

Los videojuegos como recurso para descargar la exigencia pulsional en la adolescencia*

Video games as a resource to download the need for adolescence in adolescence

Tatiana Claudia Escobar Centurión**

Lidia Gabriela Madrid Peralta***

Tatiana Aracely Torres Gallardo****

RESUMEN

El gran avance que se ha dado en la tecnología ha creado cada vez más pantallas en los que los jóvenes dedican una gran cantidad de tiempo, siendo los videojuegos un recurso para descargar las pulsiones propias de la adolescencia al ser medios culturalmente aceptables. Analizar el uso de los videojuegos como recurso para descargar la exigencia pulsional en la adolescencia. El enfoque metodológico que se usó fue el cualitativo con un alcance de estudio descriptivo. La técnica utilizada fue el grupo focal el mismo que se trabajó con adolescentes jugadores de videojuegos, Son un recurso, socialmente aceptable, por el que se valen los adolescentes para desviar de su meta lo que implica la sexualidad; los videojuegos que usan con mayor frecuencia son los relacionados con aspectos como la competitividad y la relación entre sus grupos; en el mundo virtual y automático, un sujeto adolescente, puede encarnarse en más de un avatar simultáneamente, del mismo modo que una identidad virtual puede pertenecer a varias

* Artículo original derivado del Proyecto “El uso de videojuegos: un modo de sublimar la exigencia pulsional en la adolescencia” Finaciado por la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil

** Licenciada en Psicología Clínica. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Guayaquil – Ecuador. ORCID: 0000-0002-3360-0876. E-mail: claudia_escobar11@hotmail.com. Google Académico. <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=4Qc6AAAAAJ>

*** Licenciada en Psicología Clínica. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Guayaquil – Ecuador. ORCID: 0000-0002-2141-6916. E-mail: gabriela_m94@hotmail.es. Google Académico. <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=iknS3IIPAC4CJ>

**** Magister en Psicoanálisis con mención en Educación. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Guayaquil – Ecuador. ORCID: 0000-0002-6061-2143. E-mail: juan.regalado@ucacue.edu.ec. Google académico. <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=iknS3IisAC4CJ>

JOURNAL OF BUSINESS
and entrepreneurial
studies

ISSN: 2576-0971



<https://doi.org/10.37956/jbes.v4i2.106>

Atribución/Reconocimiento-NoComercial- Compartirlgual 4.0 Licencia Pública Internacional — CC

BY-NC-SA 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

Journal of Business and entrepreneurial

Julio - diciembre Vol. 4 - 2 - 2020

<http://journalbusinesses.com/index.php/revista>

e-ISSN: 2576-0971

journalbusinessentrepreneurial@gmail.com

Recepción: 4 Julio 2019

Aprobación: 3 Abril 2020

Pag 284 - 294

personas. Los videojuegos podrían ser un recurso para saber con la oleada pulsional presente en la adolescencia.

Palabras clave: Videojuego, adolescencia, pulsiones, sujeto.

ABSTRACT

The great advance that has been made in technology has created more and more screens in which young people dedicate a great deal of time, videogames being a resource to download adolescence's own drives as they are culturally acceptable means. Analyze the use of video games as a resource to download the need for adolescence. The methodological approach that was used was the qualitative one with a descriptive study scope. The technique used was the focus group that worked with teenage video game players. Results Video games are a socially acceptable resource, which adolescents use to divert from their goal what sexuality implies; the video games they use most frequently are those related to aspects such as competitiveness and the relationship between their groups; In the virtual and automatic world, a teenage subject can be embodied in more than one avatar simultaneously, just as a virtual identity can belong to several people. Video games could be a resource to know with the pulse surge present in adolescence.

Key words: Videogame, adolescence, impulses, subject

INTRODUCCIÓN

El tema videojuegos y adolescencia están muy ligados, el adolescente está inmerso en una era tecnológica que ofrece posibilidades infinitas asequibles gracias a la gran cantidad de dispositivos tecnológicos que se encuentran en el mercado.

Con los videojuegos los jóvenes acceden a un mundo en el que hay posibilidades infinitas, en el que pueden cumplir sus fantasías y realizar lo que deseen, por lo que lejos de ser un mero acto de ocio, es una necesidad para el adolescente que traspasa lo meramente observable.

