.
- Caracterizar la exigencia pulsional en la adolescencia por medio de fuentes bibliográficas.
- Analizar el uso de los videojuegos como modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia por medio de un grupo focal a adolescentes.

MARCO TEÓRICO DE REFERENCIA

CAPÍTULO I LOS VIDEOJUEGOS

¿Qué son los videojuegos?

A medida que la tecnología avanza, se inventan aparatos electrónicos que sirven para diferentes propósitos. La tecnología nos ha ayudado a comunicarnos de una forma rápida a largas distancias, a poder localizar lugares con mapas electrónicos, a obtener nuevos métodos de aprendizaje e investigación, etc. Nos encontramos, cada vez más, rodeados de “máquinas”: los televisores, laptops, celulares, tablets, relojes inteligentes, consolas de videojuegos, etc. Los jóvenes en la actualidad no conciben la idea de una vida sin estos dispositivos y aunque han sido muy beneficiosos para la evolución del ser humano, también han existido críticas negativas acerca de cómo han provocado una vida sedentaria y poco saludable.

Este trabajo, se centrará en uno de estos nuevos dispositivos tecnológicos que tienen una gran popularidad especialmente en jóvenes y niños: los videojuegos. Para conocer un poco más de éstos es importante saber primero su definición. Entonces, ¿Qué es un videojuego? Algunos lo pueden conocer simplemente como una forma de entretenimiento, como juegos que disfrutamos a través de una pantalla, pero realmente hay más que eso.

El videojuego es considerado todo tipo de cosas, desde ergódico (de trabajo) hasta lúdico. Se lo considera narración, simulación, performance, re-mediación (paso de un medio a otro) y arte; una herramienta potencial para la educación o un objeto de estudio para la psicología del comportamiento; un medio para la interacción social, y –no hace falta decirlo- un juguete y un medio de distracción. (Wolf & Perron, 2005, p.2)

Con esto podemos decir que los videojuegos son más que simple juegos electrónicos. Pueden ser utilizados para diferentes fines y pueden servir para ayudarnos a progresar. De ser utilizados de una forma correcta,

pueden ayudar a los niños a aprender de una forma más dinámica: se les puede enseñar el lenguaje, los números, los colores y otros conceptos básicos. Ciertos juegos específicos también pueden servir para estimular el cerebro, eligiendo unos de estrategia que requieran pensar para poder resolver el problema. Existen una variedad de videojuegos y aunque la mayoría no está dirigida para promover el aprendizaje, no se puede descartar la idea del valor positivo que algunos tendrían en los jóvenes y niños.

También podemos decir que son un modo de expresión, tanto por parte del creador del juego, como del jugador que los escoge. Shigeru Miyamoto, el diseñador y productor de algunos de los juegos más populares de Nintendo, dice haberse inspirado en su infancia y juventud. En una entrevista, el famoso creador de videojuegos habla sobre cómo, al no contar con tecnología al crecer, tenía que crear sus propias historias y usando mucho la imaginación creó el famoso Super Mario Bros. También inventó otros juegos exitosos como The Legend of Zelda.

También exploraba bosques y cuevas. Mi casa estaba rodeada de un gran y natural ambiente. Mi corazón se aceleraba mientras encontraba puertas secretas y caminos. Encontrar nuevos lugares me trajo muchas sorpresas. Experiencias así se convirtieron en inspiraciones para las cosas encontradas en los juegos de The Legend of Zelda. (Miyamoto, 2016)

En cuanto a la forma de expresión, esto se puede ver de acuerdo a los tipos de juegos que se elige. Es interesante el darse cuenta que al jugar tras una pantalla, la persona puede realizar los actos que quiera y es en este momento en el que el jugador también forma parte de la creación de éste y decide el destino de su personaje.

El giro que introducen los videojuegos está precisamente en que las imágenes que aparecen en pantalla no son creadas en su totalidad por los productores de los videojuegos sino que por el contrario, es el jugador el que por medio de sus controles crea la imagen, decidiendo si el personaje salta, gira, golpea o simplemente no se mueve. (Piracón, 2008, p. 9)

Los videojuegos también podrían ser considerados como una forma de arte al tener que crear los personajes y las historias. En la realización de un juego van haber varias personas involucradas. Para crearlo se necesita al que diseña los personajes con sus ropas, al que hace las voces de los personajes, al que diseña el mundo del juego, al que crea la historia, al que hace la música, etc. Son un grupo de personas compartiendo su arte para que el juego esté completo. También hay que considerar que en algunos juegos requiere que el propio jugador forme parte de este arte, como en el caso de los juegos en el que se debe elegir las vestimentas, los aspectos físicos, etc.

Estos juegos son el pretexto de muchos jóvenes para reunirse y divertirse. Ahora también existe la modalidad de juegos online, es una forma de poder jugar con otras personas sin necesidad que se encuentren en la misma habitación. Incluso dos jugadores podrían participar del mismo juego estando en países diferentes. No hay que olvidar que esta nueva modalidad de juego, que ha sido posible con el avance del internet, ayuda a que estos jóvenes tengan una interacción posible, aunque ésta sea limitada.

En la actualidad, las consolas que se utilizan para estos juegos son muy avanzadas. Cuentan con sensores y pantallas táctiles que permiten al jugador alcanzar una máxima experiencia. Los medios para acceder a los juegos de video están cada vez más al alcance de todos. Antes se necesitaba adquirir una consola o una computadora para poder disfrutarlos, sin embargo, ahora es mucho más sencillo debido al internet, a los teléfonos inteligentes y a las tablets. No es raro ver niños que todavía no saben leer usando un celular o una tablet para descargarse aplicaciones que les permitan jugar. Incluso los adultos de todas las edades pueden disfrutar de estos pequeños juegos de celular y en momentos de espera o aburrimiento se los puede utilizar como entretenimiento.

Los tipos de juegos van aumentando y el modo de juego también. Ahora se escuchan estos nuevos juegos de realidad virtual. Aunque todavía no sea el modo de juego más popular, éstos ya se encuentran en el

mercado y hay quienes ya lo han intentado. Se puede ver cómo estas compañías intentan revolucionar la tecnología, sacan formas de juego que eran impensables en la antigüedad y buscan formas de llamar la atención de los jugadores con nuevas innovaciones.

Los videojuegos ahora forman parte de nuestra vida. Los niños, desde una temprana edad ya están expuestos a éstos. Es una forma de jugar que está presente en sus vidas desde que pudieron dar sus primeros pasos. Las personas estamos inmersas en un mundo digital. Leemos textos digitales, vemos televisión, conversamos por *chats online*, subimos fotos en redes sociales y jugamos en el mundo digital. Todo se realiza a través de una pantalla y esto, aunque tiene aspectos positivos, también puede ser negativo si no se utiliza adecuadamente.

Historia y evolución de los videojuegos

Ya tenemos una idea de lo que es un videojuego, pero para conocer más de éstos, es importante hacer un recorrido por todos estos años hasta llegar a sus inicios. Entonces ¿cuál fue el primer videojuego de todos y quién lo inventó? Conocemos los juegos actuales, los más populares que son ya una franquicia y cuentan con un sin número de secuelas. Estos se pueden jugar en las consolas más modernas, con sus nuevos controles inalámbricos, sus gráficos con calidad *full hd* y la nueva modalidad *online*. Pero esta forma de juego existe antes que llegara el internet y cuando las imágenes solo se presentaban en blanco y negro.

Muchos recuerdan el videojuego *Pong* como el que inició todo y otros piensan que quizás podría ser *Space War* o *Tennis for two* debido a su antigüedad. Pero ninguna de éstas es correcta y aunque, es muy difícil determinar con seguridad cuál fue el primero de todos los juegos digitales, podemos considerar que fue *Nought and Crosses*, conocido como *OXO*, el primero de todos. Este juego es lo que conocemos como “tres en raya” y es

la primera vez que el jugador, mediante un ordenador de la época, puede competir con una máquina. Fue Alexander S. Douglas, profesor de computación, el hombre que inventó este juego en Inglaterra en 1952.

En una época donde no se consideraba la posibilidad de jugar con un ordenador, este juego sencillo demostró que es posible. En Estados Unidos, pocos años después salió el juego *Tennis for two* en 1958, seguido de *Space War* en 1961 con un poco más de éxito. Pero fue en el año 1972 que Magnavox Odyssey salió por primera vez al mercado, siendo la primera consola de videojuegos de todos los tiempos y popularizando el uso de éstos. Esta es la primera vez que se podía comprar un dispositivo para jugar contra una máquina o contra otra persona usando una pantalla de por medio. Este equipo contenía controles y tenía la posibilidad de jugar varios juegos. Aquí se inició el tipo de juego detrás de la pantalla del televisor, en el que se debe conectar el aparato electrónico a algún televisor para que este pueda reproducir la imagen. Este es un tipo de juego más parecido al que estamos acostumbrados hoy en día, al utilizar una consola para conectarla al Smart tv para que poder disfrutar de una experiencia de alta definición. Luego en 1972, apareció el juego Pong, muy popular y recordado hasta la actualidad. Éste era un tipo de tenis de mesa que se podía jugar tanto en las consolas como en los Arcades.

Fue justo en esta época en la que estos Arcades, lugares comerciales y recreativos que tenían máquinas para poder jugar videojuegos, se empezaron a popularizar en países como Estados Unidos, estando en su tope en 1981 con juegos populares como *Pac-Man*. Sin embargo, a finales de 1982, los Arcades en Estados Unidos empezaron a cerrar, ya que existían una gran cantidad de lugares para acceder a videojuegos y ya estaba todo saturado. El comercio de los videojuegos estaba decayendo con tantos juegos y expectativas que no satisfacían a los compradores.

Todo esto cambio en 1985, cuando llegó el *Nintendo Entertainment System (NES)*. Esta nueva consola de videojuegos ya era un éxito en su país de origen, Japón, y en seguida empezó a tener una gran popularidad en

Estados Unidos. Así es como los compradores conocieron una nueva forma de jugar videojuegos. Una consola que permite juegos con mundos más grandes, distintos personajes, vivos colores y mejores gráficos ofreció una nueva forma de entretenimiento que abrió las puertas a muchas otras empresas de videojuegos con nuevas ideas.

El éxito del NES alentó a otras compañías a producir sistemas para el hogar de nuevo, pero la más compleja y costosa tecnología de la nueva generación de máquinas se aseguró que las pequeñas compañías simplemente esperando sacar provecho en una manía fueran incapaces de competir. Los Arcades nunca se recuperaron (...) Las consolas de casa y los juegos de computadora eventualmente lograron eclipsarlos y los arcades cerraron. (Wolf, 2012, p.5)

Aquí conocimos a las grandes franquicias que siguen sacando videojuegos hoy en día y se mantienen en el tope con juegos revolucionarios para la tecnología. Uno de estos, es el famoso Super Mario Bros., quizás el videojuego más famoso de todos los tiempos. Desde niños a adultos, todos conocen la cara del personaje *Mario*, uno de los grandes representantes de los videojuegos, con millones de ventas y mercancías que van desde ropa hasta muñecos. Conocido y exitoso en todos los países del mundo, Mario Bros. se convirtió en un éxito y lo sigue siendo en la actualidad.

También tenemos juegos como The Legend of Zelda, conocido como uno de los primeros juegos *open world*, que permitiría al jugador explorar el mundo en el que se encuentra a su gusto para poder cumplir con su objetivo. Sin duda alguna, éste es otro de los mayores éxitos del NES, logrando un gran número de ventas y un gran reconocimiento por parte de los críticos.

También llegaron juegos populares como Donkey Kong, Metroid, Mega Man, Castlevania, Duck Hunt, etc. No es de extrañar que Nintendo sea probablemente la consola más conocida, con los personajes más representativos de videojuegos. La competencia también empezó a crecer y

empresas sacan a la venta sus nuevas consolas, como Sega sacó el Master System con su juego icónico Sonic the Hedgehog.

En los años 90, hubo una variedad de nuevos sistemas y juegos para los amantes de esta nueva forma de entretenimiento. Tomando en cuenta que los niños que nacen alrededor de esta época han estado expuestos desde el momento del nacimiento a estos tipos de juegos digitales. Estos son los jóvenes que nacieron en una época donde la tecnología ha avanzado mucho y ha creado un gran impacto en la sociedad.

La empresa Nintendo sacó una nueva consola: Super Nintendo. Seguido de esto sacó el Nintendo 64 y la nueva gran competencia, Sony, sacó el Play Station. Hubo un gran salto en la tecnología con estos juegos. En estas consolas más modernas se incorporaron gráficos en 3D, micrófonos, juegos en cd, etc. Es indudable que las compañías estaban intentando innovar con nuevos métodos de entretenimiento. Desde ese entonces existe la competencia de sacar lo más llamativo para el consumidor.

Nintendo enseguida puso al mercado el Game Boy y con esto un nuevo modo de jugar. Ya no es necesario estar tras la pantalla de un televisor para poder disfrutar de estos juegos, ya que el jugador va a poder sacar el aparato electrónico a cualquier lugar que desee. Esto crea que los jóvenes estén cada vez más inmersos en este mundo digital, ya que ahora no necesitan estar en sus casas para poder continuar disfrutando de sus juegos favoritos. Con este nuevo dispositivo llegó el popular Pokémon, que hasta la actualidad sigue siendo uno de los más exitosos.

A continuación, del año 2000 para adelante, las compañías como Nintendo, Sony, Microsoft, etc. siguen sacando nuevas consolas que ofrecen a los jugadores más posibilidades dentro de la pantalla. Luego llegaron los controles inalámbricos, controles con sensores, gráficos en hd y hasta la modalidad de juegos online.

Desde el comienzo de los videojuegos hasta la actualidad, la tecnología ha dado un gran salto y no es de extrañar que con ello avancen estos tipos de juegos. Además de los juegos online, las compañías también están sacando otras formas de jugar, distintas a las que conocemos, como es el ejemplo de realidad virtual. Para esto el jugador tiene que comprar gafas o casco que le permita disfrutar de estos nuevos tipos de juegos. La empresa Sony ya ha puesto a la venta estos aparatos para Play Station VR y ha vendido millones. “Para Marzo 3, la compañía dice que vendió 4.2 millones de cascos, más que duplicando número total en los pasados 15 meses” (Morris, 2019). Esto es un indicio de cómo está evolucionando la industria del entretenimiento. Ahora los jugadores pueden formar parte de los juegos e incluso pueden vivirlos como si este mundo de fantasía fuese algo real.

Con estos avances, son inimaginables los modos de juego que disfrutarán los jóvenes en un futuro. Hay mucha expectativa en saber qué es lo que sigue y los jugadores están buscando constantemente alguna forma nueva de entretenimiento. Viendo la popularidad de estos videojuegos, es difícil pensar que, este tipo de juegos, vayan a desaparecer en un momento cercano. La tecnología nos expone cada vez más a las pantallas y hay muchos que argumentan que esto podría tener un efecto negativo en los jóvenes, pero no podemos negar que estos juegos van a seguir existiendo por mucho tiempo, por lo que sería nos interesaría conocer qué juegos existe. ¿Acaso todos los juegos son iguales?

Tipos de videojuegos

Han existido muchas críticas negativas respecto a los videojuegos ya que algunos creen que generan violencia y están llenos de mensajes negativos dirigidos a los jóvenes. Otros, sin embargo, han utilizado los juegos como modo de aprendizaje, especialmente en los niños más pequeños. Hay que diferenciar que no todos los juegos son iguales y

también hay que tomar en cuenta la consola que se utiliza. El Nintendo wii fue el primero en requerir que el sujeto esté en movimiento, como el uso del *Wii balance board*, que permite realizar yoga, aeróbicos, etc. Esta consola también cuenta con juegos de deporte, en el que los jugadores deben de realizar movimientos parecidos a los que harían si estuvieran practicando el deporte en la realidad.

En 2016, Nintendo sacó el Nintendo Switch. En esta nueva consola existen juegos en los que, parecido al Wii, se necesita realizar movimientos físicos, sin embargo, estos juegos son la minoría. Aunque Nintendo ha creado formas de videojuegos que requiera un poco de actividad física, podemos ver que las otras empresas no han intentado hacer esto.

Ya sabemos que hay muchas formas de poder acceder a estos tipos de juegos, por lo que en este momento no nos vamos a centrar solo en los juegos que se pueden utilizar por medio de una consola, sino en todos los que son populares en la actualidad. Con el avance de los *Smartphones*, se han creado aplicaciones que permiten al usuario poder jugar por medio de su celular. En ésta época moderna, todos tienen un celular a la mano, incluyendo a muchos niños, que mayormente lo utilizan para poder ver videos o para jugar. Buscando juegos para descargar en un celular o en una *Tablet*, podemos encontrar todo tipo de juegos.

Existen juegos que no son aptos para los niños, ya que incluyen violencia o lenguaje no adecuado. También existen juegos dedicados para los niños, que les permite identificar colores, aprender matemáticas y los ayuda a aprender nuevas palabras. Los adultos también pueden utilizar estos juegos para sacar un provecho positivo. Los crucigramas, juegos de letras y números, que antes se realizaban en un papel, ahora se pueden acceder a ellos con mayor facilidad de una forma digital. Es por todo esto que podemos encontrar una gran variedad de productos en el mercado. Ahora vamos a ver algunos de los tipos de juegos que existen:

Juegos de acción

Los juegos de acción son uno de los tipos de videojuego más populares, pero que contienen una gran cantidad de violencia. El objetivo de muchos de éstos, es sobre disparar, golpear o incluso matar al oponente. Uno de los ejemplos podría ser el famoso *Fortnite*, en el que se debe de matar a todos los enemigos y ser el último sobreviviente de la isla. Otro ejemplo podría ser *Super Smash Bros.*, en el que se puede escoger entre una variedad de personajes de la empresa Nintendo y se compete contra personajes controlados por la computadora o por otras personas que deseen jugar. Para ganar se debe de intentar acabar con los otros que se encuentran una gran cantidad de veces. *Mortal Combat* es otro de los populares que trata de golpear al adversario, en este caso, el juego es de uno a uno en un encuentro de pelea que gana el más fuerte.

En esta categoría no solo existen juegos en los que se tiene que pelear o matar para ver quién es el más fuerte y el que tiene más destreza, sino que también están los que tienen una historia. Como ejemplo está *God of War*, que es de acción-aventura y usando la mitología griega se utiliza al personaje principal para cumplir con sus objetivos. Los medios que se utilizan son violentos, teniendo que matar a los enemigos de distintas formas.

Podemos ver algo en común que hay en muchos de estos videojuegos: la violencia. En alguno de estos se puede ver mucha sangre y gráficos muy explícitos, mientras otros lo realizan de una forma más caricaturesca, sin embargo, tratan de destruir y golpear.

Son estos tipos de juegos que han producido mucha crítica negativa por parte de muchos. Siendo más fácil acceder a un juego de video, hay mucha preocupación sobre la cantidad de violencia a la que puedan estar expuestos los niños. Algunos dicen que estos juegos pueden influenciar a los jóvenes a cometer aquellos actos que realizan tras la pantalla y debido a

la popularidad de juegos de este tipo es que existen quienes no están de acuerdo con este tipo de entretenimiento.

Juegos de estrategia

Estos son juegos que ponen a prueba el razonamiento del jugador. Se debe de resolver problemas lógicos para poder pasar el nivel. Estos son fáciles de acceder tanto en una consola, como en *smartphones* o *tablets*. Como ejemplo de este tipo de juegos están los juegos de guerra, en los que no necesariamente tiene el enfoque en la pelea, sino en la organización de los soldados o los ataques. Este tipo de juegos puede tener un potencial educativo.

Juegos de aventura

Los primeros juegos de aventura se desarrollaron al inicio de los noventa. La aventura es el elemento fundamental del juego, que incorpora una alta interactividad y la necesidad de tomar decisiones de forma constante. El avance gráfico ha incorporado a los juegos de aventuras escenarios complejos pero las historias no resultan diferentes en las sucesivas versiones. (Valdellos, 2010, p. 186)

Los gráficos que han avanzado permiten a los jugadores a disfrutar de estas aventuras en alta definición. Muchos de éstos se vuelven adictivos para quienes escogen estos juegos. Dentro de esta categoría, pueden existir unos que ayuden para la reflexión y sean positivos para los niños y su aprendizaje, como también violentos que contengan gráficos fuertes y una historia no apta para todos.

Juegos de deporte

Dentro de esta categoría están los juegos de deporte. Éstos no suelen tener violencia y son aptos para jugadores de todas las edades. Entre los más famosos está *FIFA*, para jugar partidos de fútbol entre amigos y también con la posibilidad de elegir entre jugadores y equipos de todas partes del mundo. También fue muy exitoso el juego de la NBA, en el que se

escoge equipos famosos de basket de Estados Unidos. El Nintendo Wii, aprovechando su tecnología, lanzó un juego exitoso en el 2006 llamado *Wii Sports*, en el que se juega a realizar distintos tipos de deportes entre los jugadores o la computadora y se realizan movimientos físicos usando los controles del wii que tienen un sensor para la detección de los movimientos.