En la adolescencia existen muchos cambios y surge una exigencia pulsional que necesariamente busca fuentes de descarga, no obstante, es una época en la que todo puede resultar confuso para estos jóvenes, algunos acceden a los videojuegos como un modo de jugar en un mundo digital, de poder realizar una variedad de acciones mediante un personaje que se pueda controlar a su gusto. ¿Es por esto que es importante preguntarse por qué los adolescentes tienden a ser usuarios de los videojuegos, existe quizás un trasfondo? ¿Una necesidad subjetiva asociada a la exigencia pulsional propia de la adolescencia?; cuestionamientos que generaron el interés de analizar el uso de videojuegos como un recurso por medio del cual el adolescente pueda descargar las exigencias pulsionales propias del periodo en el que se encuentra, para de esta forma realizar una lectura mas allá del uso de los videojuegos en adolescente que profesionales que trabajan con adolescentes tomen el uso de los videojuegos como un recurso que permite identificar en el adolescente aquellos aspectos que se le obturan y dificultan tramitar desde la exigencia pulsional que experimenta.

En efecto, la adolescencia es una etapa en la cual el sujeto atraviesa por diversos cambios

que generan una crisis y angustia en cuanto no cuenta con recursos subjetivos suficientes para tramitar lo que le deviene como traumático, empujándolo a utilizar recursos social y culturalmente aceptados como son los videojuegos.

De acuerdo con Zalazar (2009) "los videojuegos generan escenarios que permiten el despliegue y desarrollo de las posibilidades tanto cognoscitivas como emotivas de los sujetos." (p.496). ¿A partir de lo expuesto cabe preguntarse de donde vienen estas emociones que generan los videojuegos en los adolescentes? ¿Será que solo viene de los escenarios que los juegos ofrecen o tal vez puede estar vinculado con el personaje que controlan? Hay que cuestionarse si existe un sentimiento personal con el personaje que el adolescente controla y que los mismos sujetos crean.

Wolf & Perron (2005) y Zalazar (2009) abordan la noción de los videojuegos desde diferentes perspectivas de acuerdo a su uso, resaltando que es una herramienta que permite potencializar el aprendizaje y abordar los diferentes comportamientos del sujeto en relación a su interacción social. Para Wolf & Perron, "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" (Wolf & Perron, 2005, p.2). Sin embargo, Zalazar (2009) acentúa el desarrollo de las posibilidades no solo cognoscitivas sino también hace énfasis en lo emotivo de los sujetos.

Es importante resaltar que autores como Piracón (2008) y Padilla (2011) consideran que su uso es negativo y exponen aspectos negativos en relación al uso de videojuegos. Es así como Piracón (2008) refiere que:

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. (p. 9)

Padilla (2011) no obstante adjudica como resultado del uso de videojuegos el consumo de droga, dificultades en las relaciones interpersonales y conductas ajenas a la salud y bienestar del adolescente.

Además desde que salieron a la venta a los videojuegos se los han relacionado con los peligros que pueden provocar en los niños y adolescentes como lo refiere Lacasa (2011) "unas veces se dicen que son obras de arte y otras que son demasiados violentos" (p.15) pero es importante conocer que no solo es un producto generador de problemas para los niños y adolescentes que lo consumen, existe una diversidad de videojuegos que pueden ser usados incluso en el medio educativo.

La tecnología por medio de las pantallas a más de cumplir una función de comunicación globalizante, permite una conexión social entre los usuarios. Aguaded-Gómez, J., Caldeiro-Pedreira, M. y Jeniffer Rodríguez-López, J. (2015) refieren que "las tecnologías y las pantallas protagonizan de forma indudable, la era audiovisual donde la vorágine de contenidos mediáticos asola el ecosistema comunicativo y el entorno en el cual conviven múltiples pantallas que funcionan como conectores sociales. (p. 14) lo cual concuerda

con lo expresado con Taboada (1988) el cual refiere que las nuevas tecnologías son una nueva forma de representación de la experiencia, una experiencia que posibilite un saber hacer con lo nuevo, con lo desconocido, con lo abrupto de la adolescencia.

Es interesante dar cuenta de definiciones de adolescencia desde lo biológico entre estas: “una entidad semipatológica” Cadavid (1924); “una etapa de crisis” Erickson (1971); “periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años” (Organización Mundial de la Salud); “el logro de la madurez sexual y posibilidad de reproducirse” Papalia, Wendkoss y Duskin (2005).

Pero, Miller (2016) realiza un análisis que va más allá de lo evidente y refiere 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” (p.13). Se habla de construcción porque el sujeto se encuentra con un cuerpo extraño, su imagen ha cambiado, mira un cuerpo que le deviene como extraño, confrontándose a un empuje pulsional.