Juegos de simulación

Este tipo de juegos se han vuelto más famosos con el tiempo. Existe una simulación al mundo real en el que el jugador debe pertenecer y se realiza actividades que hay en la realidad. Uno conocido es el juego *Sims*. En este juego se utilizan diferentes personajes y se debe de hacer que éstos hagan actividades de la vida cotidiana. La simulación puede también ayudar a fines educativos. “My Eco Planet es una iniciativa pionera de la empresa Ubisoft, en el mercado desde finales del año 2008, con la que se desea concienciar en el cuidado del planeta” (Valdellos, 2010, p. 187).

Juegos de plataforma

En este tipo de juegos, el personaje debe atravesar, dirigiéndose a la izquierda o derecha, por un mundo y enfrentarse ante distintos tipos de problemas para llegar a un objetivo. Usualmente existen varios niveles por los que tiene que pasar y se necesita habilidad para poder atravesar por los mundos llenos de obstáculos y resolver distintos problemas. Como un ejemplo está *Super Mario Bros.*, en el que se tiene que usar al personaje principal para poder pasar por los niveles, pelear contra el enemigo y rescatar finalmente a la princesa. Los gráficos en esta categoría son usualmente más caricaturescos y no hay un interés en que sean realistas.

Juegos de sociedad

En esta categoría están los juegos de la realidad que han sido adaptados de una forma digital. Como ejemplo estarían los rompecabezas, Monopolio, crucigramas, sudoku y muchos más. Estos, pueden tener

beneficios mentales, ya que se refuerza el pensamiento lógico, la memoria, etc.

Juegos de rol

Hay una variedad de juegos de rol. Estos pueden tener aventura, acción, etc. También se necesita la estrategia, ya que es necesario el pensamiento lógico para poder pasar los niveles. Aquí se trata de escoger un personaje y en algunos casos darles unas características. Luego se sigue una historia en la que hay combates que se necesita subir de nivel a los personajes y utilizar técnicas para poder ganar.

Entre los juegos populares de este tipo está Pokemon, en el que debes de entrenar los pokemon para luchar contra otros. También existen otros juegos que son muy populares.

Dentro de ellos están los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), como World of Warcraft (WOW), que cuenta con once millones de jugadores: una hibridación de los clásicos juegos de rol con los de aventura pero que para ser jugado necesita de una conexión a la red. (Valdellos, 2010, p. 187)

La cultura “gamer”

¿Qué es lo que conocemos como un *gamer*? Aunque antes eran más conocidos como personas *nerds* y solitarias, este estereotipo ha cambiado hoy en día. Los gamers son más conocidos como personas que tienen un gran interés por los videojuegos. Este grupo de personas usualmente se reúnen para disfrutarlos o juegan online. También tienen gran conocimiento de éstos y compran mucha mercancía de sus videojuegos favoritos.

Muchos investigadores afirman que el uso de videojuegos es negativo para la socialización de los jóvenes. Se ha dicho que desde que hubo este gran avance de la tecnología, los niños dejaron de jugar fuera de sus casas con sus amigos y se dedicaron a quedarse detrás de una pantalla y de esa

forma se ha ido desarrollando la adicción a los videojuegos, los que han creado polémica y se les ha culpado por el aislamiento de algunos sujetos, que prefieren quedarse solos en sus habitaciones disfrutando de estos juegos digitales.

La nueva modalidad de videojuegos online, permite al jugador conectarse con otros sin importar la distancia y con el éxito de éstos, es común escuchar que los adolescentes de esta época jueguen por medio de internet en sus respectivas casas en vez de reunirse para jugar juntos. Este modo de juegos se ha vuelto cada vez más populares y ofrece un juego sin límites donde se puede comunicar con personas conocidas o desconocidas de otros países. Los jóvenes de nuestro país también están involucrados en este universo de juegos digitales. World Electronic Sports Games (WESG) es uno de los eventos de E-Sports más grande mundialmente. Ecuador ha participado en una competencia de un juego llamado Dota 2, que participan más de 60,000 gamers de 125 países y es visto en vivo por un aproximado de 375 millones de personas. Estos campeonatos internacionales ya tienen *gamers* ecuatorianos entre sus participantes:

Andrés Moreno, capitán del equipo profesional de videojuegos, explica con una mezcla de confianza y emoción que en la competencia del año pasado lograron, en octubre del 2016, un premio en efectivo de USD 6,000 por clasificar en quinto lugar en una de las rondas regionales previas a la gran final del WESG que se realizó en el 2017 también en China. (Dávila 2018)

Para estos jóvenes el tener algo en común les ayuda a relacionarse entre ellos, sin embargo, la forma de relacionarse podría no ser la más adecuada, ya que muchas veces, lo que se habla en estos *chats*, son insultos y frases agresivas. “Los videojuegos en tanto objetos culturales permiten que el sujeto se relacione con su cultura con los pares y consigo mismo” (Piracón, 2008, p. 17). Los foros también son una forma para los jugadores de comunicarse para compartir estrategias, modos de juego, hacer preguntas, responder a dudas, dar a conocer sus ideas, etc.

Es interesante ver cómo se puede involucrar tanto en estos escenarios ficticios que presentan estos juegos. Hay una variedad de historias y mundos con diferentes ambientes que da posibilidad a todo. Solo se tiene que sentar frente a una pantalla para controlar un personaje como se desee. Estos personajes que tanto fascinan a los jóvenes tienen características irreales, ya que no se cansan, tienen una fortaleza inhumana, pueden saltar distancias extremas, no necesitan alimento, etc. Esto es uno de los grandes encantos de estos juegos: la posibilidad de ser y hacer todo.

Una mirada negativa de jugar tras una pantalla.

Desde que salieron a la venta los videojuegos violentos en 1976 se los ha relacionado con los peligros que pueden provocar en los niños y adolescentes. Es de conocimiento que los videojuegos de mayor venta y consumo en el mercado son los de carácter violento, sexista, xenofóbico, pornográfico, nudista, etc. Esto ha permitido la investigación sobre la influencia de estos juegos en la conducta de los usuarios. “La APA (American Psychological Association), para quien las investigaciones demuestran que existe una correlación positiva entre la práctica de los videojuegos violentos y la conducta agresiva posterior” (Etxeberria X. , 1998, pág. 174). Frente a esta crítica encontramos autores que los respaldan.

Otros estudios han relacionado el uso de los videojuegos con un incremento en el consumo de drogas y alcohol, baja calidad de la relación interpersonal, problemas en la escuela, menor tiempo de sueño, las actividades de ocio limitadas, y la ideación suicida. (Padilla citado por Betancourt, Gonzalez, & Martinez, 2013, pág. 169)

En la mayoría de los videojuegos el carácter del juego es un sistema sin control donde no existen reglas y el sujeto queda inmerso en un relativismo moral. Se ofrece el “todo es posible” en este mundo, ocasionando que muchos queden enganchados ante esta paradoja y lo tomen como una ideología de vida. Es de conocimiento que muchos gamers tienen esta ideología. Incluso cuando ocurre las terribles masacres de asesinatos masivos la forma de cometer los crímenes son como las de un juego.

No se quiere decir que es el único factor determinante ante estos crímenes, pero si es importante que reconozcamos que detrás de estos juegos existe un significado, nadie crea o ingenia uno sin poner de por medio su inconsciente. Lo mismo ocurre con el usuario que consume dicho juego hay un trasfondo en su elección.

Entre los aspectos negativos que tienen algunos juegos son:

Violencia y Agresividad: En los videojuegos predomina el uso armas, ametralladoras, chuchillos, peleas sangrientas, donde para vencer al otro jugador debemos exterminarlo, matarlo, despedazar sus miembros, sacarle los intestinos. Mientras más sangrienta sea la muerte de nuestro contrincante mayor satisfacción genera en el aniquilador. Entre estos juegos tenemos: Mortal Kombat, God of War III, Dead Space.

Sexismo: El carácter sexista que hay en estos juegos es de sexualización donde la representación del jugador que elijamos si es mujer es una “damisela en apuros” que espera a ser rescatada o una “guerrera sexy” donde su imagen está tallada por ser insinuante, provocadora y ligera de ropa. En juegos como GTA donde la mujer es desvalorizada, aparecen representaciones donde el jugador después de acostarse con una prostituta termina matándola. En el caso de los hombres su imagen es la del “típico machito”; musculoso, fuerte, insensible de carácter violento y machista.

Xenofobia: Existen juegos donde el objetivo consiste en matar, torturar, a mexicanos, musulmanes, iraquíes, palestinos, latinos, nazis etc., potenciando de manera indirecta el odio hacia ellos. Muslim Massacre, son algunos de estos juegos. También existe juegos donde se potencia el racismo, en el videojuego Pyaing History - Slave Trade, la misión del jugador es usar a esclavos negros para acomodarlos dentro de un barco europeo donde son tratados en condiciones deplorables e inhumanas.

Adicción: cuando su uso se convierte en estado patológico, se caracteriza por una dependencia a los juegos, el sujeto puede pasar horas

frente a una consola, gastar altas cantidades de dinero y presentar actos reprobables cuando juega. Esto trae consecuencias como: aislamiento, trastorno del sueño, distanciamiento con el grupo familiar y amistades, problemas con los estudio y trabajo.

Debido a todos los riesgos en los que se ven inmerso los adolescentes, la Unión Europea decidió crear en el año 2001 el Código PEGI, como un medio de autorregular la distribución de su consumo. Su método consiste en separar por rango de edades los juegos. De este modo los padres y educadores pueden llevar un control acerca del material que consumen sus hijos, elegir un producto de acorde a la edad del usuario. Este código también está disponible vía online donde se describe el carácter del videojuego y la edad que deben tener los jugadores para consumir este producto.

Pero las críticas no se han hecho esperar en la creación de este sistema, ¿cómo saber si el personal encargado de clasificar los juegos esté capacitado? Se ha comprobado que hay juegos aprobados para adolescentes de 15 años con un tinte alto de violencia y pornografía, además, muchos de los usuarios menores de edad logran evadir estos filtros y los acceden por plataformas digitales, amigos, piratería, centros comerciales entre otros.

Si este tipo de videojuegos tiene índices de ventas elevados y son preferidos en el mercado, es importante pensar las posibles causas de su consumo ¿qué refleja del sujeto consumidor? Es notable los diversos motivos por los que el sujeto elige el juego violento. Mientras no se llegue al acto de violentar a los demás, es un recurso válido por los jugadores para descargar su ira, cumplir sus sueños, desos y fantasías.

Por su parte, Olson, Kutner y Warner encontraron en un estudio con hombres adolescentes que estos reportaban que los videojuegos con contenidos violentos les atraían por cinco razones especiales: (a) fantasías de poder y fama; (b) cambiar, explorar; (c) regulación emocional, especialmente el afrontamiento ante el enojo y el estrés;

(d) socialización (cooperación, competición y búsqueda de estatus); y (e) aprendizaje de nuevas habilidades (particularmente en el caso de juegos de deportes). (Olson, Kutner y Warner citado por Betancourt, Gonzalez, & Martinez, 2013, pág. 169)

Es interesante lo antes mencionado ya que permite tener una mirada diferente de los videojuegos y su uso, permitiendo dar paso a abordar el objetivo del presente trabajo, ya que lejos de ser algo negativo para el sujeto adolescente, es un medio que le permitirá tramitar aquello que se le presenta como nuevo y desconocido.

Los videojuegos un medio para “aprender” a tramitar lo desconocido.

Mucho se ha hablado de los aspectos negativos de los videojuegos, pero es importante conocer que no solo es un producto generador de problemas en los adolescentes que lo consumen, hay una diversidad de videojuegos que pueden ser usados en el medio educativo. Tal vez su uso en las aulas no sea frecuente debido al desconocimiento acerca de los juegos educativos existentes, a mala fama y detractores que tiene su uso, a que el docente no conoce el mundo de los videojuegos generando la descomunicación entre los nativos digitales (alumnos) y los inmigrantes digitales (profesores), el profesor no sabe jugar al nivel de su alumnado. Otro de los aspectos es el hecho de hacer frente ante un sistema educativo arcaico y vertical, etc. Son diversos los factores del por qué no se ha logrado una implementación mayoritaria en las aulas. Sin embargo, no se puede dejar de lado esta nueva forma de aprendizaje. Debemos adaptarnos a lo que despierta interés en los jóvenes, ya que, es importante reconocer que estamos en una época en que no podemos ignorar el uso masivo por parte de los adolescentes ante estos artefactos.

Existen varios autores que defienden la postura de los videojuegos como medio de aprendizaje debido a que mucho de ellos contribuyen al desarrollo intelectual, emocional, motivacional, al uso destrezas y experiencias. Pero en si ¿Qué es un videojuego educativo?:

Definimos videojuego educativo como un software de entretenimiento que tiene implícito un contenido educativo específico, siendo suficientemente satisfactorio tanto desde el punto de vista lúdico como desde el punto de vista educativo y existiendo una relación clara entre ellos que permite identificar que se ha aprendido en una de las actividades de juego. (Padilla,2011, p. 57)

Es decir que, además de tener carácter recreativo, debe aportar para el aprendizaje. Su fin debe ser que el sujeto pueda adquirir un aprendizaje. Entre los juegos que pueden ser usados para el aprendizaje tenemos los denominados *Juegos Serios*.

Los juegos serios son unas herramientas de aprendizaje muy poderosas que permiten que los participantes experimenten, aprendan de sus errores y adquieran experiencia, de forma segura, en entornos peligrosos o de alto riesgo. El objetivo fundamental de los juegos serios es crear entornos de aprendizaje que permitan experimentar con problemas reales a través de videojuegos. Se pretende que el juego sirva para experimentar y probar múltiples soluciones, explorar, descubrir la información y los nuevos conocimientos sin temor a equivocarse, pues en el juego se toman decisiones que no tienen consecuencias en la realidad. (Gros, 2009, pág.253)

Los docentes pueden recurrir a este producto para que el proceso de aprendizaje no resulte tedioso y monótono. Lo que se posibilita es que el usuario pueda implicarse en el juego a través de la experiencia. El adolescente se convierte en un creador no solo un receptor de información. Es evidente que se aprende con mayor facilidad cuando el sujeto está inmerso en el contexto que fuera de él. Los factores que podemos aprender en los juegos serios son acerca de ideología, política, historia, física, etc.

Lo notable de la diversidad del mundo digital son los variados videojuegos ofertados, lo que permite que puedan ser usados según el agrado, beneficio e interés de lo que se desea aprender. “Marqués asocia cada tipo de juego con una serie de habilidades y capacidades de desarrollo de interés para el aprendizaje” (Marques, citado por González & Blanco, 2008). Por ejemplo, el juego de Dragon Box diseñado para el trabajo de matemáticas y álgebra; Proyecto Kokori permite trabajar contenidos con

respecto a la biología; Simple Machines nos ayudará a entender la física aplicada; Call of Duty 1,2,3, permite situarnos en la segunda guerra mundial; Assassin's Creed que permite transportarse a épocas como el renacimiento, revolución francesa, época victoriana entre otras.

En sí son diversos los juegos que aportan contenidos beneficiosos para el aprendizaje de los adolescentes. Lo favorable sería que en un futuro usemos este componente lúdico en las aulas. Si se llega a lograr esta metodología el docente será el encargado de conseguir la conexión entre aprendizaje y juego debido a que muchas veces les cuesta a los adolescentes conectar estos dos componentes. Para esto estará el docente, para recordar el objetivo de estos juegos.

Es importante resaltar que una de las dificultades que se le presenta al adolescente es el hacer lazo con el otro, este periodo en el que se halla inmerso en una serie de cambios con los cuales no sabe hacer, enfrentándose a un sin número de momentos que lo llevan a entrar en una posible crisis de la adolescencia se trata el tema del videojuego como recurso en el aprendizaje porque por medio de este apartado se puede dar cuenta de lo positivo de los videojuegos y de lo importante que resulta que se cambie la mirada hacia estos recursos ya que además de ser importantes en el aprendizaje permiten en el adolescente tramitar aquello que se le presenta como desconocido en la adolescencia.

De acuerdo con (Zalazar, 2009) "Los videojuegos generan escenarios que permiten el despliegue y desarrollo de las posibilidades tanto cognitivas como emotivas de los sujetos" (p. 496), permitiendo por medio de los mismos "aprender" a hacer con aquello que le es nuevo y desconocido como lo es el movimiento pulsional propio de la adolescencia.

Así también es necesario resaltar que es un modo de aprender también de los adultos que están en contacto directo con el adolescente, de aprender más de ellos de sus inquietudes, de sus defensas, de sus recursos, de su modo de hacer con la oleada pulsional propia del periodo

adolescente, ya que esto va a permitir poder tener herramientas para acompañarlo en este periodo.

Así como el docente usa los videojuegos para llegar al adolescente y encausar su deseo de aprender, de igual forma los padres de familia o encargados directos del adolescente, pueden usar este recurso para producir un acercamiento con el joven e identificar su modo particular de sublimar la pulsión por medio del uso del videojuego.

CAPÍTULO II LA ADOLESCENCIA

La metamorfosis de la pubertad

El periodo de latencia es este tiempo que existe antes de la pubertad, en el que la libido se encuentra dormida mediante un mecanismo de defensa que se llama represión. Esta fase inicia usualmente alrededor de los seis años, tiempo en el que los niños también empiezan a conocer más sobre sus cuerpos y también comienza la vergüenza sobre sus órganos sexuales. Es aquí cuando se ve una diferencia en el niño respecto a las pulsiones sexuales, ya que estas parecen ocultarse.

Para entender el impacto del ingreso a la fase genital primero debemos entender bien lo que es el periodo de latencia. Para Freud, el sujeto atraviesa por varios estadios lógicos desde el momento de nacer y es después del Complejo de Edipo que aparece el periodo de latencia. Así como dirá en una de sus obras:

Ahora nos situamos en el comienzo del período de latencia, que se caracteriza por el sepultamiento {Untergang} del complejo de Edipo, la creación o consolidación del superyó y la erección de las barreras éticas y estéticas en el interior del yo. En la neurosis obsesiva, estos procesos rebasan la medida normal; a la destrucción {Zerstörung} del complejo de Edipo se agrega la degradación regresiva de la libido, el superyó se vuelve particularmente severo y desamorado, el yo desarrolla, en obediencia al superyó, elevadas formaciones reactivas

de la conciencia moral, la compasión, la limpieza. (Freud 1925, p. 109)

Esto es un conflicto psíquico entre las pulsiones sexuales y el superyó que intenta inhibirlas. Ante esto ocurren los mecanismos de defensa como la represión del onanismo infantil y la sublimación, en la que el sujeto expulsa todas energías pulsionales de una forma diferente. Aunque la represión y sublimación son métodos del Yo para defenderse, también pueden ser agresivas, dando de resultado síntomas. Esto se puede ver cuando el niño expulsa esta energía libidinal de una forma agresiva.

Seguido de esto viene lo que conocemos como la fase genital, como el inicio de la pubertad, donde ocurrirán reinvestimientos libidinales sobre los objetos elegidos durante la primera infancia. Cuando estas pulsiones sexuales llegan de una forma inesperada a tumbar el periodo de latencia, donde surge un despertar de la sexualidad.

La organización genital, interrumpida en la infancia, se reinstala con gran fuerza. Empero, sabemos que el desarrollo sexual de la infancia prescribe la orientación también al recomienzo de los años de pubertad. Por tanto, por una parte, vuelven a despertar las mociones agresivas iniciales, y por la otra, un sector más o menos grande de las nuevas mociones libidinosas —su totalidad, en los peores casos— se ve precisado a marchar por las vías que prefiguró la regresión, y a emerger en condición de propósitos agresivos y destructivos. (Freud 1925, p. 111)

El ingreso del sujeto en la fase genital es agresivo. El sujeto se encuentra en un tiempo de cambios abruptos, tanto psíquicos como físicos. Tiene ahora un cuerpo diferente, que se desarrolla de una forma poco armoniosa y que puede crear una imagen de sí mismo que le desagrada. En este tiempo coinciden la búsqueda por el placer genital y la posibilidad del sujeto para la reproducción.

Gracias a Freud sabemos que la sexualidad no comienza con la pubertad sino en la niñez “Se considera que el fantasma sexual está instalado entre los tres y cinco años, se reactiva durante la adolescencia de

una manera exclusivamente cuantitativa” (Anna Freud citado por Cottet, 1995, pág. 11). Hay dos tiempos con respecto a la sexualidad la una la corriente tierna que se da en la niñez y la corriente sensual propia de la adolescencia.