No obstante, existen distintas formas de abordaje para el proceso lógico en el que el niño deja de la infancia y comienza los cambios que harán de él un adulto. Esta ruptura de la infancia, que concierne más que solo cambios físicos, es una etapa obligatoria que todo sujeto atraviesa. Doltó (1983) en su texto *En el juego del deseo* dirá: “Es la época en que se debe romper con la identificación con los padres para conquistar su propia identidad y sus responsabilidades”. (p. 228)

Como bien lo plantea Nasio (2010) “La adolescencia es un pasaje obligado, el pasaje delicado, atormentado, pero también creativo, que se extiende desde el fin de la infancia hasta las puertas de la madurez.” (p. 15). Explica también es un tiempo frágil por el que pasa el sujeto, que es el único momento en la vida de la persona en que tendrá estos cambios de tan repentinos y drásticos, de puras contradicciones, ya que esto no suele ocurrir con tanta frecuencia en la infancia ni en la adultez y que esto ocurre ya que el adolescente está construyendo la estructura de su personalidad y creando recursos subjetivos y mecanismos de defensa para poder responder a los cambios propios de la etapa.

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

Por consiguiente, se identifican con los grupos en los que socializan, y para sentir ese apego y no sentirse solos, buscan significantes en común que los unan, como el

nombrarse los “borrachos”, “gamers”, “populares” para poder hacer frente a la sensación de soledad, el horror de sentir el vacío de no ser nadie.

Es así como en una época en la que todo puede resultar confuso para los jóvenes, muchos usan los videojuegos como un recurso digital que le permite construir, de acuerdo a sus intereses y necesidades subjetivas, una variedad de personajes, acciones, interacciones y contextos.

En relación a esto autores como Gómez, Salinas y Fink le atribuyen al juego aspectos que tienen relación con la cultura y por ende con el ser humano. De acuerdo con Gómez (2003) no solo constituye el juego una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que, además, la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico, lo cual va de la mano con lo referido por Salinas (2010) quien al referirse sobre la superficie de la coteneidad ubica al juego como aquello que conecta con la otredad, lo separado-inseparable y lo que realiza la irrealidad. El juego, por tanto, como aquello que impera y gobierna la entera existencia humana y determina esencialmente su modo de ser Fink (2009).

Por otra parte, lo lúdico para el sujeto cambia con la época y se puede ver que ahora los 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).

En los videojuegos hay historias, hay personajes y hay varias acciones, por lo que 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).

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.

Algo importante también es la sensación que dan este tipo de juegos sobre lo invaluable e importante que es el personaje del jugador para la historia. Esta importancia del personaje puede venir de muchas maneras, por ejemplo, a veces se les reconoce como líderes, otras veces como el último descendiente de alguna especie especial, entre otras razones, pero su palabra es escuchada, considerada y tomada en cuenta. Es importante mencionar, por tanto, que los videojuegos le dan el “control” al sujeto, poniéndolo como el centro, una pieza esencial de la historia, la cual es absolutamente necesaria y que sin ella nada se solucionaría. “El juego otorga al jugador la sensación omnipotente de que todo es posible.” (Salas, 2016, p. 25).

Mucho de lo que pasa en el juego es porque el personaje decide que lo hagan, cosa que es muy diferente en la vida de las personas, sobre todo los adolescentes. “Tal vez uno que puede destruirlo en cualquier momento, favoreciendo un modo de relación paranoica con el otro que complica su reconocimiento como semejante.” (Gamsie, 2014). Considerando que en los juegos se deben derrotar a los malos o enemigos y exterminarlos se puede plantear que estos mundos virtuales le permiten al sujeto poder disfrutar de una subjetividad sin culpa, sin consecuencias de sus actos, donde el sujeto se enfrenta a un enemigo o rival imaginario y puede eliminarlo sin remordimiento.

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 por tanto y de acuerdo con (Ferreira dos Santos, 2018) “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”. Por consiguiente, el uso de los videojuegos es más que un mero modo de entreteniendo pues, aparte de ser un modo de entretenimiento es un recurso inconsciente para descargar la exigencia pulsional que deviene de forma intensa y desconocida.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se trabajó desde el enfoque cualitativo con un alcance de estudio descriptivo que permitió analizar el uso de videojuegos como un recurso para descargar la exigencia pulsional en la adolescencia. El método utilizado fue el inductivo, propio en la investigación cualitativa. La técnica utilizada para recolectar la información fue el grupo focal. Los resultados obtenidos se analizaron por medio del análisis de contenido.