Freud llamó la ternura pre genital y del otro, los aparatos del goce conectados con la maduración de la pubertad. Es sabido que para Freud la sexualidad es traumática pero siempre de manera retroactiva, en el sentido que la genitalidad se constituye mucho después que el fantasma sexual, el cual se apoya en la primera infancia sobre la relación de los padres. (Freud citado por Cottet, 1995, pág. 11)

La sexualidad deviene como traumática debido a que el deseo sexual reactiva el Edipo. Es entonces la pubertad un periodo de crear una identidad y escoger nuevos objetos de deseo. Es el momento en el que hay muchos cambios tanto en la subjetividad, como en el cuerpo, teniendo un reencuentro con los objetos infantiles, dando paso a nuevos objetos. El sujeto encontrará un placer sexual mayor al que ha tenido anteriormente y será el final de la organización sexual.

La reactivación durante la pubertad de este periodo de la infancia es un caso ejemplar del nachtraglich, de la retroacción, como si precisamente en la adolescencia donde todo debería contribuir al encuentro sexual, al contrario, este deviene aún más traumático. (Cottet, 1995, pág. 11)

Lo que se reactiva es la elección del objeto prohibido instaurado en la infancia, llegando en la pubertad a pasar la barrera de la represión, debido al deseo sexual. “La pubertad es efectivamente una recapitulación de todas las antiguas pulsiones sobre un objeto nuevo, heredado de la prohibición” (Cottet, 1995, pág. 12).

De aquí se sirve el fantasma adolescente para acceder a la relación sexual, a las elecciones de amor, los nuevos objetos de deseo. “El amor es repetición, el objeto es siempre reencontrado y todo objeto de amor es sustitutivo de algún objeto fundamental, previo a la barrera del incesto. El Edipo freudiano significa que amor es repetición” (Nitzcaner, 2003, p. 23).

Esto quiere decir que hay un investimento en los objetos de la primera infancia, que hay un reencuentro con estos objetos, pero con una connotación sexual y el sujeto le dará un nuevo significado.

Cuando llega esta nueva oleada pulsional, el sujeto debe tener recursos para saber hacer con esto. Es por eso la importancia de la tramitación de pulsiones infantiles en la latencia, ya que las pulsiones sexuales que vienen en la pubertad llegan con más fuerza y si no se ha podido tramitar lo suficiente en ese periodo puede haber una reacción agresiva al entrar a la pubertad empujando a una adolescencia en crisis. ¿Pero qué es la adolescencia entonces y como es vivida por el sujeto?

Concepto de Adolescencia

El concepto adolescente es relativamente nuevo. No es sino en el siglo XX que fue introducido a la literatura científica por el psicólogo y educador estadounidense F. Stanley Hall. Históricamente el término adolescente surge en Europa, en el siglo XVIII debido a la revolución industrial. Surge como un mecanismo de control social donde se clasificaba a los sujetos por edades: niños, adolescentes y adultos para determinar cuáles eran aptos para el trabajo; también es gracias a Rousseau quien por cuestiones pedagógicas clasifica a los sujetos por franjas de edades, infancia, adolescencia, juventud y adultez, permitiendo la mejora del sistema educacional.

La definición de la adolescencia y las edades a las que corresponde pueden variar de acuerdo a distintas disciplinas y territorios. En muchas ocasiones se escucha que ésta está definida de acuerdo a edades específicas y establecidas por la ley. Estas leyes cambian según los países, la cultura y las épocas; por lo que no ha existido una edad determinada para ubicar la adolescencia.

Debido a esto ha sido definido por varios autores de diversas disciplinas. Entre ellas como: “una entidad semipatológica” (Cadavid, citado por García & Parada, 2018).; “una etapa de crisis” (Erickson, citado por García & Parada, 2018).; “una etapa biológica con características específicas por grupos etarios en la cual se alcanza la madurez sexual” (Organización Mundial de la Salud, citado por García & Parada, 2018).; “el logro de la madurez sexual y posibilidad de reproducirse” (Papalia, Wendkoss y Duskin, citado por García & Parada, 2018).; o “un proceso universal de cambio con connotaciones externas particulares de cada cultura” (Aberastury, citado por García & Parada, 2018).; el niño y adolescente son una ideología. Es decir, que ambos son los productos de un discurso (Cottet, 1995, p.10).

Sin embargo, para teóricos como Freud es “un periodo de metamorfosis” (Freud, citado por García & Parada, 2018); “el producto de un real inevitable” (Freud citado por Cottet, 1995, pág. 11). Para el psicoanálisis, la adolescencia no se trata de una edad cronológica, sino de un tiempo lógico. Esto quiere decir que, sin importar la edad del sujeto, éste no atravesaría por esta etapa sin haber hecho una ruptura con la infancia. “En la pubertad Freud no habla de ella en términos de maduración sino de mito, aquel de la conjugación de todas las pulsiones parciales sobre un nuevo objeto” (Freud citado por Cottet, 1995, pág. 11).

Se habla de metamorfosis porque el sujeto se encuentra con un cuerpo extraño, su imagen ha cambiado, mira un cuerpo que le deviene como extraño, además de la efervescencia libidinal que lo hace querer enlazarse con otro, generando que las zonas erógenas se subordinen a la zona genital lo que ocasiona que el cuerpo esté listo para el acto sexual. Entonces aparece un nuevo fin sexual que es la posibilidad efectiva de realizar el acto sexual.

Lacan prefiere llamar a la adolescencia en términos de síntoma. En el encuentro sexual entre los jóvenes describe la relación sexual como imposible. Hay algo que no funciona en la pareja. El sujeto al ser atravesado

por el lenguaje, queda condenado a no decir lo que necesita saber sobre la sexualidad. Entonces tratará de alcanzar un saber, buscando respuestas en el Otro.

J. Lacan, advertía que no hay un saber programado que diga cómo relacionarse entre los sexos y eso mismo produce lo traumático de la sexualidad para el ser hablante. Instala así la idea del trauma, no como un incidente particular en la vida de un sujeto, sino que deviene inevitablemente por el hecho de estar afectado por las palabras, siempre insuficientes para nombrar lo que le pasa a nivel de su cuerpo. Vienen en retraso, no alcanzan para nombrar el torbellino de esa metamorfosis que irrumpe. (Lacan citado por Gregoret, 2018 p.2)

J.-A. Miller nos dice que: “La adolescencia es una construcción. Y decir hoy de un concepto que es una construcción, conlleva siempre la convicción, puesto que es el espíritu de la época es que todo es construcción, de que todo es artificio significativo” (Miller citado por Gregoret, 2018 p.1). El adolescente se constituye a partir de su relación con el Otro social, valiéndose de los recursos con los que cuenta y los de la cultura como la música, arte, cine, política, grupos pares, hasta las sustancias psicotrópicas para la construcción de su Yo. De ahí la importancia de abordar como se da esta construcción a través del cuerpo.

El cuerpo en la Adolescencia.

En la adolescencia el cuerpo acaece con cambios físicos, los caracteres sexuales primarios y secundarios se modifican. En la mujer los senos crecen, las caderas se ensanchan aparece la primera menstruación o menarquia, en el caso de los hombres, el cambio de voz, el crecimiento del vello y cuerpo, las primeras eyaculaciones, etc. Estas modificaciones llegan a afirmar que algo faltaba para convertirse en un hombre o mujer “El cuerpo es el sonido que se produce, en su materialidad, el significante. Pero no es el significante presente sino aquel que denuncia su encadenamiento de ausencias. Las modificaciones corporales certifican lo que antes faltaba” (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 13).

Ante este cuerpo que crece y se modifica, el joven necesita reconocer este cuerpo que le adviene como extraño, llegando a producirse la enajenación de la imagen propia.

Si la identificación consiste en los cambios que se produce en un sujeto cuando este asume una imagen, entonces la imagen a la que el sujeto se enfrenta en la pubertad es una imagen tambaleante e insegura que, en su cambio constante, se sustrae la posibilidad de asunción. Los cambios corporales trastocan lo imaginario; retorna el cuerpo fragmentado con violencia y sin piedad, abriendo la dimensión de la angustia frente a los otros que no lo “comprenden”. (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 13)

Este cuerpo incomprendido, fragmentado y castrado resignifica la diferencia entre los sexos. Esta enajenación del cuerpo se evidencia en la torpeza que viven muchos adolescentes con su cuerpo llegado a producir gracias y sorpresa a los otros que evidencian sus cambios.

El cuerpo parece en sí mismo como una transgresión: hay algo que antes no había, no es el mismo cuerpo, no es la misma voz. Se inaugura un nuevo dominio de goce del cuerpo: el goce del cuerpo para otro. Los ritos de iniciación a las distintas culturas certifican ese goce. Más aun funciona con el imperativo “debes gozar”. (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 14)

La conducta transgresora muchas veces se da como un medio por el que se sirven los adolescentes para asumir una nueva reputación e identidad y así sentirse reconocidos por el otro. Ellos se valen de lo que ofrece la cultura para esta asunción y eligen según sus intereses a cuál grupo pertenecer, aquí tenemos las famosas tribus urbanas (emos, rockeros, punkeros, ñengosos, etc.), regidas muchas veces por reglas, ideales, códigos y conductas que les son propios: la jerga, vestimenta, música, comida, etc., lo lleva a chocar con la autoridad de sus padres, la ley o lo que la sociedad normaliza, asumiendo un papel hostil hacia la autoridad por defender su identidad.

Reconocemos que los cambios fisiológicos permiten la posibilidad del coito, empujando al adolescente al goce genital “Si hablamos de un cuerpo para Otro, de un cuerpo que se hace evidente en la mirada del Otro, el púber

descubre, en efecto, los caracteres secundarios en la mirada del Otro” (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 15). Descubre que necesita a este otro para poder gozar, encontrándose ante el hecho de transgredir, y de que sus padres también debutaron de la transgresión “Estando ante esta mirada, se sabe transgredir; se sabe también que el padre ha transgredido. Transgresión de doble vertiente: goce en la relación sexual. Goce en la paternidad” (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 15).

El acceso a ser hombre o mujer deviene de lo que Lacan nos enseña bajo la primicia de los significantes, los sexos se diferencian a partir de las nominaciones que lo marcan desde el Otro y de acuerdo a como se posicionen en relación a la función fálica” (Szapiro, 1995, p. 42). Para que el sujeto tenga acceso a la masculinidad y feminidad es necesario la función paterna, esta juega un papel importante, el padre debe ocuparse del deseo de la madre para instaurar la castración en el hijo, esta mujer no es toda madre también es objeto causa de deseo de este hombre.

Si la función del Padre garantiza el orden de la escisión, de la falta y, por tanto, de la apertura al inconsciente y el goce, el asesinato al Padre consiste en ocupar el lugar de este sosteniendo sus emblemas, esto es, identificándose con él. Pero en el mismo momento en que el sujeto accede a ese lugar; debe hacerse cargo de su propia muerte, de su lugar en la diacronía generacional. (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 15)

Este cuerpo que interpreta la falta, que sabe que, enlazándose con otro para gozar, hace dar cuenta de la diferencia entre la niñez y adolescencia es el acto sexual en si como dice Lacan:

El juicio asertivo se manifiesta en un acto, que en la pubertad es acto sexual, y que asume carácter concluyente: un rito que tiene valor de una confirmación, de la confirmación de una aserción anticipada, del encuentro con algo de lo que ya se sabía. (Millan & Wainsztein, 2005, pág. 16)

Un encuentro con ese algo que ya se sabía pero que para el sujeto adolescente se torna desconocido y lo hace tambalear traduciéndose como una crisis, una crisis en la adolescencia que empuja al sujeto a buscar cómo

hacer con estos cambios a nivel de cuerpo, de identidad y por la pérdida de los padres de la infancia.

Crisis en la adolescencia

Según los trabajos psicoanalíticos destaca que los adolescentes deben realizar un periodo de duelo: “deben realizar tres duelos fundamentales: a) el duelo por el cuerpo infantil. b) por la identidad infantil y c) por los padres de la infancia” (Guerberof, 1995, pág. 21).

Vemos que existen crisis durante este periodo. Crisis debido a la angustia que crea este nuevo cuerpo que no reconocen como suyo, o estas nuevas pulsiones sexuales y la incertidumbre acerca del objeto de amor. Desde que inician esta etapa se cuestiona y busca respuestas ante varias interrogantes para poder crear una identidad. No es inusual que existan problemas de conducta en muchas instituciones escolares que empeoran cuando se inicia la adolescencia. También se ha escuchado a lo largo de los años cómo este es un periodo de rebeldía, son un grupo incomprendido por la sociedad que no sabe muchas veces cómo convivir con ellos. En los núcleos familiares surgen problemas cuando los padres de estos jóvenes no saben cómo actuar con ellos o cómo convivir con estos nuevos sujetos que vienen a formar parte de su familia.

El sentimiento de rechazo también es común en estos jóvenes. Cuando eran niños amaban a sus padres, de los que dependían y sus padres estaban siempre pendiente de ellos. A medida que van creciendo esta relación cambió y el adolescente se va alejando, ya no quiere ser dependiente del padre y siente una molestia al estar todo el tiempo con él.

A la vez, a diferencia del niño, que tiende a amar a los que necesita, todo adolescente odia a aquellos de los que depende. Esto puede llevarlo a intentar expulsar de sí toda marca del otro en él para rechazar, de ese modo, aspectos propios. (Marty, 2015, p. 40)

Los adolescentes buscan nuevos objetos al separarse de los padres, pero al intentar hacer esto, también expulsan algo de ellos mismos, habiendo una actualización de las identificaciones. Quiere alejarse de la madre, pero al mismo tiempo se les dificulta, esto le causa un malestar y un sentimiento de vacío.

Tantas nuevas responsabilidades y confusiones crean un malestar en el sujeto. Se enfrenta también con la presión social en las escuelas y las expectativas de sus amigos, padres y la sociedad.

Los síntomas que presentan los adolescentes cambian de acuerdo a la particularidad del caso y a los tiempos. A medida que los años pasan, los adolescentes se encuentran con otras dificultades. Tienen que planear a una corta edad qué hacer con sus vidas en la adultez por lo que tienen que decidir que profesión les gustaría tener, teniendo en cuenta que la competitividad es cada vez mayor. Recordemos también que los adolescentes viven ahora en una pantalla, en la tecnología. El uso de redes sociales y todo lo relacionado a internet hace que se encuentren más expuestos que los jóvenes en la antigüedad. Todo lo que hacen se conoce, tanto sus logros como sus fracasos. Ahora no es solo suficiente tener una aceptación al relacionarse con otros personalmente, sino que necesitan una aceptación por medio del internet.

El adolescente, se va a encontrar con estas crisis y no tiene como significarlo. Existen formas poco inofensivas en las que el sujeto podría llevar estas crisis y también estas varían de acuerdo con la época, pero hablaremos un poco sobre las que podemos ver con mucha frecuencia en la actualidad.

Entre las que vemos con más frecuencia en estos últimos años son la depresión, que es un malestar que se ve cada vez más en los jóvenes. Este sentimiento de abandono a la vida y de querer acabar con ésta, ya que no cuenta con recursos fuertes para poder enfrentar estos nuevos cambios. No rara vez podemos escuchar en las noticias sobre jóvenes que se han

suicidio. Esta ha sido una de las razones por la cual las instituciones escolares están concientizando acerca del *bullying*. No es de extrañar que éste sea un tema que se habla cada vez más, desde las personas públicas hasta los programas de televisión.

También está el consumo de drogas, que es una forma para poder apaciguar estos conflictos y hay quienes lo usan para poder socializar con los demás. El consumo de drogas ha sido una problemática que preocupa debido a que cada vez más oímos de personas con edades tempranas que las utilizan.

Existen también conductas de riesgo, como son los deportes extremos o tener relaciones sexuales sin protección, lo que lo pone en un mayor riesgo de adquirir enfermedades. Estas conductas están ligadas a la pulsión de muerte, ante esta angustia existente.

La violencia física como verbal también es algo que podemos ver inicia en la adolescencia. “Cuando el adulto la siente como una agresión personal, como una manifestación de odio hacia su persona, recurre él también a la violencia: se asiste a un enfrentamiento imaginario, el juego de quién será más fuerte” (Cordié, 1998, p. 233). El adolescente se va a encontrar rodeado de violencia. Las películas y programas de televisión, populares en la época y dirigidos para este grupo en particular, usualmente cuentan con una gran cantidad de violencia. La forma de entretenimiento actual, los videojuegos, los más famosos, incluyen peleas e incluso el asesinato.

Siguiendo con las diferentes formas del malestar por el que atraviesan los adolescentes, está el acting out. Las actividades físicas como deportes son formas de poder hacer con esta angustia existente, sin embargo, hay otras formas de acting out que pueden ser más agresivas e incluso podría llegar a la autoagresión. Hoy en día se escucha más que en otras épocas, de adolescentes lastimándose a sí mismos, como el famoso *cutting*. Se

lastiman, algunas veces con intención de realizar un pasaje al acto, sin embargo, se detienen antes de lograrlo.

La ruptura escolar es otra forma para el joven de llevar este malestar, esto se puede ver muchas veces cuando los docentes se muestran preocupados por el bajo rendimiento escolar de ciertos alumnos y no saben cómo manejarlo. Son jóvenes que no tienen ganas de estudiar por este vacío que sienten, que no pueden expresar lo que sienten y lo demuestran mediante este tipo de despreocupación a la escuela.

Una de las razones es que en estos tiempos se difunde en la cultura el término: “todo es posible”, lo que permite obturar la falta a esta sociedad que no quiere verse con la castración “la mayor “libertad personal” del adolescente occidental, la “enorme gama de oportunidades” y de elecciones posibles retardan la decisión” (Lombardi, 1995, pág. 18).

La adolescencia en occidente es un periodo de dificultad y angustia, de indefinición que se estira de educación que “aumenta las posibilidades” (¿de qué?) demorando la decisión real, el acto que no se mide tanto por la libertad que la precede como por lo irreversible de sus efectos subjetivos (Lombardi, 1995, pág. 18)

Es así como entonces según el psicoanálisis el comienzo de la adolescencia no se trata de una edad cronológica, así mismo el final de la adolescencia tampoco.

Juan David Nasio tiene dos formas de analizar el fin de la adolescencia. “Ser adulto es vivir sin temor de jugar como niño y sin vergüenza de mostrarse obediente” (Nasio, 2010, p. 63). Entonces una de las señales que la adolescencia ha terminado puede ser el jugar como un niño sin sentir ningún tipo de vergüenza. Vemos cómo los adolescentes quieren crecer rápido, saben que no son niños y quieren ser tratados como alguien mayor, sin embargo, tampoco son adultos y el jugar como niños les resulta algo humillante. La seguridad del adulto demuestra que no se debe sentir menos por jugar como niño y dejar de hacerlo cuando es pertinente.

Por otro lado, está el sentirse cómodo siguiendo las reglas. Los adolescentes son conocidos como rebeldes que no siguen órdenes y no respetan la autoridad. Cuando se llega a la adultez, el sujeto sabe que existe una autoridad a la que debe obedecer, entiende las consecuencias y las jerarquías. No consideran una sumisión el seguir reglas, sino que creen que debe haber un orden y están cómodos con este estilo de vida. “Crear que es ridículo mostrarse niño o humillante obedecer son susceptibilidades que revelan que el joven adulto no terminó de atravesar su pasaje adolescente: sigue habitado por el miedo histérico e infantil a ser humillado” (Nasio, 2010, p. 63).

Además de estos dos puntos hay otros criterios que podríamos tomar en cuenta para saber cuándo termina la adolescencia. La adolescencia es un tiempo de muchos cambios en la subjetividad, es un momento de una actualización de objetos e identificaciones. Podríamos decir que se necesita también que los hijos hagan un corte con los padres para llegar a la adultez. Para esto los padres necesitan ponerles límites, en los que los sujetos puedan crear una identificación propia. Necesita concluir con la infancia, dejar su dependencia para escoger nuevos objetos, dejar de ser alguien quien depende a alguien de quien se depende.

El establecer una identidad sexual definida también es una forma de saber que la adolescencia ha concluido. Durante el proceso de la pubertad y adolescencia, el sujeto buscará un objeto de amor, buscará una identidad sexual. Si hablamos de un sujeto que todavía está buscando una identificación y no está seguro de su identidad sexual y sus preferencias, podemos hablar que es un sujeto que no ha llegado a la adultez.

Tener que elegir y elegir supone desechar y perder. Esto se refiere tanto a la asunción de la identidad sexual como a la elección de pareja, o a la elección vocacional. Esa elección es una posibilidad, un logro y una concreción que, en la instancia de la asunción de la identidad sexual, requiere, como ya ocurrió a temprana edad, una adecuada represión. Y también requiere una sociedad y un marco familiar inserto en ella que acepte la brecha generacional y la pérdida

que implica la terminación de la infancia-adolescencia en el camino hacia la adultez. (Trilnik, 2006, p.171)

Es entonces el momento en el que da por terminada esta transición. En el que elige de finalmente su identidad. El sujeto se adecúa en el entorno en el que se desenvuelve y puede reconocer su imagen con sus nuevas identificaciones. Acepta y asume su realidad y sabe hacer con esta nueva identidad. Este es el momento en el que se puede decir que el sujeto ha concluido con la adolescencia y está listo para dirigirse a la adultez.

En nuestro mundo la niñez, la adolescencia y la adultez son clasificadas por un orden cronológico. En algunos países ya se consideran adultos a los que tiene 18 años, en otros países se consideran adultos a los que tiene 21, etc. Esto es muy estandarizado y no es considerado la particularidad de cada sujeto. Hay quienes podrán haber atravesado por el proceso subjetivo de la adolescencia más rápido que otros y también existen sujetos que no han sabido hacer con los conflictos de esta transformación subjetiva y no han podido avanzar hasta la adultez hasta un momento más tardío. Es por eso que para el psicoanálisis es necesario analizar caso a caso.

Un abordaje posible en la adolescencia desde la clínica

La adolescencia es una etapa en la que se pasa por muchas transformaciones. El sujeto pasa de la primera infancia al periodo de latencia y luego es derrumbado por la fase genital, que es lo que llamados la adolescencia. Debe pasar de la vida familiar de la niñez a la vida con sus pares, para finalmente llegar a la adultez. Al hacer clínica con un adolescente hay que recordar esto. Es importante tener en cuenta la historia del sujeto, por todo lo que está atravesando y el contexto social en el que se está desarrollando.

En la pubertad se produce el derrumbe de la estructura latente, sostenida por un severo y obsesivo splitting de self y de los objetos. Tras esta conmoción, reaparecen las confusiones propias de la etapa

pre-edípica (bueno-malo, femenino-masculino, niño-adulto) y también la confusión de zonas erógenas. Esta situación se agrava con la aparición de los caracteres sexuales secundarios –el vello, los pechos- que hacen que el/la joven se pregunte: ¿de quién es este cuerpo? (Ungar, 2006, p.85)

Es importante tomar en cuenta el mundo en el que se desarrollan estos jóvenes. No son adultos y no son niños. Ellos viven en estos dos mundos y en el de sus pares. También recordar sobre la época. La tecnología de la época que permite al joven hacer todo lo que desee.

La tecnología les ha dado a los adolescentes una ilusión de que todo es posible, les ofrece un lugar sin límites. Tanto las chicas como los chicos pueden aparentar ser lo que deseen, pueden ser: altos, flacos, gordos, rubios, castaños, morenos, etc. Así mismo les da facilidad para comunicarse por los *chats*, compartir fotos, hablar por videos y comunicarse de muchas formas. Esto también les permite esconderse de una forma más segura cuando ellos deseen.

Hay que considerar en el lugar que se encuentra el sujeto en su entorno familiar. Durante la infancia ellos aman y necesitan a los padres. Estos niños creen que sus padres tienen la verdad y lo saben todo. Cuando se entra a la pubertad, estos sujetos se darán cuenta que todo esto que ellos creían de sus padres, no es cierto. Realmente no tienen la verdad absoluta y esto puede llegar a ser desconcertante para el sujeto. Los sujetos se van a encontrar con una elección: “o abraza la idea de que se ha hecho solo a sí mismo o trata de encontrar su lugar en el mundo” (Ungar, 2006, p.86). Para que lo segundo suceda, los adolescentes primero tendrán que encontrar un lugar en el mundo de sus pares.

El analista debe tomar en cuenta al joven en el mundo de su familia y sus pares. El adolescente necesita entablar un lazo social con pares que estén atravesando por lo mismo que ellos. Esto les ayudará a crear una identificación. El formar parte de uno o varios grupos, ayudará a que el

sujeto pueda experimentar varios roles, a que pueda encontrar una identidad.

Para un tratamiento con un adolescente no es solo necesario considerar esos puntos. En la mayoría de casos que un adolescente va a consulta es porque sus padres lo llevan, ya sea por decisión de la familia o por requerimiento de la institución educativa. Es importante cuando llegan los padres con el motivo de consulta, no apresurar a un tratamiento. “Iniciar un análisis para calmar la angustia de los padres con un chico que no quiere tratarse puede tener el costo para joven anular la posibilidad futura de pedir ayuda” (Ungar, 2006, p.93). Es por esto que es importante darse un tiempo en cada parte del proceso.

Analizar el caso a caso. En muchas ocasiones es necesario tener la mayoría de entrevistas con los padres y en otros casos alargar las entrevistas con el adolescente. Adaptar el estilo a la necesidad de cada paciente, conociendo su historia, su contexto y sus preferencias. También es importante conocer el mundo de estos jóvenes. Cada época es diferente y los adolescentes deben enfrentarse a distintos tipos de desafíos. Conocer la particularidad del joven y cómo se ubica en su historia familiar y con sus pares, para poder entender su mundo y brindarle herramientas y recursos que le permita saber hacer con la oleada pulsional propia del periodo en el que se encuentra, un periodo de construcción subjetiva.

CAPÍTULO III

SUBLIMACIÓN DE LA PULSIÓN

La pulsión en la adolescencia

Antes de hablar de la pulsión en la adolescencia es importante saber la definición de pulsión. Freud define a la pulsión como “un concepto fronterizo entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de

los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma” (Freud, 1914, pág. 108). Es decir que es la fuerza o energía, lo que nos impulsa desde que nacemos hasta el final de nuestra vida. Son estímulos que provienen del interior del cuerpo que necesitan satisfacción. No es de carácter momentáneo, es una fuerza constante que estará siempre presente porque está en el interior del organismo.

La pulsión, en cambio, no actúa como una fuerza de choque momentánea, sino siempre como una fuerza constante. Puesto que no ataca desde afuera, sino desde el interior del cuerpo, una huida de nada puede valer contra ella. Será mejor que llamemos «necesidad» al estímulo pulsional; lo que cancela esta necesidad es la «satisfacción». Esta sólo puede alcanzarse mediante una modificación, apropiada a la meta (adecuada), de la fuente interior de estímulo. (Freud, 1914, pág. 114)

Esta fuerza no puede ser cancelada de manera total solo momentánea, porque será reactiva por el interior del organismo. “El estímulo pulsional no proviene del mundo exterior, sino del interior del propio organismo. Por eso también opera diversamente sobre el alma y se requieren diferentes acciones para eliminarlo” (Freud, 1914, pág. 114). La pulsión será reactivada porque la necesidad no puede ser cancelada arma un recorrido desde la pulsión yoica o conservación hasta la pulsión sexual. Por ejemplo: Cuando el niño accede al pecho materno además de obtener una satisfacción de necesidad, interviene la zona erógena (boca), produciendo que la pulsión se apoye en estas primeras funciones yoicas o de conservación, para después independizarse y afianzarse en la pulsión sexual. Esto quiere decir que existe un cambio en el objeto de la pulsión. En algún momento deja de ser autoerótica para ser genital.

Esta transición ocurre en la adolescencia, la pulsión que deviene se intensifica debido a los cambios que ocasiona el ingreso a la pubertad. La pulsión deja de tener un tinte auto erótico como ocurría en la infancia, donde el cuerpo encontraba satisfacciones en determinadas zonas erógenas: el chupeteo del dedo o la masturbación. En la adolescencia las satisfacciones están al mando de lo genital, en la satisfacción del órgano reproductor. “La

pulsión sexual era hasta entonces predominantemente autoerótica; ahora halla al objeto sexual” (Freud, 1905, pág. 189). Originando cambios en la vida sexual infantil para dar paso a la conformación sexual adulta.

Hasta ese momento actuaba partiendo de pulsiones y zonas erógenas singulares que, independientemente unas de otras, buscaban un cierto placer en calidad de única meta sexual. Ahora es dada una nueva meta sexual; para alcanzarla, todas las pulsiones parciales cooperan, al par que las zonas erógenas se subordinan al primado de la zona genital. Puesto que la nueva meta sexual asigna a los dos sexos funciones muy diferentes, su desarrollo sexual se separa mucho en lo sucesivo. (Freud, 1905, pág. 189).

La pulsión sexual en la adolescencia inicia el proceso de encuentro con un sujeto a quien desear y amar. “La pulsión sexual se pone ahora al servicio de la función de reproducción; se vuelve, por así decir, altruista” (Freud, 1905, pág. 189). Es decir, el fin es la satisfacción del órgano genital “La meta de una pulsión es en todos los casos la satisfacción que sólo puede alcanzarse cancelando el estado de estimulación en la fuente de la pulsión” (Freud, 1905, pág. 189). Para que ocurra esto el sujeto da paso al encuentro sexual.

La nueva meta sexual consiste para el varón en la descarga de los productos genésicos. En modo alguno es ajena a la anterior, al logro de placer; más bien, a este acto final del proceso sexual va unido el monto máximo de placer. (Freud, 1905)

Freud afirma que lo nuevo en la pubertad es el acto sexual donde el cuerpo encuentra satisfacción en el otro semejante, encuentra por fin su objeto, entonces las pulsiones parciales tienen un nuevo fin. La pubertad constituirá el objeto que predomine en el fantasma, a la cual se remitirá todo sujeto cuando se le cuestione la relación con su goce. Como dice Freud aquí es preciso contar con las peculiaridades de la pulsión porque puede ocurrir que en este periodo las perturbaciones patológicas de la vida sexual.

El objeto {Objekt} de la pulsión es aquello en o por lo cual puede alcanzar su meta. Es lo más variable en la pulsión; no está enlazado originariamente con ella, sino que se le coordina a consecuencia de su aptitud para posibilitar la satisfacción. No necesariamente es un objeto ajeno; ¿también puede ser una parte del cuerpo propio? En el

curso de los destinos vitales de la pulsión puede sufrir un número cualquiera de cambios de vía {Wechsel}. (Freud, 1914, pág. 118)

Por eso es necesario conocer ¿Qué es la pulsión sexual? Freud lo define de la siguiente manera:

Son numerosas, brotan de múltiples fuentes orgánicas, al comienzo actúan con independencia unas de otras y sólo después se reúnen en una síntesis más o menos acabada. La meta a que aspira cada una de ellas es el logro del placer de órgano; sólo tras haber alcanzado una síntesis cumplida entran al servicio de la función de reproducción. (Freud, 1914, pág. 121)

Este objeto que se encuentra en la pubertad tendrá relación proveniente de la pulsión yoica o conservadora, muchos de estos seguirán asociados por el resto de la vida, estos proveerán componentes libidinosos en la función normal o patológica. Es por esto que sucede que muchos de los objetos de la pulsión cambian de vía. La pulsión puede experimentar en su desarrollo muchos destinos o vías entre las que señala Freud tenemos: El trastorno hacia lo contrario, la vuelta hacia la propia persona, la represión y sublimación.

El trastorno hacia lo contrario el cual lo plantea en dos procesos diversos:

La vuelta de una pulsión de la actividad a la pasividad, y el trastorno en cuanto al contenido. El trastorno sólo atañe a las metas de la pulsión; la meta activa —martirizar, mirar— es remplazada por la pasiva —ser martirizado, ser mirado—El trastorno en cuanto al contenido se descubre en este único caso: la mudanza del amor en odio. (Freud, 1914, pág. 122)

La vuelta hacia la propia persona en la cual Freud señala lo siguiente:

El masoquismo es sin duda un sadismo vuelto hacia el yo propio, y la exhibición lleva incluido el mirarse el cuerpo propio La observación analítica no deja subsistir ninguna duda en cuanto a que el masoquista goza compartidamente la furia que se abate sobre su persona, y el exhibicionista, su desnudez. Lo esencial en este proceso es entonces el cambio de vía del objeto, manteniéndose inalterada la meta. (Freud, 1914, pág. 122)

Para poder acceder a la meta sexual es necesario la inserción de un nuevo sujeto. En el caso del sadismo es la acción violenta hacia la otra persona, pero el objeto deja de ser la otra persona para ser uno mismo querer hacer daño al otro es querer hacerse daño uno mismo.

La Represión Freud la define como un mecanismo psíquico mediante el cual se excluyen de la conciencia cuestiones que resultan intolerables para el sujeto. Esto que emerge produce displacer en el yo por lo que es reprimido y alojado en el inconsciente. “su esencia consiste en rechazar algo de la conciencia y mantenerlo alejado de ella” (Freud, 1914, pág. 142).

Otra de las vías de la pulsión es la Sublimación, la cual será analizada a continuación con detenimiento para así poder dar lugar al objetivo planteado.

Sublimación desde Freud

Según Freud la sublimación “es un proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual; el acento recae entonces en la desviación respecto de lo sexual” (Freud, 1914, pág. 91). Es el proceso en el que las pulsiones sexuales se desvían de sus metas y se dirigen hacia nuevas metas. Estas pulsiones sexuales se reprimen debido a las restricciones impuestas por la cultura, porque hay una oposición entre la libertad con respecto a la sexualidad y lo que está permitido en la cultura. Si el sujeto no logra desviar la excitación sexual a través de la sublimación, éstas fantasías primitivas inconscientes se exteriorizarán como síntoma patológico.

La cultura, en la mirada de Freud, da un paso de lo material a lo anímico; de ser vista como dominio de la naturaleza para obtener medios de vida, pasa a ser abordada desde una perspectiva psicológica y se le asume como renuncia de lo pulsional. (Palacios, 2007, pág. 14)

La sublimación surge como un destino de desviar la pulsión hacia otras vías socialmente aceptadas evitando de este modo los síntomas

neuróticos y las actuaciones perversas. Una vez que se renuncia a las satisfacciones de las pulsiones por medio de la cultura el hombre logra responder a las normas sociales y culturales.

En términos universales, nuestra cultura se edifica sobre la sofocación de pulsiones. Cada individuo ha cedido un fragmento de su patrimonio, de la plenitud de sus poderes, de las inclinaciones agresivas y vindicativas de su personalidad; de estos aportes ha nacido el patrimonio cultural común de bienes materiales e ideales. (Freud, 1927-1931)

La sexualidad nos inmersa en la cultura, desde que accedemos al pecho materno damos cuenta que un factor externo (pecho) produce satisfacción. Es decir, que necesitamos de algo por fuera de nosotros para lograr la satisfacción. Entonces necesitamos al Otro para poder acceder de algún modo a las satisfacciones de la pulsión, la cultura nos reprime, pero la educación y el educador es quien logra que podamos satisfacer estas pulsiones por vías más aceptadas. La educación contribuye a que el hombre pueda encontrar gratificaciones sustitutivas pulsionales. Es aquí donde se da paso a la función de la sublimación. El sujeto puede trasladar la meta a otros fines, logrando que el objeto original del impulso se sustituya por otro culturalmente más aceptable. Este es un rasgo muy usado por el sujeto para sublimar sus pulsiones. Se vale de actividades como el arte, ideologías, científicas, etc. para lograr su meta pulsional.

A las excitaciones hiperintensas que vienen de las diversas fuentes de la sexualidad se les procura drenaje y empleo en otros campos, de suerte que el resultado de la disposición en sí peligrosa es un incremento no desdeñable de la capacidad de rendimiento psíquico. Aquí ha de discernirse una de las fuentes de la actividad artística; y según que esa sublimación haya sido completa o incompleta, el análisis del carácter de personas altamente dotadas, en particular las de disposición artística, revelará la mezcla en distintas proporciones de capacidad de rendimiento, perversión y neurosis. (Freud, 1993, pag. 216)

Sublimación desde Lacan

Para Freud la sublimación es elegir algún otro objeto para poder descargar la libido sexual. El sujeto va a elegir otra forma de poder liberar

las pulsiones de la primera infancia y es por este medio que intentará satisfacerla. Freud se centrará mucho en la libido y el órgano sexual para poder tener una noción de lo que es la sublimación. Para él se trata de poder satisfacer las necesidades orgánicas del sujeto, que al ser desexualizado, intentará realizarlo mediante otros objetos o actos. Como se sabe, para Freud, esto es lo que ocurre en el periodo de latencia, cuando la libido se encuentra dormida y el sujeto encuentra otras vías para descargar las pulsiones. Lacan, también tocó el tema de la sublimación, de una forma un poco diferente a la de Freud.

Lacan va a relacionar la sublimación con la Cosa, que es lo imposible, lo inalcanzable y lo que moviliza al sujeto. El objeto va a tener una transformación para llegar a este lugar: “la fórmula más general que les doy de la sublimación es ésta: que eleva un objeto a la dignidad de la Cosa” (Lacan, 1960). Estamos aquí hablando de un objeto socialmente aceptado para poder llegar a una satisfacción. Para Lacan la sublimación no se trata de un objeto específico para poder descargar las pulsiones, sino que se trata de un fin. De una meta de satisfacción pulsional mediante un objeto.

Se sabe que luego de la castración, existe un vacío en el sujeto, un residuo, un objeto que falta. El objeto a es este objeto de deseo inalcanzable por el sujeto, que siempre lo motiva seguir buscando algo. Frente a este vacío se intentará buscar distintos objetos que variarán a lo largo de la vida para poder llenarlo. Entonces, en la sublimación, habrá un objeto que hará una ilusión de llegar a lo inalcanzable de la Cosa, pero solo imaginariamente.

Esto es, la satisfacción de la pulsión consiste en su circuito mismo, en el andar de este circuito. Es decir que la pulsión se cierra sobre sí misma, justamente es en su origen (la fuente) en donde va a encontrar su meta, la satisfacción. No hace más que bordear el objeto: la pulsión se muerde la cola a sí misma. (González, D. 2012)

El sujeto encontrará diversos modos para satisfacer las pulsiones. Existen formas de sublimación pueden ser más eficaces que otras, todo

dependiendo de los recursos que tenga el sujeto para saber hacer con esta exigencia pulsional.

Ahora bien, y en un sentido opuesto, les digo que no es menester entrar en la trampa para comprender que, desde luego, naturalmente, las obras de arte imitan estos objetos que representan, pero que su fin no es justamente representar estos objetos. Brindando la imitación del objeto, hacen de este objeto otra cosa. Sólo aparentan imitar los objetos. Y es en tanto el objeto está instaurado en cierta relación con la cosa, que está hecho para circunscribir, para presentificar y autenticar a la vez, la Cosa. (González, D. 2012)

El sujeto encuentra diversas formas de poder sublimar las pulsiones y éstas también dependen de la época y la cultura. La sublimación intenta satisfacer estas pulsiones de una forma que sea aceptable socialmente. El arte es un modo de hacer, por parte del sujeto, para poder hacerse una ilusión de una imagen, para poder representar algo que puede no ser aceptado por la comunidad en la realidad, pero puede realizarse mediante el proceso del arte. Esta es una forma imaginaria de liberar estas pulsiones.

Habría muchas cosas para decir acá y en particular, que la noción de historicidad no podría ser empleada aquí sin la más extrema prudencia. El término historia del arte es justamente lo más capcioso que hay en ello. Y puede decirse que cada emergencia de este modo de operar para trastocar siempre la operación ilusoria, para hacerla volver hacia su fin primero que es proyectar una realidad que no es ya aquélla del objeto que es representado, es una realidad hacia la cual está vuelta esta manera de tratar el objeto. Veríamos que en la historia del arte sólo hay por el contrario, subestructura, por la necesidad misma que la soporta; que incluso en la historia del tiempo, quiero del tiempo en que se manifiesta el artista, es siempre una relación contradictoria. El arte siempre trata de volver a operar su milagro contra la corriente. (Lacan, 1960)

La pulsión bordea el vacío existente eternamente en el sujeto. Sin embargo, la sublimación, va a suplir imaginariamente este objeto inalcanzable, satisfaciendo las pulsiones. En la época actual, el sujeto puede encontrar varios métodos para sublimar. Es interesante ver cómo ahora con el avance de las tecnologías, las pantallas también pueden servir para poder descargar las pulsiones.

Recordando también que vivimos en el tiempo del consumismo, donde cada vez hay nuevos dispositivos y el mercado hace creer a los compradores que necesitan obtener todos los nuevos objetos que ofrecen. Esto es un modo de hacer con el vacío, cuando el sujeto da vueltas a varios objetos que puedan llenarlo.

Esta posibilidad del arte, la del engaño imaginario respecto del vacío, que lo artístico puede circunscribir, pero no taponar. Duchamp toma objetos del mercado para hacerlos objetos artísticos, y nos muestra claramente el engaño sobre el cual ha caído el consumidor, la trampa de los objetos que pretenden suturar el vacío. (González, D. 2012)

El arte, un modo de sublimar las pulsiones

El arte es un modo de sublimar las pulsiones. Para Lacan el arte tiene relación con lo real, es aquello que no puede expresarse en palabras, aquello que excede de la palabra, pero deja huella “Todo arte se caracteriza por cierto modo de organización alrededor de un vacío” (Lacan, 1960). De esta manera podemos relacionar el arte con el objeto a que bordea el vacío.