La población con la que se trabajó estuvo compuesta por cinco adolescentes jugadores de videojuegos, estudiantes de segundo bachillerato, con una edad de 16 años cada uno. Para la organización, sistematización y análisis de los datos se desplegaron variables como el uso de videojuegos, exigencia pulsional en la adolescencia y modos de descarga pulsional y a partir de una matriz de operalización de variables se extrajeron las preguntas trabajadas en el grupo focal.

Tabla 1: Matriz de operalización de variables.

VARIABLE	SUBVARIABLE	PREGUNTAS
USO DE VIDEO JUEGOS. “posibilidad del arte, la del engaño imaginario respecto del vacío, que lo artístico puede circunscribir, pero no taponar” (González, D. 2012)	Edad de mayor interés en los videojuegos. Razones por las que usa el videojuego	¿Desde qué edad usted identifica un máximo interés por el uso videojuego? ¿Por qué considera usted que los

	Videojuego con mayor frecuencia de uso.	adolescentes les gusta jugar videojuegos? ¿Cuál es el videojuego que usa con mayor frecuencia?
<p>EXIGENCIA PULSIONAL EN LA ADOLESCENCIA “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) “la pulsión que deviene se intensifica debido a los cambios que ocasiona el ingreso a la pubertad.” (Freud, 1905, p. 189).</p>	<p>Lo anímico Lo somático.</p>	<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? ¿Cuáles de los cambios identificados en la adolescencia considera usted que cultural y socialmente son restringidos a su edad?</p>
<p>MODO DE DESCARGA PULSIONAL “Proceso que atañe a la libido de objeto y consiste en que la pulsión se lanza a otra meta, distante de la satisfacción sexual” (Freud, 1914, pág. 91).</p>	<p>Recursos con los que cuenta el adolescente. Momentos del uso de videojuegos</p>	<p>¿Qué recursos cree usted que tienen los adolescentes frente a estas restricciones? ¿Cuál sería el suyo? Una de las 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>

RESULTADOS

En relación al uso de videojuegos se obtuvo que la edad de mayor interés en los videojuegos, según repuestas de los participantes corresponden al periodo de la pubertad y adolescencia, en estas edades ellos denotan un mayor uso a estos juegos. Es así como 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).

En lo que respecta a las razones por que usa el video juego, 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).

En cuanto al videojuego que usa con mayor frecuencia 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).

En relación a la variable Exigencia pulsional en la adolescencia 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, los participantes refirieron en cuanto a lo emocional refirieron: “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).

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).

En cuanto a los cambios identificados en la adolescencia que consideran cultural y socialmente restringidos a su edad los participantes dan cuenta que una de las restricciones 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, 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 los recursos que tienen los adolescentes frente a estas restricciones, 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, siendo sus respuestas: “El mío es 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).

En cuanto a la particularidad de los videos juegos que no tienen fin, los participantes manifestaron que juegan este tipo de videojuegos: “por ser mejor a los demás y para sentirse felices, respondiendo 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 cuanto al momento en que tienden a jugar videojuegos 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).

Y en base a las diferentes reacciones ha tenido en el momento de jugar videojuegos, los participantes contestaron: “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).

CONCLUSIONES

Los videojuegos son un medio por el que se valen los adolescentes para desviar de su meta lo que implica la sexualidad. Esto es corroborado con los adolescentes participes del grupo focal quienes en su mayoría expresaron que usan los videojuegos como un medio para olvidar todo lo que los invade.

La cultura restringe 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 adolescentes esto no está permitido según lo expresado por los participantes del grupo focal quienes manifestaron que a su edad 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.

Freud (1905) refiere: “a las excitaciones hiperintensas que vienen de las diversas fuentes de la sexualidad se les procura drenaje y empleo en otros campos. (p. 216). No obstante, los aspectos nombrados por los adolescentes remiten a cuestionamientos sobre lo implica la sexualidad como tal y que para huir y escapar de lo angustiante se buscan otros medios por los cuales descargar esta energía, siendo los videojuegos un recurso.

Se extrae que los videojuegos que usan con mayor frecuencia son: Forthine, Fifa, Helix Jump, Brawl Stars debido a aspectos como la competitividad y la relación entre sus grupos pares, y es que el adolescente recurre como comportamiento defensivo a la búsqueda de uniformidad, ya que ésta 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 & Mauricio, 1984).

En relación a la 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 (Freud 1905) se presentan estímulos que emergen desde el interior del cuerpo y el adolescente en muchos casos no sabe qué hacer con estas pulsiones, sin embargo, buscará un modo socialmente aceptable de poder satisfacerlas

La mayoría de los participantes coincidieron también en que los recursos que utiliza el adolescente frente a las restricciones sociales es 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 descargar esta exigencia pulsional que se le restringe en la sociedad.