(...) esta Cosa, todas cuyas formas creadas por el hombre son del registro de la sublimación, estará representada siempre por un vacío, precisamente en tanto que ella no puede ser representada por otra cosa, -o con más exactitud sólo puede ser representada por otra cosa. (Lacan, 1960)

La Cosa son las cosas creadas por el hombre. Es decir, el arte es la Cosa que hace de objeto a, al que vamos poniendo forma con diversos objetos. “El arte se aproxima al borde de lo real, no para representarlo, cosa Imposible, sino para presentarlo velado e indicar dónde se encuentra” (Lacan, 1960). Sirve como una trampa para atrapar eso que es imposible de retener.

El arte produce impresiones y expresiones que inciden en la sensibilidad y permiten la afluencia del deseo: eso que es tan íntimo en cada uno de nosotros, y que nos aleja de lo inquietante, de lo siniestro, o al menos, provoca un intento de mantener a distancia el horror de aquello que nos resulta difícil comunicar. (Sopena, 1998)

Se puede dar cuenta de esto en las representaciones de los artistas, en sus grandes obras, donde representan lo angustiante y dan paso a lo simbólico. Esta transfiguración artística, esto inventado logrará su objetivo para el espectador y creador, para el creador será una forma de poner en manifiesto el vacío y para el espectador es creer que mira el vacío. El artista pone en sus obras objetos a que hacen ilusión a bordear ese vacío.

El arte sería el empeño en presentar lo indecible, lo irrepresentable, de señalar algunos rasgos de algo en sí mismo desorganizado, que carece de forma. No es representar, es decir, volver a hacer presente algo que ya ha existido. No es la restauración de una situación ideal en que el objeto no está ni perdido ni destruido; no es la recreación consoladora de un objeto amado que ha sido perdido, sino la presentación de lo irrepresentable, el acontecimiento en el que surge algo inédito que no está en conformidad con ningún modelo preexistente. (Sopena, 1998)

El arte sería visto como una pantalla donde realizamos una ilusión de ver lo real, pero de una manera pobre, porque esta mirada nos remite a la pulsión visual que nos recuerda a la mirada de la madre. El deseo de revivir esta primera mirada la cual nunca se llena, pero hace de borde ante este vacío del objeto perdido.

La sublimación trata de cernir ese Imposible, eso que se nos escurre constantemente entre los dedos, elaborando un objeto que viene a señalar eso indefinible, inasible. La obra de arte intenta presentar, significar el vacío; contornea y delimita un vacío, que no es lo mismo que el vacío simplemente. El artista logrará su propósito en la medida que consiga enganchar un punto a partir del cual el objeto, resto activo y amenazante, pueda ser designable. (Sopena, 1998)

El arte es un modo de sublimar el vacío, de lo que queda excluido de la realidad de lo que no se habla porque nos confronta al horror, pero se manifiesta a través del arte.

Los Videojuegos un arte digital que permite sublimar la pulsión

El público debe ampliar su noción del juego como función del arte digital y del arte como un elemento del juego. En diversas ciudades se sitúa a los videojuegos como medios de arte entre los que tenemos las

Exposiciones de “Game History” en París que ingresan a los videojuegos en la categoría de arte, en los premios BAFA se ha nombrados a diversos videojuegos en la categoría “Logro Artístico”. En el año 2014 el Museo de Arte Moderno de la ciudad de New York incluyó una galería completa de diversos videojuegos y los situó como nuevas formas de arte debido a sus diseños elevados y de expresión creativa.

La industria del videojuego y por consiguiente el arte del videojuego, implica una integración de varias disciplinas creativas como son la música, ilustración, cine, diseño y por lo tanto también de varios géneros artísticos, casi siempre relacionados con las nuevas tecnologías, net-art, videoocreación, hacktivismo, performance, etc. (García , 2017)

Los videojuegos tienen varias perspectivas parecidas a la cinematografía quien esta elevada a un carácter de arte porque tiene un guion y protagonistas. El videojuego también cuenta con estos, primero hay un creador que desea compartir su mundo desde su propia historia; la segunda es cómo se presenta el juego en sí: sus reglas y estrategias; la tercera es el jugador quien toma decisiones que desea representar a través del juego, a fin de cuentas, es quien decide, quien será, como será y hasta cuando jugará.

No hay duda de que el videojuego es un arte inmersivo, un arte donde el jugador despliega habilidades e interpreta personajes, es por tanto una disciplina performativa aunque sea el espectador o el usuario quien en la mayoría de las ocasiones se encarga de realizar la acción significativa. (Jenkins citado por García , 2017, pag. 179)

Los videojuegos según el psicoanálisis son arte porque para su creación se necesitó de un artista y diseñador que puso cuestiones de lo real a lo simbólico ¿Por qué se llega a esa conclusión? Porque muchos de los videojuegos expresan cuestiones de lo real como la fragilidad del cuerpo, la sexualidad, el dolor, la enfermedad o la muerte. Hay cierta dureza que se tramita en la obra de estos artistas, expresan cuestiones que le son angustiantes y el arte trabaja por donde se atisban los límites y permite expresar lo que hace mella en el sujeto “el arte se define como una práctica simbólica orientada a tratar el exceso ingobernable de lo real” (Recalcati, 2006). Los juegos como The Walking Dead, Fortnite, Zelda son juegos

donde se lucha contra criaturas, zombis para poder sobrevivir, aquí se ve el modo que utiliza el sujeto para representar esa lucha constante de su existencia donde se enfrenta a situaciones de dolor y muerte y la manera de tramitarlos es a través de estas representaciones artísticas.

Tampoco se debe olvidar que es necesario que exista un jugador para que le dé un significado a los videojuegos, ya que la tecnología ha contribuido a que haya libertad en su realización. Los jugadores ponen cuestiones de su imaginario al tomar decisiones. Antes los videojuegos eran más lineales y estandarizados debido a que al usuario no se le daba la posibilidad de elegir opciones al momento de jugar. Hoy en día se ofrece una variedad de elecciones. Se puede escoger y diseñar el personaje a utilizar tanto en su físico como en su personalidad. También existen juegos como Mario Maker que le da la opción al jugador de crear los distintos obstáculos con el que se va a enfrentar y como Fire Emblem o The Legend of Zelda: Breath of the Wild que permiten escoger el destino de su historia. Es entonces el usuario el que decide cómo se desarrolla la historia del juego y ya no es solo un espectador del arte, sino que forma parte de esta creación.

Si, en efecto, la obra de arte es una organización textual, una trama significativa que manifiesta una particular densidad semántica, esta organización no es solamente una organización de significantes. Es más bien una organización significativa de una alteridad radical, extrasignificante. En otras palabras, el funcionamiento del inconsciente está estructurado como un lenguaje, tiene sí un funcionamiento significativo, pero, a partir de la vuelta del Seminario VII, en el centro mismo de este funcionamiento aparece una dimisión no reductible a la del significante y que constituye como lugar (vacío) de origen de otra posible representación. (Recalcati, 2006)

El videojuego hace creer que representa el vacío porque a través del juego el sujeto se encuentra con la representación de lo angustiante pero no de manera directa porque esta representación obtura lo verdaderamente angustiante bajo la fachada de juego “La obra de arte no puede ser una pura representación de la Cosa, lo bello es un velo necesario que recubre lo terrorífico de das Ding” (Recalcati, 2006). Esta fachada de representar lo intramitable y ponerlo como carácter de juego permite que el sujeto se

desligue de alguna manera de lo tenebroso que es encontrarse directamente con lo real por eso se dice que bordea la Cosa pero no se aproxima a ella “Sin relación con lo real de la Cosa la obra pierde su fuerza, mientras una excesiva proximidad a la Cosa terminaría por destruir cualquier sentimiento estético” (Recalcati, 2006).

Se habla mucho sobre el arte siendo una de las vías para la sublimación a lo largo de los años. En la adolescencia hay modos, particulares de acuerdo a la época, de sublimar. De acuerdo a lo que se conoce, ¿el videojuego podría ser un modo de sublimar para estos sujetos que están dejando su niñez atrás y se están encontrando con esta oleada pulsional?

Estas nuevas modalidades de juego también son para el adolescente, una forma de poder expresarse y de poder hacer con estos nuevos cambios que ocurren en su subjetividad y con estas pulsiones que se encuentran descontroladas.

Freud, en “El creador literario y el fantaseo”, habla sobre la importancia de fantasear en el niño y sobre cómo construye sus juegos, de acuerdo a sus deseos. Es a partir de todo lo que el niño quiere, va a crear fantasías para poder ubicarlos con sus juegos, sea con sus pares o jugando solos. Los niños juegan a cosas que quieren ser cuando crezcan, juegan a tener todo lo que ellos desearían tener. “Es lícito decir que el dichoso nunca fantasea; sólo lo hace el insatisfecho. Deseos insatisfechos son las fuerzas pulsionales de las fantasías, y cada fantasía singular es un cumplimiento de deseo, una rectificación de la insatisfactoria realidad” (Freud, 1925, p.129-130).

Entonces se podría decir, que cuando se juega, se satisfacen estos deseos insatisfechos, ya que puede cumplirlos mediante una fantasía. Entonces es importante observar la función que tiene el juego en la vida de los sujetos. En la actualidad, con el avance de la tecnología, el jugar ha cambiado mucho y ahora ofrece muchas más opciones a los jóvenes. Lo

lúdico para el sujeto también cambia con la época y podemos ver que ahora los niños y adolescentes les dedican mucho tiempo a los juegos virtuales. “Y si del jugar se trata, las pantallas constituyen una territorialidad elegida por niños y adolescentes para el despliegue de la actividad lúdica...El trabajo clínico con niños y adolescentes impide desentenderse de la cuestión tecnológica, inevitablemente llega a sesión.” (Ferreira dos Santos, 2018).

Cuando el sujeto llega a la pubertad, va a haber un despertar de todas las pulsiones que se encontraban dormidas durante la niñez. El adolescente va a tener que encontrar vías para poder sublimar estas fuerzas pulsionales. Cada sujeto va a encontrar una forma distinta de poder llegar a la satisfacción. Se puede relacionar ahora el jugar videojuegos con el arte, ya que ambos son un medio para poder presentar, mediante una imagen, lo que se desea o se quiera expresar.

En los videojuegos hay historias, hay personajes y hay varias acciones. El sujeto puede mediante este dispositivo, realizar todo lo que el videojuego le permita. El sujeto puede escoger entre una variedad de juegos y tiene un mundo digital a su alcance. “La elección de un videojuego es siempre singular en función de la resonancia que la trama argumental del juego tiene con la fantasmática de quien lo juega, las identificaciones que permite explorar y las conflictivas anímicas que favorece desplegar” (Ferreira dos Santos, 2018).

Es interesante ver qué tipo de juego escoge el adolescente. Siendo los más populares los juegos de guerra, peleas y disparar. Es un modo, aceptado por la cultura, en el que el sujeto puede realizar todo lo que en la realidad no podría realizar ya que no es capaz o por no ser socialmente aceptable.

El adolescente, gracias a la tecnología, puede realizar una gran cantidad de acciones. Detrás de una pantalla existe una imagen y en esa imagen se encuentra un personaje que el joven utiliza para poder llegar a ese deseo. Es un modo de fantasear en llegar al deseo, un modo de poder

bordear el agujero y hacer creer que se pudo llegar al objeto imaginariamente.

Los videojuegos ofrecen un modo de posibilitar todo. Con la cantidad de juegos en el mercado, el adolescente puede posibilitar realizar cualquier deseo. Incluso con la nueva tecnología de realidad virtual, es un modo que se presenta de una forma más real para el sujeto. Es un modo de hacerle creer, un modo de formar una ilusión. Los adolescentes entonces tienen la posibilidad de utilizar estos videojuegos para sublimar las pulsiones que llegan con gran fuerza en la pubertad.

CAPÍTULO IV METODOLOGÍA

La presente investigación fue realizada a partir del enfoque cualitativo con un alcance de estudio descriptivo que permitirá analizar el uso de videojuegos como un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia.

Resulta pertinente el abordaje desde lo cualitativo ya que es un diseño circular y flexible que permite la comprensión profunda del fenómeno y la captación de los elementos e indicadores centrales de la problemática a estudiar.

La investigación cualitativa tiene clara la conveniencia de captar los eventos unidos al significado, con lo que representan para quienes lo viven; sus métodos cualitativos se adecuan más a buscar la comprensión, que la predicción, pretender dar cuenta de la realidad social, comprender su naturaleza. No tiene pretensiones universales de alta generalización, aunque no las excluye y hasta podría afirmarse que es uno de sus fines remotos. (Mesias, 2010)

Método:

El método que se utilizó en la presente investigación fue el inductivo, propio en la investigación Cualitativa.

Población:

La población con la que se trabajará la presente investigación estará compuesta por cinco adolescentes jugadores de videojuegos. Son estudiantes de segundo bachillerato, con una edad de 16 años cada uno.

Técnica:

La técnica utilizada para recolectar la información en la presente investigación fue: el grupo focal. “Los grupos focales pueden constituirse en la investigación en sí mismo o ser parte de una investigación más grande” (Taylor, 1998).

Procedimientos necesarios para la organización, sistematización y análisis de los datos:

Variable Independiente: Uso de Videojuegos

Variable Dependiente: Sublimación de la exigencia pulsional en la Adolescencia

La variable independiente será tratada a partir de fuentes bibliográficas para determinar los aspectos relevantes que serán relacionados a partir de la variable independiente.

La variable independiente será medida en relación a los resultados obtenidos del grupo focal aplicado a cinco estudiantes de bachillerato jugadores de videojuegos. Estos resultados obtenidos serán analizados de forma cualitativa y a partir del análisis de contenido.

Se han estipulado las siguientes categorías y subcategorías, para lo cual se ha generado la siguiente matriz de operacionalización de variables.

| VARIABLE | SUBVARIABLE | PREGUNTAS |
|--|--|---|
| <p>USO DE VIDEO JUEGOS.</p> <p>“posibilidad del arte, la del engaño imaginario respecto del vacío, que lo artístico puede circunscribir, pero no taponar” (González, D. 2012)</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Edad de mayor interés en los videojuegos. – Razones por las que usa el videojuego – Videojuego con mayor frecuencia de uso. | <p>¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso videojuego?</p> <p>¿Por qué considera usted que los adolescentes les gusta jugar videojuegos?</p> <p>¿Cuál es el videojuego que usa con mayor frecuencia? ¿Por qué?</p> |
| <p>EXIGENCIA PULSIONAL EN LA ADOLESCENCIA</p> <p>“concepto fronterizo entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma” (Freud, 1914, p. 108)</p> <p>“la pulsión que deviene se intensifica debido a los cambios que ocasiona el ingreso a la pubertad.” (Freud, 1905, p. 189).</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Lo anímico. – Lo somático. – Restricciones culturales. | <p>Sabemos que al entrar a la adolescencia existen cambios a nivel del cuerpo y de las emociones. ¿Cuáles ha podido usted identificar y que ha generado en usted?</p> <p>¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad?</p> |
| <p>MODO DE SUBLIMAR</p> <p>“Proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual”</p> | <ul style="list-style-type: none"> – Recursos con los que cuenta el adolescente. – Momentos del uso de videojuegos. – Reacciones al jugar videojuegos. | <p>¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones? ¿Cuál sería el suyo?</p> <p>Una de las</p> |

| | | |
|-------------------------|---|---|
| (Freud, 1914, pág. 91). | <p>– Objetivos de jugar videojuegos que no tienen fin.</p> | <p>características de algunos videojuegos es que no existe un fin. ¿Cuál es objetivo de jugarlos? ¿En qué momentos podría usted identificar que tiende a jugar con videojuegos? ¿Cuáles son las diferentes reacciones que usted ha tenido en el momento de jugar videojuegos?</p> |
|-------------------------|---|---|

*Tabla 1: Matriz de operalización de variables.
Fuente: Elaboración propia*

CAPÍTULO V PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para la recolección de datos se realizó el grupo focal compuesto por cinco adolescentes jugadores de videojuegos. Son estudiantes de segundo bachillerato, con una edad de 16 años cada uno, los mismos que fueron convocados en la casa de uno de los participantes. Se dio inicio a las 4:30 pm y culminó a las 5:30pm. Cabe recalcar que todos participantes se mostraron dispuestos y comprometidos con el desarrollo de la técnica y sus respuestas fueron pertinentes para el tema de investigación.

Las preguntas realizadas fueron nueve, las mismas que se desprendieron de la matriz de operalización de la variable y giraron en torno a tres variables: uso de videojuegos, exigencia pulsional en la adolescencia y modo de sublimar. Las nueve preguntas extraídas se detallan a continuación.

1. Sabemos que al entrar a la adolescencia existen cambios a nivel del cuerpo y de las emociones. ¿Cuáles ha podido usted identificar y que ha generado en usted?
2. ¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad?
3. ¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones? ¿Cuál sería el suyo?
4. ¿Por qué considera usted que los adolescentes les gusta jugar videojuegos?
5. ¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso video juego?
6. ¿Cuál es el videojuego que juega con mayor frecuencia? ¿Por qué?
7. ¿En qué momentos podría usted identificar que tiende a jugar con videojuegos?
8. ¿Cuáles son las diferentes reacciones que usted ha tenido en el momento de jugar videojuegos?
9. Una de las características de algunos videojuegos es que no existe un fin. ¿Cuál es objetivo de jugarlos?

Análisis de Resultados

VARIABLE: USO DE VIDEOJUEGOS

El videojuego como arte opera como objeto de engaño respecto del vacío, pretende obturarlo, pero lo que hace es bordear el vacío, hacer como que llega a taponarlo.

Subvariable: Edad de mayor interés en los videojuegos

Para abordar esta subvariable se formuló la siguiente pregunta: ¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso videojuego?

En respuesta a este interrogante los adolescentes refirieron que la edad de máximo interés en los videojuegos es: “A los 15 o 16 años” (P1); Yo

15 y 16 (P2); A los 10(P3); Ósea a los 12(P4); “(...) a partir de los 12 a 16 años (P5).

Por lo que se pudo extraer que la edad de mayor interés en los videojuegos, las repuestas de los participantes corresponden al periodo de la pubertad y adolescencia, en estas edades ellos denotan un mayor uso a estos juegos. Esto se debe a que en estas edades se intensifica la energía pulsional entonces el sujeto busca en recursos que son de su interés para poder descargar esto que deviene como intenso. Pero ante las restricciones que rigen en la cultura las cuales son mencionadas por ellos en la variable#1, los adolescentes buscan objetos de descarga, objetos que hagan la ilusión de llenar el vacío.

Las necesidades psíquicas son tanto del creador artístico como las del receptor que ve la obra de arte. Para esto hay dos puntos fundamentales: el primero es que el arte es efecto del inconsciente y, el segundo, es que el arte reconcilia la realidad con el placer por medio de la sublimación. En ese mismo camino, Freud pensaba que el artista puede estar en contacto con sus necesidades instintivas, primitivas e infantiles, lo que lo distingue de las demás personas y por lo tanto las obras de arte que crea el artista extraen la libido. En lo que se refiere a la reconciliación entre la realidad y el placer, Freud menciona que, en vez de renunciar al instinto, el artista se entrega a la fantasía llegando a negar la realidad; sin embargo, este es capaz de regresar a la realidad y es aquí en donde entra en juego la sublimación, que se refiere a la transformación de la energía instintiva, en los extremos superiores de la cultura, como una creación artística. (Bohórquez, 2016)

Subvariable: Razones por las que usa el videojuego

La pregunta con la cual se abordó la subvariable fue: ¿Por qué considera usted que los adolescentes les gustan jugar videojuegos,

Los participantes dan cuenta de lo siguiente: “Porque muchas veces estamos aburridos, nosotros nos aburrimos rápidos entonces ver el play es como que “Ahh me voy a poner a jugar” “(P1); “Para distraerse” (P2); “Para ser libre, para ósea... uno cuando va al videojuego te sientes tan bien porque te olvidas de todo: problemas, colegio, todo lo que invade al

adolescente. Si uno está en el videojuego, no piensas en lo que está a tu alrededor. Y si tengo un compañero y juego mejor también existe la reconciliación. Hay tantas cosas en los videojuegos. Es como una puerta donde uno puede estar feliz” (P3); “adolescentes la mayoría de veces les gusta los videojuegos por los colores, hay juegos que tienen colores llamativos como el mismo Fortnite que tiene colores llamativos que atraen a cualquiera. Atrapan la atención con los objetos que hay y también la mayoría de gente juega porque es un poco para desesterarse, escapar de la realidad y la mayoría de esas personas se dedican a los videojuegos para desarrollar sus habilidades disparar, moverse” (P4); “el hecho de ser mejor lo motiva a seguir jugando constantemente...” (P5).

Se puede concluir que la mayoría de los adolescentes juega para no afrontar los aspectos que lo invaden en esta etapa: “Cuando un objeto se vacía puede entonces el arte circunscribir, bordear el vacío central de la Cosa” (González, 2012). Juegan para suplir lo que los enfrenta con lo real.

Subvariable: Videojuego con mayor frecuencia de uso

Para analizar dicha subvariable se cuestionó: ¿Cuál es el videojuego que usa con mayor frecuencia? ¿Por qué?

A lo que respondieron: “Fortnite y Fifa porque me gustan, porque son juegos competitivos uno quiere ser mejor que uno en este caso” (P1); “Helix Jump porque me gusta subir de records” (P2); “Fortnite y Fifa ¿porque me atrajo los videojuegos? yo juego a esos juegos por mis compañeros, yo veían que jugaban y yo quiero jugar con ellos y ahí fue la atracción, ósea me gusta jugar porque me gusta jugar con mis compañeros, solo, no me gusta jugar”. (P3); “Lo que más juego es Brawl Stars porque tipo siempre quiero subir de copas, de trofeo, porque hay jugadores y bastante gente que quiere tener más copas que otro y cada persona ser más fuerte que el otro” (P4); “Fortnite. Como digo mi compañero participante #3, yo no lo jugaría solo, nunca lo jugaría solo. Me gusta el hecho de estar con mis amigos, reír con

mis amigos, pasar en los juegos, reír a carcajadas, jugar yo solo, solo no” (P5).

Los videojuegos que usa con mayor frecuencia son: Fortnite, Fifa, Helix Jump, Brawl Stars debido a aspectos como la competitividad y la relación entre sus grupos pares.

El adolescente recurre como comportamiento defensivo a la búsqueda de uniformidad, ya que esta le brinda seguridad y estima personal. Surge el espíritu de grupo al que tanto afecto le tiene el adolescente. El fenómeno grupal adquiere una importancia trascendental ya que se transfiere al grupo gran parte de la dependencia que antes se mantenía con la familia y los padres en especial. (Aberastury & Knobel, 2004)

La importancia del jugar con amigos es debido a la búsqueda alienante hacia vínculos que tengan sentido de pertenencia y la salida de su grupo familiar. Por esto la relación con los iguales es de vital importancia en esta etapa y los videojuegos ofrecen esta oportunidad.

Otro de los aspectos por los que jugaban era por el carácter competitivo “Los encuentros de amigos y compañeros giran en muchos casos en torno a competir en relación a algo para demostrar habilidades, fuerza, velocidad, destreza” (Herrera, 2004). El aspecto de ser el mejor ofrece un carácter distintivo y de reconocimiento entre los pares.

VARIABLE: EXIGENCIA PULSIONAL EN LA ADOLESCENCIA

Sabemos que en la adolescencia existe una exigencia pulsional que da cuenta de la intensificación de la pulsión en tanto existen cambios ocasionados por el ingreso a la pubertad que tiene que ver con las emociones y el cuerpo.

Para abordar esta variable se formularon dos preguntas a los participantes las cuales la primera es: Sabemos que al entrar a la adolescencia existen cambios a nivel del cuerpo y de las emociones.

¿Cuáles ha podido usted identificar y qué ha generado en usted? Y de la cual se extrajeron las dos siguientes subvariables: lo anímico y lo emocional.

Subvariable: Lo anímico

Es así como los participantes por medio de sus respuestas en cuanto a lo emocional refirieron que: “Ya no te cuidan mucho como antes, ya no son muy sobreprotectores tus padres, te van dando más confianza y uno se da cuenta y uno como adolescente se siente más a gusto, hace sentir bien, porque qué bueno que den confianza, porque hay veces que los padres son muy sobreprotectores y son desconfiados y me parece muy mal eso” (P1); “Muchos sentimientos. A veces tristeza, a veces emociones y eso hace cambiar tus pensamientos sobre todas las cosas” (P2); “Dependiendo de la situación nos sentimos bien o nos sentimos mal” (P3); “Pasamos de la niñez a la adolescencia hay más cambios emocionales (...) no todo es un simple juego en la vida” (P4); “los repentinos cambios de emociones. Puedo estar feliz y me entero de algo y me enojó (...) me siento desequilibrado, que no tengo equilibrio en mi vida (...) A veces es abrumador” (P5).

Se concluye que en esta etapa les invade un sinnúmero de emociones que van desde la felicidad al enojo, sentirse bien o mal, sentirse desequilibrado y abrumado. Debido a que:

La pubertad acarrea una economía "desequilibrada" porque al caducar los contenidos simbólicos infantiles del Super Yo/Ideal del Yo, se desligan las pulsiones y aparece un "más allá del principio de placer" que se presenta como repetición compulsiva: masturbación compulsiva, rituales. Pero al mismo tiempo se implanta un nuevo principio de realidad, el cuerpo sexualmente madurado y potente (experiencias deportivas y eróticas-bailar/apretar/tener relaciones sexuales). Esto implica una reactualización de las pulsiones incestuosas y parricidas. De modo que surge una paradoja que hay que enfrentar y que resulta "traumática": ligar de nuevo las reivindicaciones pulsionales, pero esta vez constituyendo una sexualidad no incestuosa acompañada por sublimaciones; en caso contrario, será necesario refutar este nuevo principio de realidad (negar el cuerpo madurado). (Aryan, 2014, pag. 17)

Subvariable: Lo somático

En relación a lo somático las respuestas denotan que los participantes refieren una evidente preocupación por la imagen: “Antes hablaba más así “ahhh” (haciendo una voz aguda)” (P1); “Mi forma de pensar de muchas cosas sobre las personas y me ha cambiado a mí como persona en personalidad, de mi físico también”(P2); “tenemos un desarrollo hormonal, que sentimos atracción por diferentes cosas (...) si hay atracción a una chica, dependiendo de la chica nos sentimos cómo nos sentimos Si a la chica no le atraes se siente mal o cuando a la chica le atraes se siente feliz” (P3); “Físicamente en el crecimiento”(P4); en preocuparte si le atraes a una chica o no le atraes a una chica (...) lo físico lo más notorio en mi adolescencia ha sido el hecho del acné, yo sufrí mucho acné, hasta hoy en día lo sufro. Y bueno eso lo hace poner a pensar ¿qué va a decir ella cuando vea que tengo tanto acné? y ¿qué va a decir él? ¿Se van a poner a burlar o no?” (P5).

Los adolescentes manifiestan que en su cuerpo ha tenido varios cambios desde la voz, crecimiento corporal, presencia de acné y la atracción física hacia otro.

En lo referente a los cambios corporales, está, por una parte, la tarea de significar todo lo físico-fisiológico (los caracteres sexuales secundarios) que produce la eclosión hormonal y las miradas y expectativas que convoca y, por otra, debe ocurrir algo inédito en la subjetivación: debe soportar sobre sí mismo la definición de su posición sexual, sea masculino o femenino y enlazarla a sus genitales. Esto es, el modo en que resuelve la cuestión de sus pulsiones en el campo del simbolismo. Este proceso exige la re-significación de todo lo infantil hasta entonces estructurado en torno a los objetos primarios. (Aryan, 2014, pag. 17)

En la adolescencia ocurre la presencia de los caracteres secundarios que producen cambios a nivel del cuerpo, imagen y constitución del sujeto. Otro de los cambios que se da es la atracción sexual hacia el otro sujeto.

En cuanto a la segunda pregunta ¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad? Se extrajo la subvariable: restricciones culturales y sociales.

Subvariables: Restricciones culturales y sociales

En relación a esta subvariable los participantes dan cuenta que una de las restricciones a nivel cultural y social tiene que ver con el consumo de alcohol, cigarrillo y droga expresando: “El trago, las discotecas, el tabaco” (P1); “El trago, cigarrillo (P2); “En la adolescencia se nos da la curiosidad de probar drogas que no son buenas. El alcohol” (P4).

Así también refieren como restricción el modo de relacionarse con el otro a nivel sexual manifestando: “Relaciones sexuales. Creo que nada más. También lo de la homosexualidad y que las chicas queden embarazadas a esta edad” (P2); “También hay algunos padres o personas que restringen la manera de socializar las personas. Lo que es tener una relación con una chica, hay padres que no lo permiten y dicen “No, tú no tienes la edad de tener un novio o una novia”. Estar con ella, salir con ella, tener un poco más de independencia con ella o con él” (P3); “Yo creo que hay ciertos casos en los que existen diferentes atracciones sexuales. Entonces te dicen que como tienes esta edad no sabes lo que es el amor y nos sabes si te gusta esta chica, te falta madurar. Entonces si a un chico le gusta otro chico le dicen que tranquilo, que a partir de los 18 años ya le gustarán las chicas” (P5).

En relación a esta subvariable los participantes dan cuenta que una de las restricciones a nivel cultural y social tiene que ver con el consumo de alcohol, cigarrillo y droga, así también refieren como restricción respecto a la sexualidad, el relacionarse con el otro sexo, las relaciones sexuales y la homosexualidad.

La cultura restringe la satisfacción pulsional de cada individuo, en tanto, la pulsión exige una satisfacción a partir de un empuje constante que son teñidos por deseos de agresión (pulsión de muerte) que comandan este movimiento. En estos términos el otro (el

semejante), cobra un carácter de objeto pulsional para el sujeto por lo tanto esa hostilidad debe ser regulada, debido a la posibilidad de ser destinatario de la agresión (...). Es en función de esta dificultad social, que la ley entra en juego, al limitar el goce del sujeto a favor de un deseo regulado. No se puede dar cabida al desenfreno de la pulsión, la ley regula la satisfacción y norma nuestras interacciones, el mejor ejemplo son las leyes civiles que nos regulan el diario vivir. Freud en 1913 sostiene que la primera ley recae sobre la sexualidad (...) es decir, la regla fundamental se establece sobre una limitación sexual que será el pilar de la organización comunitaria. (Bilbao, 2014, pag.13)

No obstante, al realizar el análisis de la variable exigencia pulsional en la adolescencia a través de lo anímico, lo somático y las restricciones culturales y sociales se pudo identificar que los adolescentes participantes del grupo focal manifestaron que en efecto a partir de esta segunda oleada pulsional se presentan estímulos que emergen desde el interior del cuerpo y alcanza el alma, así como lo expresa Freud.

VARIABLE: MODO DE SUBLIMAR

Frente a la nueva exigencia pulsional que llega en la pubertad, el joven puede encontrar varias formas para poder descargarlas. El adolescente en muchos casos no sabe qué hacer con estas pulsiones, sin embargo, buscará un modo socialmente aceptable de poder satisfacerlas.

Para el análisis de esta variable realizamos cuatro preguntas a los participantes. La primera pregunta “¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones y cuál sería el suyo?”. De esta pregunta de extrajo la subvariable: Recursos que tiene el adolescente

Subvariable: Recursos con los que cuenta el adolescente

En base a la pregunta realizada: ¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones? ¿Cuál sería el suyo?, los participantes manifestaron que siempre son de acuerdo al gusto de cada adolescente, que los recursos que tiene un joven frente a las restricciones

de la pulsión estarían del lado de lo que a cada joven lo haga sentir bien. Sus respuestas fueron las siguientes: “El deporte. El mío son los videojuegos.” (P1); “Deporte o tu pasión sea canto o instrumentos. El mío es volley.” (P2); “Lo que les gusta, a uno les gusta el deporte a otros les gusta las mujeres, a otros les gusta el alcohol. Lo que le hacen sentir agradables o libres. Que nadie los presiones, que puedan sentirse libres. El mío es las redes sociales.” (P3); “Hay personas que tienen ideas claras y se basan en entrenar, en comer o hacer cosas que les guste. También hay casos de gente que no esté apta para tomar ese tipo de decisiones. Es gente que es mala y se refugia en drogas, en alcohol. Buscan la droga para evitar la realidad en ese sentido. El mío es Jiu-jitsu.” (P4); “Redes sociales es uno de los recursos que utilizan los adolescentes para refugiarse. El entrar a Facebook o ver videos que te hacen sentir bien. Youtubers que son graciosos que te mantienen entretenidos o te mantienen como dicen hoy en día *alejados de la realidad*. Los míos son las redes sociales y los videojuegos.” (P5).

Es así como la mayoría de los participantes dieron cuenta que los recursos que utiliza el adolescente frente a las restricciones sociales, todos los participantes coincidieron en un recurso que les guste. Los jóvenes hablaban sobre cosas que los haga sentir feliz y que se sientan bien. Las pulsiones “se canalizan en actividades estimadas por la sociedad como pueden ser el arte, la ciencia y la cultura” (Palacios, 2007). Ante esto tenemos que recordar siempre en la época en la que vivimos, siendo la presente, de la tecnología. Las pantallas se encuentran ahora en todas partes y forman una gran parte de la vida de los adolescentes. Sería entonces una de las opciones que utilizaría el adolescente para sublimar esta exigencia pulsional que se le restringe en la sociedad.

Subvaribale: Objetivo de jugar videojuegos que no tienen fin

En relación a la segunda pregunta correspondiente a los recursos con los que cuentan los adolescentes: Una de las características de algunos videojuegos es que no existe un fin. ¿Cuál es objetivo de jugarlos? Los

participantes manifestaron que juegan videojuegos que no tienen fin por ser mejor a los demás y para sentirse felices. Respondieron lo siguiente: “Ser mejor que tu rival.” (P1); “Subir de metas supongo. No sé.” (P2); “el divertirse y ser libre, refugiarse en el videojuego y tener algo que hacer... por ejemplo Fortnite me sentía libre, me sentía como que me gustaba estar ahí, entonces a quien no le gusta estar en lugar donde te sientas bien, en lugar donde te gusta, no lo dejaría, sino que seguiría, seguiría, seguiría y con mis compañeros seguiría. El fin de jugar es estar feliz, divertirse es el principal objetivo.” (P3); “tener más puntaje que otras personas” (P4); “el ser competitivo y como dijo Participante# 3 encontrar la alegría, el ser alegre.” (P5).

“En un mundo virtual todo es automático, no se requiere capacidad de espera a los usuarios. En respuesta al mandato de la conexión permanente ciertos adolescentes están conectados aun cuando duermen. Un sujeto puede encarnarse en más de un avatar simultáneamente, del mismo modo que una identidad virtual puede pertenecer a varias personas. Asimismo, el cuerpo del personaje creado no envejece, no necesita dormir o comer.” (Passerini, 2012).

Es así como coinciden los participantes que se trata de querer ser mejor al otro y también sentirse bien. El videojuego se convierte en una ilusión para el adolescente sobre poder llegar a algo que no llega en la realidad. Esto es lo que los hace sentir bien. Según Lacan, la sublimación es sobre llegar a un fin. Y estos adolescentes se encuentran con pulsiones muy elevadas que intentarán satisfacerlas de un modo imaginario, ya que no pueden ser satisfechas en una realidad. Se conectan a un mundo digital donde todo es posible, donde no hay restricciones y donde puedan descargar sus pulsiones.

Subvariable: Momentos del uso de videojuegos

En relación a esta subvariable se realizaron dos preguntas, la primera: ¿En qué momentos podría usted identificar que tiende a jugar con videojuegos?, para lo cual los adolescentes participantes dieron a conocer que utilizan los videojuegos en los tiempos libres, en los tiempos que no

tienen nada que hacer. Ellos respondieron: “Cuando estoy aburrido” (P1); “Cuando no tengo nada que hacer” (P2); “En mis tiempos libre y mis compañeros están dispuestos a jugar conmigo” (P3); “Cuando salgo del colegio, porque hay un lapso que tengo de dos horas de descanso” (P4); “Cuando salgo del colegio, los fines de semana, cuando no tengo nada que hacer” (P5).

Sobre los momentos del uso de videojuegos, todos respondieron que juegan en momentos libres. Estos momentos en los que no tienen otra cosa que hacer. “No soporta la espera, el vacío, el aburrimiento y trata de llenar rápidamente todos los intervalos. Los gadgets anulan el espacio/tiempo, coordenadas de la modernidad, y nos ordenan la vida como si el correr fuera nuestro ideal supremo.” (Ubieto, 2016). Este vacío que existe en la adolescencia del no saber, el no saber de estos cambios y cómo hacer con las pulsiones. Se ve que en estos momentos es cuando éstos jóvenes optan por jugar estos videojuegos.

Subvariable: Reacciones al jugar videojuegos

Y en relación a la pregunta “¿Cuáles son las diferentes reacciones que usted ha tenido en el momento de jugar videojuegos?”, los participantes contestaron que al jugar videojuegos “Ganas de tirar la palanca contra el televisor” (P1); “Enojo” (P2); “Todas las reacciones imaginables, porque a veces nos ponemos tristes cuando sin querer gastamos plata, también me pongo enojado porque perdemos, otro día feliz cuando estoy con mis amigos, a veces me siento preocupado. Yo tengo más miedo por el sonido que causa ese juego.” (P3); “cuando juego Brawl Stars es enojo, porque hay veces que tú le das un golpe y el otro te lo responde más duro... miedo porque es más fuerte que tú (Refiriéndose a la intervención del Participante #5)” (P4); “Enojo, tristeza, felicidad, euforia incluso hasta miedo” (P5).

Es así como se puede ver que muchos expresan bastantes emociones que varían entre felicidad, tristeza, miedo, enojo, preocupación. “La sublimación es el proceso a través del cual las pulsiones sexuales

parciales no genitales se desplazan hacia fines de elevado valor cultural.” (Palacios, 2007). El adolescente se encuentra frente a esta nueva oleada pulsional que viene con más fuerza. Ante esto utiliza distintos modos de poder descargar estas pulsiones. Se puede ver como el jugar videojuegos les ayuda a poder liberar todas estas emociones que tienen dentro, esta carga de emociones que viene cuando llega la adolescencia. Todo esto que siente el sujeto al no saber de estas pulsiones nuevas para él y que debe satisfacerlas de algún modo culturalmente aceptable.

CONCLUSIONES

Por medio de la presente investigación se intentó poder probar con una pequeña muestra a través del grupo focal si el uso de videojuegos es un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia. Dando como resultado a nuestro trabajo de investigación que sí, que los videojuegos son un medio por el que se valen los adolescentes para desviar las pulsiones sexuales de su meta. Esto es corroborado con los adolescentes estudiados ya que muchos de ellos decían que usaban los videojuegos como un medio para olvidar todo lo que los invade y confronta con lo real.

Se sabe que para Freud en la sublimación las energías pulsionales se desvían a otras metas socialmente aceptadas. La cultura restringe mucho la sexualidad. Especialmente en el adolescente. Para ellos poder satisfacer estas pulsiones deben hacerse cargo de lo implica la sexualidad y el acto sexual como tal, pero para muchos esto no está permitido por lo que necesitan desviar estas energías a otros medios. Los participantes del grupo focal manifiestan que están prohibidas las relaciones sexuales, andar con chicos y chicas, o elegir una orientación sexual no admisible en la cultura como es el caso de la homosexualidad. Todas estas preguntas que irrumpen al adolescente lo hacen cuestionar sobre lo implica la sexualidad como tal y que para huir y escapar de lo angustiante se buscan otros medios por los cuales sublimar esta energía. Siendo los videojuegos un modo de hacerlo.

Por medio de los participantes se pudo comprobar que esta hipótesis es acertada debido a que cuando mayormente utilizan los videojuegos es cuando los invade el hecho de enfrentarse con lo real: “estar aburrido”, “distraerme”, “escapar de la realidad y de lo que me invade”. El sujeto no desea enfrentarse ante esto que lo confronta por lo que juega para no tener enfrentarse al vacío.

Entonces, el adolescente sublima, para no enfrentarse con el vacío y pone un objeto que hará una ilusión de llegar a lo inalcanzable de la Cosa, pero solo imaginariamente. El adolescente realiza una trampa de ver lo real por medio del videojuego, pero no lo hará totalmente porque esto lo remitirá, a ese objeto que perdió. El fin que logra es el de bordear el vacío con los videojuegos. Por medio del arte de los videojuegos se trata el exceso de lo real, haciendo creer que se encuentra con lo angustiante, siendo el videojuego un velo que recubre lo terrífico, una fachada de representar lo intramitable. El videojuego permite que el adolescente bordee la Cosa, pero no se aproxime a ella.