En el mundo virtual y automático, no se requiere capacidad de espera a los usuarios, un sujeto adolescente 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. Es así como el videojuego se convierte en una ilusión para el adolescente sobre poder llegar a algo que no llega en la realidad ya que, se encuentran con pulsiones muy elevadas que intentarán satisfacerlas de un modo imaginario pues, no pueden ser satisfechas en la realidad. Se conectan a un mundo digital donde todo es posible, donde no hay restricciones y donde puedan descargar sus pulsiones.

Por consiguiente, los momentos del uso de videojuegos, son los periodos en los que el adolescente se encuentra o siente libre. 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 estos jóvenes optan por jugar estos videojuegos.

Por lo tanto, en los videojuegos 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 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, por eso incluso la elección de videojuegos que de entrada saben no tienen fin.

REFERENCIAS

- Aberastury, A., & Mauricio, K. (1984). Users. Obtenido de file:///C:/Users/hp/Downloads/La_adolescencia_normal_Un_enfoque_psicoa.pdf
- Aguaded-Gómez, J., Caldeiro-Pedreira, M. y Jennifer Rodríguez-López, J. (2015). ¿Qué nos muestran las pantallas?: La mirada crítica adolescente en el marco de las industrias culturales y del pensamiento actual. *Alteridad. Revista de Educación p-ISSN:1390-325X / e-ISSN:1390-8642 DOI: 10.17163/alt.v10n1.2015.01 Vol. 10, No. 1, enero-junio 2015, pp. 8-20*
- Cadavid, T. (1924). *Discolia de La Pubertad*. Medellín: Imprenta Oficial.
- Dolto, F. (1983). *En el juego del deseo*. México: Siglo veintiuno editores.
- Erikson, E. (1971). *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar Editores
- Ferreira dos Santos, F. (2018). *Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego?. Psicoanálisis: ayer y hoy, 17*. Recuperado de: [HYPERLINK "https://www.elp psicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/"](https://www.elp psicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/)
<https://www.elp psicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>
- Fink, E. (2009): *Grundphänomene des menschlichen Daseins (Fenómenos fundamentales de la existencia humana)*. Recuperado de: www.cristobalholzapfel.com.
- Freud, S. (1901-1905). *Tres ensayos de teoría sexual*. Buenos Aires, Avellaneda, Argentina.
- Freud, S. (1914). *Contribución a la tras obras*. Argentina: Amorrortu
- Gamsie, S. (2014). *La coronación del odio*. En *Psicoanálisis y el hospital* n45. Verano
- 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/58f668c6af17436ec35563eddbde8c20c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1806356>"

- Huizinga, Johan. (2012). *Homo Ludens*. Editorial: Alianza Editorial
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata, S.L. Madrid
- Miller, J.-A., (2016). *En dirección a la adolescencia, Registros, Tomo Rojoazul, Colección Diálogos*, Bs As.
- Nasio, J.-D. (2010). *¿Cómo actuar con un adolescente difícil? Consejos para padres y profesionales*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Organización Mundial de la Salud. (OMS) Recuperado de: https://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/
- 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>
- Papalia, D., Wendkoss, S. y Duskin, R. (2005). *Psicología del desarrollo, de la infancia a la adolescencia*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- 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*.
- 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: HYPERLINK "<http://cdsa.aacademica.org/000-080/232>"
- Posadas, L. V. (2006). *Identificaciones en la adolescencia: Ser alguien... aunque sea de mentira*.
- Salas, E. V. (2016). *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes. Videojuegos: ¿Una modificación cultural del juego o una solución adictiva?* Mendoza.
- Salinas, P. (2016). *El juego como fenómeno fundamental existencial humano (consideraciones desde la filosofía y la psicología del arte)*. *Revista de Teoría del Arte*, (19-20), p. 113 - 136. Recuperado de: <https://revistas.uchile.cl/index.php/RTA/article/view/38647/40290>

- Taboada, J.L. (1988). Preparación para el ocio. En A . Castilla y J.A. Díaz (Eds.), Ocio, trabajo y nuevas tecnologías. Madrid: Fundesco.
- Ubieta, J. R. (2016). Notas sobre el acoso escolar. Una perspectiva psicoanalítica. *Virtualia*, 3.
- Wolf, M. J., & Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Revista de comunicación audiovisual*, (4). Recuperado de: [HYPERLINK "https://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/257329/344420"](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