Para Lacan en la sublimación hay una satisfacción imaginaria. En los videojuegos también porque el adolescente hace una ilusión de que jugando es feliz o se olvida de lo que le invade, sin embargo, su reincidencia en el juego nos hace pensar que esta satisfacción es momentánea. Lo que se busca en esta reincidencia es la búsqueda de esta satisfacción primaria que será inalcanzable para el sujeto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A., & Knobel, M. (2004). *La Adolescencia Normal. Un enfoque Psiconalítico*. [Archivo PDF]. Recuperado de https://www.academia.edu/21897364/LA_ADOLESCENCIA_NORMAL_-_ARMINDA_ABERASTURY
- Aryan, A. (2014). Aportes a la comprensión de la experiencia puberal. Su clínica y práctica psicoanalítica. *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*, (15) Recuperado de <http://www.controversiasonline.org.ar/PDF/anio2014-n15/2.ARYAN.pdf>
- Betancourt , D.; González, A. y Martínez , P. (2013). Uso de videojuegos, agresión, sintomatología depresiva y violencia intrafamiliar en adolescentes y adultos jóvenes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 4(2), 167-180.
- Bilbao Ramírez, R. (2014) Transformaciones sociales y subjetividad: Del malestar de la restricción hacia el mal-estar del exceso. *Dialnet*, 11(1), 7-18. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4808685>
- Bohórquez, P. (6 de Diciembre de 2016). *Repository.urosario.edu.co*. Obtenido de: http://repository.urosario.edu.co/bitstream/handle/10336/12722/Boho%CC%81rquez_TG2_162v2.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Cordié A. (1998). *Malestar en el docente*. Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Cottet, S. (1995). Estructura y novela familiar en la Adolescencia. *Registros Psicoanálisis y Adolescencia (pp. 9-15)*. Barcelona: Anagrama.
- Dávila, E. (24 de Febrero de 2018). El Ecuador brilla en el mundo de los 'e-Sports'. *El Comercio*. Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/guaifai/ecuador-brilla-mundo-e-sports.html>
- Etzeberria, X. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, (10), 1134-3478. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=158/15801026>
- Ferreira dos Santos, F. (2018). Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego?. *Psicoanálisis: ayer y hoy*, 17. Recuperado de: <https://www.elpsicoanálisis.org.ar/nota/psicoanálisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>
- Freud, S. (1905). *Tres ensayos de la Teoría sexual y otras obras*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1914). *Contribución a las obras*. Argentina: Amorrortu
- Freud, S. (1925). *Obras completas* [Archivo PDF]. Recuperado de: <http://www.bibliopsi.org/docs/freud/20%20-%20Tomo%20XX.pdf>

- Freud, S. (1927-1931). *Obras completas. El porvenir de una ilusión El malestar en la cultura y otras obras* [Archivo PDF]. Recuperado de: <http://www.bibliopsi.org/docs/freud/21%20-%20Tomo%20XXI.pdf>
- Freud, Sigmund (1993). "Tres Ensayos de Teoría Sexual". Argentina: Amorrortu
- García, C., & Parada, D. (2018). "Construcción de adolescencia" una concepción histórica y social inserta en las políticas públicas. *Universitas humanística*, 85, 347-373. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n85/0120-4807-unih-85-00347.pdf>
- García, M. (2017). Arte y videojuegos. Reflexiones sobre lo lúdico, el arte y la tecnología en Asturias. *Revista Anual de Historia del Arte*, 175-184.
- González, C., & Blanco, F. (2008). Emociones con videojuegos: incrementando la motivación para el aprendizaje . *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información* , 69-92.
- González, D. (2012). La sublimación artística y su objeto/artistic sublimation and its object/la sublimation artistique et son objet. *Affectio Societatis*, 9(17), 2. Recuperado de: <https://search.proquest.com/openview/58f668c6af17436ec35563edbd e8c20c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1806356>
- Gregoret, B. (2018). Adolescencia: el cuerpo y su metamorfosis. *Virtualia*, 3. 1-3. Recuperado de: <http://www.revistavirtualia.com/storage/articulos/pdf/ldBumsZcxesgLP oWFbt41OirDBDXBRStOPMZZOrv.pdf>
- Gros, B. (2009). Certezas e interrogantes acerca del uso. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1, 251-264.
- Guerberof, C. (1995). Que no ignora ya sus fines. *Registros Psicoanálisis y Adolescencia* (pp. 21-23). Barcelona: Anagrama.
- Herrera, D. (31 de Marzo de 2004). *Bdigital.unal.edu.co*. (J. Olavarria, Ed.) Obtenido de <http://www.bdigital.unal.edu.co/39770/9/9562051838.pdf#page=91>
- Lacan, J. (1960). *El Seminario. VII La ética del psicoanálisis*. Ediciones Paidós.
- Lombardi, G. (1995). La Adolescencia como entrada de la vida en el tiempo. *Registros. Psicoanálisis y Adolescencia* (pp.17-19) . Barcelona: Anagrama.
- Marty F. (2015). *Culturas adolescentes: subjetividades, contextos y debates actuales*. Buenos Aires, Argentina: NOVEDUC.

- Mesias, O. (2010). La investigación cualitativa (Seminario de Tesis de Doctorado). Universidad Central de Venezuela, Venezuela. Recuperado de: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/42981055/T3-INVESTIGACION_CUALITATIVA.docx?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLA_INVESTIGACION_CUALITATIVA.docx&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190825%2Fus-east-1%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20190825T234005Z&X-Amz-Expires=3600&X-Amz-SignedHeaders=host&X-Amz-Signature=0654cd1d5d920d812aa88ef92be964386ab28c239e3a6f12739e3eb563b54963
- Millan, E., & Wainsztein, S. (2005). Adolescencia. Una Lectura Psicoanalítica. Argentina: El Megafono Ediciones.
- Miyamoto S. (2016). Shigeru Miyamoto's childhood influences on game design. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=uJgKN8kLTTw>
- Morris C. (2019, 26 de Marzo). PlayStation VR Headset Sales Top 4 Million. Fortune. Recuperado de: <http://fortune.com/2019/03/26/playstation-vr-sales-top-4-million/>
- Nasio J.D. (2010). ¿Cómo actuar con un adolescente difícil? Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Nitzcaner D. (2003). Despertares. Buenos Aires, Argentina: Del Pilar.
- Padilla, N. (2011). Metodología para el diseño de videojuegos educativos sobre una arquitectura para el análisis de aprendizaje colaborativo. (Tesis inédita de doctoral). Universidad de Granada, España.
- Palacios, L. (2007). Sublimación, arte y educación en la obra de Freud. Revista Intercontinental de Psicología y Educación, 9 (2), 13-24. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=802/80290202>
- Passerini, A. (2012). La experiencia virtual y el cuerpo. Una lectura psicoanalítica. In Memorias del IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica profesional en psicología. XIX Jornadas de Investigación. Octavo encuentro de investigadores en psicología del MERCOSUR (pp. 592-93).
- Piracón, J. (2008). Cuerpo y Videojuegos: una mirada psicoanalítica sobre un objeto cultural. IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones, Posadas. Recuperado de: <http://cdsa.aacademica.org/000-080/232>
- Recalcati, M. (2006). Las tres estéticas de Lacan (arte y psicoanálisis). Buenos Aires: Ediciones del Cifrado.

- Sopena, C. (1998). La cuestión de la sublimación. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. (71), 1-14.
- Szapiro, L. (1995). Acerca de la pubertad y la Adolescencia. *Registros Psicoanálisis y Adolescencia* (pp. 41-45). Barcelona: Anagrama
- Taylor, K. y. (02 de 02 de 1998). Metodología de la investigación. Obtenido de Metodología de la investigación: http://www.ujaen.es/investiga/tics_tfg/pdf/cualitativa/recogida_datos/recogida_entrevista.pdf
- Trilnik A. (2006). *Adolescencias: trayectorias turbulentas*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Ubieto, J. R. (2016). Notas sobre el acoso escolar. Una perspectiva psicoanalítica. *Virtualia*, 3.
- Ungar V. (2006). *Adolescencias: trayectorias turbulentas*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Valdello, A. M. S. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (34), 183-189.
- Wolf M.J. (2012). Before the crash: early videogame history. Recuperado de: <https://books.google.com.ec/books?id=oK3D4i5ldKgC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats: revista de comunicación audiovisual*, (4). Recuperado de: <https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420>
- Zalazar, D. F. (2009). *Síntesis y avance del proyecto videojuegos, psicología y educación*. Buenos Aires

ANEXOS

1. Sabemos que al entrar a la adolescencia existen cambios a nivel del cuerpo y de las emociones. ¿Cuáles ha podido usted identificar y qué ha generado en usted?

-Participante #1: Que...no sé déjeme pensar. A ver uno de los cambios que he notado, no sé, antes hablaba más así “ahhh” (haciendo una voz aguda).

-Moderadora: ¿Alguna otra cosa?

-Participante #1: Déjeme pensar. Me gustan las mujeres menores. Digamos que antes no que iba a andar con una man de 17 o 18, ahora es al revés.

-Moderadora: ¿Qué te ha hecho sentir?

-Participante #1: Ya no te cuidan mucho como antes, ya no son muy sobreprotectores tus padres, te van dando más confianza y uno se da cuenta y uno como adolescente se siente más a gusto, hace sentir bien, porque qué bueno que den confianza, porque hay veces que los padres son muy sobreprotectores y son desconfiados y me parece muy mal eso.

-Moderadora: ¿Qué te hicieron sentir estos cambios?

-Participante #1: Me siento mejor, me siento normal, no me impresiona. Era algo que iba a pasar en cualquier momento. También me doy cuenta que antes no nos interesaba en cómo estamos vestidos. Ahora nos fijamos en la vestimenta de cada uno. Uno se trata de ver muy bien porque ahora estás creciendo y tienes personas que, digamos que ves una chica y dice “uy ese man se viste mal y se ve muy raro” y eso. Me hace sentir más independiente.

-Participante #2: Mi forma de pensar de muchas cosas sobre las personas y me ha cambiado a mí como persona en personalidad, de mi físico también. Las atracciones hacia otras personas.

-Moderadora: ¿Qué te hace sentir?

-Participante #2: Muchos sentimientos. A veces tristeza, a veces emociones y eso hace cambiar tus pensamientos sobre todas las cosas.

-Participante #3: Emocionalmente, veo la madurez de cada persona. Mientras vamos creciendo vamos dejando la niñez a un lado, eso de juguetes y ver televisión y ahora vamos más enfocados a socializar con otras personas. Un poco más libertad, nos desarrollamos, tenemos un desarrollo hormonal, que sentimos atracción por diferentes cosas. Nos parece aburrido lo que son juguetes como cuando éramos pequeños.

-Moderadora: ¿Qué ha generado esto en usted?

-Participante #3: Dependencia a las opiniones de las demás personas. Dependiendo de la situación nos sentimos bien o nos sentimos mal, dependiendo de cómo se nos desarrollen las hormonas. Si hay atracción a una chica, dependiendo de la chica nos sentimos cómo nos sentimos. Si a la chica no le atraes se siente mal o cuando a la chica le atraes se siente feliz.

-Participante #4: Osea tipo como cuando pasamos de la niñez a la adolescencia hay más cambios emocionales de ser un niño a un adolescente. Cambiamos puntos de vista de ver las cosas. Vemos las cosas más realistas, no todo es un simple juego en la vida. Saber qué quieres ser, qué decisiones tomar, Distinguir las cosas si estás haciendo bien o mal. Físicamente en el crecimiento. Te das cuenta si estás bien o mal, problemas en las rodillas o espalda, problemas en la salud.

-Moderadora: ¿Qué generó estos cambios en usted?

-Participante #4: Tengo que dar cuenta que tengo que ser más independiente, ser más responsable. Saber las cosas que quiero hacer. Hacer lo correcto y nunca decepcionar a mis padres. Me hace sentir mejor y una persona más responsable hacia las cosas que quiero ser.

-Participante #5: En lo sentimental, creo que lo más notorio son los repentinos cambios de emociones. Puedo estar feliz y me entero de algo y me enoja. Sé que no es necesario enojarme por eso. Esos cambios de emociones generan enojo a mí porque me siento desequilibrado, que no

tengo equilibrio en mi vida. Como muchos de mis compañeros el preocuparte como te ves, en qué piensan en ti, en preocuparte si le atraes a una chica o no le atraes a una chica, en preocuparte en el futuro, principalmente si eres una persona más centrada que está buscando un futuro, porque constantemente tus padres te van metiendo la idea de que tienes que seguir adelante y hacer una familia. A veces es abrumador, a veces es chévere porque dices “quiero hacer tal”, “quiero ganar tal”, “quiero luego ser tal”. Pero a veces te sientes “¿Y si no soy tal?”, “¿Y si no logro ser tal?” Entonces es un 50/50. Te sientes feliz por una parte porque puedes llegar a hacerlo, pero preocupado e inseguro porque si no lo logras serás totalmente un fracaso y a lo mejor decepciones a tus padres. En lo físico lo más notorio en mi adolescencia ha sido el hecho del acné, yo sufrí mucho acné, hasta hoy en día lo sufro. Y bueno eso lo hace poner a pensar ¿qué va a decir ella cuando vea que tengo tanto acné? y ¿qué va a decir él? ¿Se van a poner a burlar o no? El hecho de que si me sale un grano aquí parece un volcán y no quiero que se vea. Me preocupa más también el hecho de crecer físicamente, me hace sentir más seguro, con más confianza que sé que puedo defenderme a mí mismo, no como cuando era un niño que sabía que si venía un man me mataba. Ahora me siento más seguro porque sé que puedo defenderme.

2. ¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad?

-Participante #1: El trago, las discotecas, el tabaco.

-Participante #2: Las cosas ilegales. El trago, cigarrillo, discotecas. Relaciones sexuales. Creo que nada más. También lo de la homosexualidad y que las chicas queden embarazadas a esta edad.

-Participante #3: Además de todo lo que dijeron mis compañeros. También hay algunos padres o personas que restringen la manera de socializar las personas. Lo que es tener una relación con una chica, hay padres que no lo permiten y dicen “No, tú no tienes la edad de tener un novio o una novia”. Estar con ella, salir con ella, tener un poco más de independencia con ella o con él.

-Participante #4: Las drogas, las pandillas. En la adolescencia se nos da la curiosidad de probar drogas que no son buenas. El alcohol, conducir.

-Participante #5: Hoy en día es el hecho de dar la opinión, valorar lo que uno dice, porque no eres lo "maduro" suficiente o no has "vivido suficiente". No solo los padres, sino la gente mayor que piensa que tus opiniones no son válidas porque no tienes 18 años. No sé si esto sería, pero yo creo que hay ciertos casos en los que existen diferentes atracciones sexuales. Entonces te dicen que como tienes esta edad no sabes lo que es el amor y nos sabes si te gusta esta chica, te falta madurar. Entonces si a un chico le gusta otro chico le dicen que tranquilo, que a partir de los 18 años ya le gustarán las chicas. Creo que es malo porque lo restringen desde adolescencia a no mostrar sus sentimientos y no seguir lo que le gusta.

3. ¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones?

-Participante #1: El deporte

-Moderadora: ¿Cuál es el suyo?

-Participante #1: Videojuegos.

-Participante #2: Deporte o tu pasión sea canto o instrumentos

-Moderadora: ¿Cuál es el suyo?

-Participante #2: Volley

-Participante #3: Lo que les gusta, a uno les gusta el deporte a otros les gusta las mujeres, a otros les gusta el alcohol. Lo que le hacen sentir agradables o libres. Que nadie los presiones, que puedan sentirse libres.

-Moderadora: ¿Cuál es el suyo?

-Participante #3: Redes sociales

-Participante #4: Las personas tienen varias formas de refugiarse. Hay personas que tienen ideas claras y se basan en entrenar, en comer o hacer cosas que les guste. También hay casos de gente que no esté apta para

tomar ese tipo de decisiones. Es gente que es mala y se refugia en drogas, en alcohol. Buscan la droga para evitar la realidad en ese sentido.

-Moderadora: ¿Cuál es el suyo?

-Participante #4: Jiu-jitsu

-Participante #5: Redes sociales es uno de los recursos que utilizan los adolescentes para refugiarse. El entrar a Facebook o ver videos que te hacen sentir bien. Youtubers que son graciosos que te mantienen entretenidos o te mantienen como dicen hoy en día “alejados de la realidad”. El hecho de poder comunicarte con tu amigo, o ver fotos en Instagram o Snapchat. Esos son los recursos que más utilizan los adolescentes.

-Moderadora: ¿Cuál es el suyo?

-Participante #5: Redes sociales y videojuegos.

4. ¿Por qué considera usted que los adolescentes les gusta jugar video juegos?

Participante #1: Porque muchas veces estamos aburridos, nosotros nos aburridos rápidos, entonces ver el play es como que” Ahh me voy a poner a jugar” y te envicias por tantas horas.

Participante #2: Para distraerse

Participante #3: Para ser libre, para ósea... uno cuando va al videojuego te sientes tan bien porque te olvidas de todo: problemas, colegio, todo lo que invade al adolescente. Si uno está en el videojuego, no piensas en lo que está a tu alrededor. Y si tengo un compañero y juego mejor también existe la reconciliación. Hay tantas cosas en los videojuegos, es como una puerta donde uno puede estar feliz.

Participante #4: A los adolescentes la mayoría de veces les gusta los videojuegos por los colores, hay juegos que tienen colores llamativos como el mismo Fortnite que tiene colores llamativos que atraen a cualquiera, atrapan la atención con los objetos que hay y también la mayoría de gente juega porque es un poco para desesterarse, escapar de la realidad y la

mayoría de esas personas se dedican a los videojuegos para desarrollar sus habilidades disparar, moverse.

Participante #5: Yo creo que el caso específico de Fortnite tiene que ver más allá que te guste o no el hecho de ser competitivo, en llegar hacer el mejor. Yo no creo que aun adolescente le encante un juego por el hecho de también. mm... refugiarse genera un mayor estigma en el adolescente, el hecho de ser mejor lo motiva a seguir jugando constantemente, por ejemplo: tu estas con un amigo y tú le ganas constátenme, como es el caso entre Participante #1 y yo. Participante #1 está constantemente jugando para ser mejor que yo no porque constantemente le guste, sino que quiere ser mejor que yo, pero no lo va a lograr (Participante#5 se ríe y los demás participantes también).

5. ¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso video juego?

Participante #1: A los 15 o 16 años

Participante #2: Yo 15 y 16 en el celular porque no tengo play.

Participante #3: A los10 (los demás participantes se ríen)

Participante #4: Ósea a los 12 porque yo juego en la casa de Participante #5 porque no tengo play, pero si me he enviciado en el celular con tipos de juegos como Brawl Stars, envicia bastante (Participante#2 se ríe) pero también depende de que generación vivimos porque la gente de los 80 0 90 no tiene tanto apego a los videojuegos, pero hoy en día vemos a bebes que usan un celular para jugar.

Participante #5: Yo le pondría una edad a la cual yo tuve acceso a estos juegos, seria a partir de los 12 a 16 años.

6. ¿Cuál es el video juego que juega con mayor frecuencia? ¿Por qué?

Participante #1: Fortnite y Fifa porque me gustan

Moderadora: ¿Por qué?

Participante #1: Porque son juegos competitivos uno quiere ser mejor que uno en este caso.

Participante #2: Helix Jump porque me gusta subir de records

Participante #3 Fortnite y Fifa ¿porque me atrajo los videojuegos? yo juego a esos juegos por mis compañeros, yo veían que jugaban y yo quiero jugar con ellos y ahí fue la atracción, ósea me gusta jugar porque me gusta jugar con mis compañeros, solo, no me gusta jugar.

Participante #4: Lo que más juego es Brawl Stars porque tipo siempre quiero subir de copas, de trofeo, porque hay jugadores y bastante gente que quiere tener más copas que otro y cada persona ser más fuerte que el otro.

Participante #5: Fortnite como digo mi compañero participante#3, yo no lo jugaría solo, nunca lo jugaría solo, me gusta el hecho de estar con mis amigos, reír con mis amigos, pasar en los juegos, reír a carcajadas, jugar yo solo, solo no.

7. ¿En qué momentos podría usted identificar que tiende a jugar con video juegos?

Participante # 1: Cuando estoy aburrido

Participante #2: Cuando no tengo nada que hacer

Participante #3: Cuando estoy en mis tiempos libre y mis compañeros están dispuestos a jugar conmigo (todos los participantes se ríen)

Participante #4: Cuando salgo del colegio, porque hay un lapso que tengo de dos horas de descanso y ahí voy a entrenar. Tipo tengo una hora para jugar, una hora al día que juego.

Participante #5: Cuando salgo del colegio, los fines de semana, cuando no tengo nada que hacer y como digo Participante #3 cuando están conectados mis amigos sino no juego.

8. ¿Cuáles son las diferentes reacciones que usted ha tenido en el momento de jugar video juegos?

Todos los participantes se ríen y se miran.

Participante #1: Ganas de tirar la palanca contra el televisor (todos los presentes se ríen).

Participante #2: Enojo.

Participante #3: Todas las reacciones imaginables (se ríen todos los presentes) porque a veces nos ponemos tristes cuando sin querer gastamos plata, también me pongo enojado porque perdemos, otro día feliz cuando estoy con mis amigos, a veces me siento preocupado porque no alcanzo a llegar a mi meta, todo dependiendo del día. Tienes diferentes reacciones, es algo como las mujeres, bipolaridad un poco (Participante #1,2, 4 se ríen).

Participante #4: Ósea tipo lo que más o menos cuando juego Brawl Stars (Participante #1,2, 5 se ríen) es enojo, porque hay veces que tú le das un golpe y el otro te lo responde más duro y ya pues pierdes copas, entre más pierdo, pierdo copas, y vas bajando tu record y otra vez subirlo es un enojo porque es como recuperar todo y otra vez seguir adelante.

Participante # 5: Enojo, tristeza, felicidad, euforia incluso hasta miedo, si miedo, si porque díganos tu estas en una casita de Fortnite y escuchas pasos te da miedo (Participante #2 se ríe y repite escuchas pasos) ósea estás jugando Fortnite, y empiezas a escuchar pasos, hay mucha gente y sabes que viene por ti, y sabes que vas a morir, es como un juego de terror, ósea esa parte es un juego de terror.

Participante #4: En un lapso de la partida hay un momento, el último contrincante te da miedo porque es más fuerte que tú y no sabes si vas ganar o perder, es suerte o tripa, tienes que ir.

Participante #3: Yo tengo más miedo por el sonido que causa ese juego.

9. Una de las características de los videojuegos es que no existe un fin.

¿Cuál es objetivo de jugarlos?

Participante #1: Ser mejor que tu rival.

Participante #2: Después de segundos de silencio responde: Subir de metas supongo. No sé.

Participante #3: Como dije en las anteriores preguntas el divertirse y ser libre, refugiarse en el videojuego y tener algo que hacer, ósea uno...yo en estos momentos no tengo tecnología en mi cuarto, es algo verdaderamente complejo porque llega un momento en que no sabes que hacer, estar así, te vuelves loco. Cuando tenía mis juegos electrónicos para jugar por ejemplo Fortnite me sentía libre, me sentía como que me gustaba estar ahí, entonces a quien no le gusta estar en lugar donde te sientas bien, en lugar donde te gusta, no lo dejaría, sino que seguiría, seguiría, seguiría y con mis compañeros seguiría. El fin de jugar es estar feliz, divertirse es el principal objetivo.

Participante #4: Para demostrar que puedes tener más copas que otras personas, ósea tener más puntaje que otras personas.

Participante #5: Como dijo participante #1 y #4 el ser competitivo y como dijo participante# 3 encontrar la alegría, el ser alegre.

| | |
|---|--|
| 1. Sabemos que al entrar a la adolescencia existen cambios a nivel del cuerpo y de las emociones. ¿Cuáles ha podido usted identificar y qué ha generado en usted? | |
| Participante #1 | Antes hablaba más así “ahhh” (haciendo una voz aguda). Me gustan las mujeres menores. Ya no te cuidan mucho como antes, ya no son muy sobreprotectores tus padres, te van dando más confianza y uno se da cuenta y uno como adolescente se siente más a gusto, hace sentir bien, porque qué bueno que den confianza, porque hay veces que los padres son muy sobreprotectores y son desconfiados y me parece muy mal eso. Me siento mejor, me siento normal, no me impresiona. Era algo que iba a pasar en cualquier momento. También me doy cuenta que antes no nos interesaba en cómo estamos vestidos. Ahora nos fijamos en la vestimenta de cada uno. Uno se trata de ver muy bien porque ahora estás creciendo y tienes personas que, digamos que |

| | |
|------------------------|---|
| | <p>ves una chica y dice “uy ese man se viste mal y se ve muy raro” y eso. Me hace sentir más independiente.</p> |
| <p>Participante #2</p> | <p>Mi forma de pensar de muchas cosas sobre las personas y me ha cambiado a mí como persona en personalidad, de mi físico también. Las atracciones hacia otras personas. Muchos sentimientos. A veces tristeza, a veces emociones y eso hace cambiar tus pensamientos sobre todas las cosas.</p> |
| <p>Participante #3</p> | <p>Emocionalmente, veo la madurez de cada persona. Mientras vamos creciendo vamos dejando la niñez a un lado, eso de juguetes y ver televisión y ahora vamos más enfocados a socializar con otras personas. Un poco más libertad, nos desarrollamos, tenemos un desarrollo hormonal, que sentimos atracción por diferentes cosas. Nos parece aburrido lo que son juguetes como cuando éramos pequeños. Dependencia a las opiniones de las demás personas. Dependiendo de la situación nos sentimos bien o nos sentimos mal, dependiendo que cómo se nos desarrollen las hormonas. Si hay atracción a una chica, dependiendo de la chica nos sentimos cómo nos sentimos. Si a la chica no le atraes se siente mal o cuando a la chica le atraes se siente feliz.</p> |
| <p>Participante #4</p> | <p>Osea tipo como cuando pasamos de la niñez a la adolescencia hay más cambios emocionales de ser un niño a un adolescente. Cambiamos puntos de vista de ver las cosas. Vemos las cosas más realistas, no todo es un simple juego en la vida. Saber qué quieres ser, qué decisiones tomar, Distinguir las cosas si estás haciendo bien o mal. Físicamente en el crecimiento. Te das cuenta si estás bien o mal, problemas en las rodillas o espalda, problemas en la salud. Tengo que dar cuenta que tengo que ser más independiente, ser más responsable. Saber las cosas que quiero hacer. Hacer lo correcto y nunca decepcionar a mis padres. Me hace sentir mejor y una persona más responsable hacia las cosas que quiero ser.</p> |

| | |
|------------------------|---|
| <p>Participante #5</p> | <p>En lo sentimental, creo que lo más notorio son los repentinos cambios de emociones. Puedo estar feliz y me entero de algo y me enojo. Sé que no es necesario enojarme por eso. Esos cambios de emociones generan enojo a mí porque me siento desequilibrado, que no tengo equilibrio en mi vida. Como muchos de mis compañeros el preocuparte como te ves, en qué piensan en ti, en preocuparte si le atraes a una chica o no le atraes a una chica, en preocuparte en el futuro, principalmente si eres una persona más centrada que está buscando un futuro, porque constantemente tus padres te van metiendo la idea de que tienes que seguir adelante y hacer una familia. A veces es abrumador, a veces es chévere porque dices “quiero hacer tal”, “quiero ganar tal”, “quiero luego ser tal”. Pero a veces te sientes “¿Y si no soy tal?”, “¿Y si no logro ser tal?” Entonces es un 50/50. Te sientes feliz por una parte porque puedes llegar a hacerlo, pero preocupado e inseguro porque si no lo logras serás totalmente un fracaso y a lo mejor decepciones a tus padres. En lo físico lo más notorio en mi adolescencia ha sido el hecho del acné, yo sufrí mucho acné, hasta hoy en día lo sufro. Y bueno eso lo hace poner a pensar ¿qué va a decir ella cuando vea que tengo tanto acné? y ¿qué va a decir él? ¿Se van a poner a burlar o no? El hecho de que si me sale un grano aquí parece un volcán y no quiero que se vea. Me preocupa más también el hecho de crecer físicamente, me hace sentir más seguro, con más confianza que sé que puedo defenderme a mí mismo, no como cuando era un niño que sabía que si venía un man me mataba. Ahora me siento más seguro porque sé que puedo defenderme</p> |
|------------------------|---|

| | |
|--|---|
| <p>2. ¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad?</p> | |
| <p>Participante #1</p> | <p>El trago, las discotecas, el tabaco.</p> |

| | |
|-----------------|---|
| Participante #2 | Las cosas ilegales. El trago, cigarrillo, discotecas. Relaciones sexuales. Creo que nada más. También lo de la homosexualidad y que las chicas queden embarazadas a esta edad. |
| Participante #3 | Además de todo lo que dijeron mis compañeros. También hay algunos padres o personas que restringen la manera de socializar las personas. Lo que es tener una relación con una chica, hay padres que no lo permiten y dicen “No, tú no tienes la edad de tener un novio o una novia”. Estar con ella, salir con ella, tener un poco más de independencia con ella o con él. |
| Participante #4 | Las drogas, las pandillas. En la adolescencia se nos da la curiosidad de probar drogas que no son buenas. El alcohol, conducir. |
| Participante #5 | Hoy en día es el hecho de dar la opinión, valorar lo que uno dice, porque no eres lo “maduro” suficiente o no has “vivido suficiente”. No solo los padres, sino la gente mayor que piensa que tus opiniones no son válidas porque no tienes 18 años. No sé si esto sería, pero yo creo que hay ciertos casos en los que existen diferentes atracciones sexuales. Entonces te dicen que como tienes esta edad no sabes lo que es el amor y nos sabes si te gusta esta chica, te falta madurar. Entonces si a un chico le gusta otro chico le dicen que tranquilo, que a partir de los 18 años ya le gustarán las chicas. Creo que es malo porque lo restringen desde adolescencia a no mostrar sus sentimientos y no seguir lo que le gusta. |

3. ¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones? ¿Cuál es el suyo?

| | |
|-----------------|---|
| Participante #1 | El deporte. El mío son los videojuegos. |
| Participante #2 | Deporte o tu pasión sea canto o instrumentos. El mío es volley. |
| Participante #3 | Lo que les gusta, a uno les gusta el deporte a otros les gusta las mujeres, a otros les gusta el alcohol. Lo que le hacen sentir agradables o libres. Que nadie los presiones, que puedan sentirse libres. El mío son las redes sociales. |
| Participante #4 | Las personas tienen varias formas de refugiarse. Hay personas que tienen ideas claras y se basan en entrenar, en comer o hacer cosas que les guste. También hay casos de gente que no esté apta para tomar ese tipo de decisiones. Es gente que es mala y se refugia en drogas, en alcohol. Buscan la droga para evitar la realidad en ese sentido. El mío es Jiu-jitsu. |
| Participante #5 | Redes sociales es uno de los recursos que utilizan los adolescentes para refugiarse. El entrar a Facebook o ver videos que te hacen sentir bien. Youtubers que son graciosos que te mantienen entretenidos o te mantienen como dicen hoy en día "alejados de la realidad". El hecho de poder comunicarte con tu amigo, o ver fotos en Instagram o Snapchat. Esos son los recursos que más utilizan los adolescentes. Los míos son las redes sociales y los videojuegos. |

| | |
|---|---|
| 4.- ¿Por qué considera usted que los adolescentes les gusta jugar video juegos? | |
| Participante #1 | Porque muchas veces estamos aburridos, nosotros nos aburrimos rápidos entonces ver el play es como que "Ahh me voy a poner a jugar" y te envías por tantas horas. |

| | |
|--------------------|---|
| Participante #2 | Para distraerse |
| Participante #3 | Para ser libre, para ósea... uno cuando va al videojuego te sientes tan bien porque te olvidas de todo: problemas, colegio, todo lo que invade al adolescente. Si uno está en el videojuego, no piensas en lo que está a tu alrededor. Y si tengo un compañero y juego mejor también existe la reconciliación. Hay tantas cosas en los videojuegos, es como una puerta donde uno puede estar feliz. |
| Participante #4 | A los adolescentes la mayoría de veces les gusta los videojuegos por los colores, hay juegos que tienen colores llamativos como el mismo Fortnite que tiene colores llamativos que atraen a cualquiera. Atrapan la atención con los objetos que hay y también la mayoría de gente juega porque es un poco para desesterarse, escapar de la realidad y la mayoría de esas personas se dedican a los videojuegos para desarrollar sus habilidades disparar, moverse. |
| Participante #5 | Yo creo que el caso específico de Fortnite tiene que ver más allá que te guste o no el hecho de ser competitivo, en llegar hacer el mejor. Yo no creo que aun adolescente le encante un juego por el hecho de también... mm... refugiarse genera un mayor estigma en el adolescente, el hecho de ser mejor lo motiva a seguir jugando constantemente, por ejemplo: tu estas con un amigo y tú le ganas constátenme, como es el caso entre Participante #1 y yo. Participante #1 está constantemente jugando para ser mejor que yo no porque constantemente le guste, sino que quiere ser mejor que yo, pero no lo va a lograr (Participante#5 ríe y los demás participantes también). |

| 5.- ¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso video juego? | |
|--|---|
| Participante #1 | A los 15 o 16 años |
| Participante #2 | Yo 15 y 16 en el celular porque no tengo play |
| Participante #3 | A los 10 (los demás participantes se ríen) |
| Participante #4 | Ósea a los 12 porque yo juego en la casa de Participante #5 porque no tengo play, pero si me he eniciado en el celular con tipos de juegos como Brawl Stars, envicia bastante (Participante#2 se ríe) pero también depende de que generación vivimos porque la gente de los 80 0 90 no tiene tanto apego a los videojuegos, pero hoy en día vemos a bebes que usan un celular para jugar. |
| Participante #5 | Yo le pondría una edad a la cual yo tuve acceso a estos juegos, seria a partir de los 12 a 16 años |

| 6.- ¿Cuál es el video juego que juega con mayor frecuencia? ¿Por qué? | |
|---|---|
| Participante #1 | Fortnite y Fifa porque me gustan, porque son juegos competitivos uno quiere ser mejor que uno en este caso. |
| Participante #2 | Helix Jump porque me gusta subir de records |
| Participante #3 | Fortnite y Fifa ¿porque me atrajo los videojuegos? yo juego a esos juegos por mis compañeros, yo veían que jugaban y yo quiero jugar con ellos y ahí fue la atracción, ósea me gusta jugar porque me gusta jugar con mis compañeros, solo, no me gusta jugar. |
| Participante | Lo que más juego es Brawl Stars porque tipo siempre quiero subir de copas, de trofeo, porque hay jugadores y bastante gente que |

| | |
|-----------------|---|
| #4 | quiere tener más copas que otro y cada persona ser más fuerte que el otro. |
| Participante #5 | Fortnite. Como digo mi compañero participante#3 yo no lo jugaría solo, nunca lo jugaría solo. Me gusta el hecho de estar con mis amigos, reír con mis amigos, pasar en los juegos, reír a carcajadas, jugar yo solo, solo no. |

| | |
|--|---|
| 7.- ¿En qué momentos podría usted identificar que tiende a jugar con video juegos? | |
| Participante #1 | Cuando estoy aburrido |
| Participante #2 | Cuando no tengo nada que hacer. |
| Participante #3 | Cuando estoy en mis tiempos libre y mis compañeros están dispuestos a jugar conmigo (todos los participantes se ríen) |
| Participante #4 | Cuando salgo del colegio, porque hay un lapso que tengo de dos horas de descanso y ahí voy a entrenar. Tipo tengo una hora para jugar, una hora al día que juego. |
| Participante #5 | Cuando salgo del colegio, los fines de semana, cuando no tengo nada que hacer y como digo Participante #3 cuando están conectados mis amigos sino no juego. |

| | |
|--|---|
| 8.- ¿Cuáles son las diferentes reacciones que usted ha tenido en el momento de jugar video juegos? | |
| Participante | Ganas de tirar la palanca contra el televisor (todos los presentes) |

| | |
|------------------|--|
| #1 | se ríen). |
| Participante #2. | Enojo |
| Participante #3 | <p>Todas las reacciones imaginables (se ríen todos los presentes) porque a veces nos ponemos tristes cuando sin querer gastamos plata, también me pongo enojado porque perdemos, otro día feliz cuando estoy con mis amigos, a veces me siento preocupado porque no alcanzo a llegar a mi meta, todo dependiendo del día. Tienes diferentes reacciones, es algo como las mujeres, bipolaridad un poco (Participante #1,2, 4 se ríen).</p> <p>Refiriéndose a la intervención del participante #5: Yo tengo más miedo por el sonido que causa ese juego.</p> |
| Participante #4 | <p>Ósea tipo lo que más o menos cuando juego Brawl Stars (Participante #1,2, 5 se ríen) es enojo, porque hay veces que tú le das un golpe y el otro te lo responde más duro y ya pues pierdes copas, entre más pierdo, pierdo copas, y vas bajando tu record y otra vez subirlo es un enojo porque es como recuperar todo y otra vez seguir adelante.</p> <p>Refiriéndose a la intervención del participante #5: En un lapso de la partida hay un momento, el último contrincante te da miedo porque es más fuerte que tú y no sabes si vas ganar o perder, es suerte o tripa, tienes que ir.</p> |
| Participante #5 | <p>Enojo, tristeza, felicidad, euforia incluso hasta miedo, si miedo, si porque díganos tu estas en una casita de Fortnite y escuchas pasos te da miedo (Participante #2 se ríe y repite escuchas pasos) ósea estás jugando Fortnite, y empiezas a escuchar pasos, hay mucha gente y sabes que viene por ti, y sabes que vas a morir, es como un juego de terror, ósea esa parte es un juego de terror.</p> |

| | |
|--|---|
| 9.-Una de las características de algunos videojuegos es que no existe un fin. ¿Cuál es objetivo de jugarlos? | |
| Participante #1 | Ser mejor que tu rival. |
| Participante #2 | Después de segundos de silencio responde: Subir de metas supongo. No sé. |
| Participante #3 | Como dije en las anteriores preguntas el divertirse y ser libre, refugiarse en el videojuego y tener algo que hacer, ósea uno...yo en estos momentos no tengo tecnología en mi cuarto, es algo verdaderamente complejo porque llega un momento en que no sabes que hacer, estar así, te vuelves loco. Cuando tenía mis juegos electrónicos para jugar por ejemplo Fortnite me sentía libre, me sentía como que me gustaba estar ahí, entonces a quien no le gusta estar en lugar donde te sientas bien, en lugar donde te gusta, no lo dejaría, sino que seguiría, seguiría, seguiría y con mis compañeros seguiría. El fin de jugar es estar feliz, divertirse es el principal objetivo. |
| Participante #4 | Para demostrar que puedes tener más copas que otras personas, ósea tener más puntaje que otras personas. |
| Participante #5 | Como dijo participante #1 y #4 el ser competitivo y como dijo participante# 3 encontrar la alegría, el ser alegre. |

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Escobar Centurión, Tatiana Claudia**, con C.C: # **0920017720** autora del trabajo de titulación: **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional 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, **9 de septiembre** del **2019**

f. _____

Nombre: **Escobar Centurión, Tatiana Claudia**

C.C: **092339091-8**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Madrid Peralta, Lidia Gabriela**, con C.C: # **0942029471** autora del trabajo de titulación: **El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional 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, **9 de septiembre** del **2019**

f. _____

Nombre: **Madrid Peralta, Lidia Gabriela**

C.C: **0942029471**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

| | | | |
|--|--|---|-----|
| TÍTULO Y SUBTÍTULO: | El uso de Videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la Adolescencia | | |
| AUTORES: | Escobar Centurión, Tatiana Claudia Madrid Peralta, Lidia Gabriela | | |
| REVISOR/TUTORA: | Psic. Cl. Tatiana Aracely, Torres Gallardo, Mgs. | | |
| INSTITUCIÓN: | Universidad Católica de Santiago de Guayaquil | | |
| FACULTAD: | Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de la Educación | | |
| CARRERA: | Psicología Clínica | | |
| TITULO OBTENIDO: | Licenciada en Psicología Clínica | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: | 9 de Septiembre de 2019 | No. DE PÁGINAS: | 115 |
| ÁREAS TEMÁTICAS: | Adolescencia, exigencia pulsional, videojuegos | | |
| PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS: | Videojuego, sublimación, adolescencia, psicoanalítica, pulsiones, sujeto, real. | | |
| RESUMEN/ABSTRACT: | <p>El presente trabajo de titulación tuvo como objetivo analizar el uso de videojuegos como un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia. Por medio de la teoría psicoanalítica, se investigó sobre la carga pulsional que tiene el sujeto al momento de llegar a la adolescencia y como la sublimación, busca satisfacerlas por medios que sean culturalmente aceptables, siendo el uso de videojuegos uno de estos medios que pueden ser utilizados por el adolescente para la satisfacción de pulsiones en la actualidad. Los videojuegos, mediante sus imágenes, les ofrecen a estos jóvenes un mundo digital sin límites. El enfoque metodológico que se usó fue el cualitativo con un alcance de estudio descriptivo. La técnica que se usó fue el grupo focal, el cual fue trabajado con adolescentes, los mismos que juegan videojuegos, del cual se extrajeron como resultados que el adolescente sublima, para no enfrentarse con el vacío y pone un objeto que hará una ilusión de llegar a lo inalcanzable de la Cosa de forma imaginaria. El adolescente realiza una ilusión de ver lo real por medio del videojuego, pero no lo hará totalmente porque esto lo remitirá, a ese objeto que perdió, fin que logra entonces es el de bordear el vacío por medio del uso de videojuegos. Por esto la pulsión solo logra una descarga parcial que será reactivada, así como el hecho de seguir jugando aun cuando el juego no tenga fin.</p> | | |
| ADJUNTO PDF: | <input checked="" type="checkbox"/> SI | <input type="checkbox"/> NO | |
| CONTACTO CON AUTORA: | Teléfono: +593 98 154 0903 +593 98 436 9048 | E-mail: claudia_escobar11@hotmail.com gabriela_m94@hotmail.es | |
| CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE | Nombre: Martínez Zea, Francisco Xavier, Mgs. Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419 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): | |