

MANIFESTACION DE LA FRUSTRACION EN JOVENES ADULTOS QUE HACEN UN
USO FRECUENTE DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CIUDAD DE MEDELLIN

Oriana Lopera Sosa
Cristian Eduardo Arbelaez Reyes

Trabajo de grado

Asesor
Juan Gabriel Carmona Otálvaro.

UNIVERSIDAD EAFIT

Resumen

Objetivo. Describir las características de la frustración en jóvenes adultos entre los 18 y los 25 años que hacen un uso frecuente de videojuegos en la ciudad de Medellín. **Método** Esta investigación se realizó a través de un estudio cualitativo descriptivo de corte transversal, con un diseño de investigación tipo estudio de caso; como instrumento de recolección de información se acudió a entrevistas semiestructuradas a individuos que hacen un uso frecuente de los videojuegos. **Marco de referencias conceptuales.** Se aborda la frustración bajo un marco de referencia psicoanalítico con autores como Freud y Lacan que explican el comportamiento ante situaciones generadoras de frustración. Por su parte, con los videojuegos, se hace un recuento histórico donde también se muestran los efectos particulares de estos en las personas. **Resultados.** Los datos obtenidos permitieron comprender que la frustración posee una relevancia importante en los videojugadores: desde la agresión generada por los juegos, pasando por los cambios de autoimagen por jugar, hasta la posibilidad de escape de la realidad que otorgan los juegos. Para favorecer lo descrito, se indagó por las características en los videojuegos que pueden ser generadores de frustración en el individuo, como lo es la socialización que los juegos permiten al conectar con otros; el entretenimiento generado por el juego y, además, el aspecto de competitividad como fuente de sensaciones positivas y negativas en el individuo. **Conclusión.** Se concluye que la frustración y sus características son prevalentes en sujetos que hacen uso frecuente de los videojuegos, desde la agresividad hacia otros o ellos mismos, el cambio de autoimagen por ganar o perder en el juego o el escape de la realidad como factor seductor en el individuo que lo invita a jugar más. Por su parte, se observa que las características del videojuego que más fomentan dichas características de frustración en el jugador van ligado a la competitividad y al deseo de no perder, mientras que los factores de socialización y entretenimiento poseen más efectos positivos que negativos en el sujeto.

Palabras claves: *frustración, videojuegos, jóvenes adultos.*

Introducción

Los acontecimientos que llevaron a formular esta pregunta de investigación van ligado al hecho de que, luego de una extensiva investigación con respecto a los videojuegos en la ciudad de Medellín, no se lograron encontrar investigaciones de índole explorativa sobre este fenómeno de los videojuegos que día a día va alcanzando más público y que cada vez se consolida más como uno de los pasatiempos preferidos de los colombianos: “la mitad de los colombianos consumen videojuegos” (Dinero, 2018) y de igual modo, con respecto a la frustración en los videojuegos, las búsquedas tampoco fueron satisfactorias. Por lo tanto, se hace pertinente no solo hacer una pregunta problema que ayudará a explorar más sobre este fenómeno de los videojuegos y su efecto en las personas, sino que también vale la pena hacer la relación con la frustración para así observar cómo esta puede expresarse en los individuos, por medio de los videojuegos y los obstáculos que estos poseen dentro de sí para lograr determinado objetivo. Por lo planteado anteriormente, es de suma relevancia pensar en el beneficio que puede brindar este tipo de investigación en una población como la de Medellín donde su constante evolución tecnológica permite más opciones y oportunidades para lograr que sea una mayor población la que sea capaz de incurrir en esta actividad, lo que causa interés para el campo de la psicología para así entender como estas nuevas tecnologías pueden tener

un efecto en el individuo y lograr así estar a la vanguardia ante cualquier intervención que sea relevante a esta área.

Las investigaciones que si se lograron encontrar a un nivel más global sobre el efecto de los videojuegos en las personas, y de las cuales se hablará más detalladamente en el apartado del marco teórico, evidencian que estas han sido realizadas acerca de la relación entre los efectos psicológicos de los videojuegos y estas poseen, en su mayoría, un enfoque sobre los efectos negativos del videojuego en el sujeto. De esta manera, también se encontró que aquellas investigaciones tenían grupos poblacionales específicos, como solo en universitarios o adolescentes. También cabe aclarar que la gran mayoría de investigaciones se realizaron bajo una perspectiva de cognitiva o conductual y no desde un enfoque más psicoanalítico como el que pretende la presente investigación. Dicho esto, se encuentran diferentes puntos de ruptura en la presente investigación, entre los cuales se encontrarían el uso de una perspectiva psicoanalítica, el enfoque a un grupo poblacional de jóvenes adultos que residan en la ciudad de Medellín sin importar su ocupación, además de la indagación sobre el nexo que existe entre la frustración y el uso de los videojuegos, lo que hace de este artículo una temática relevante tanto para en el campo de la psicología como en el tecnológico.

Teniendo en cuenta lo anterior se plantea el siguiente problema de investigación:

¿Cuáles son las características de la frustración en jóvenes adultos que hacen un uso frecuente de los videojuegos en la ciudad de Medellín?

Objetivos

General:

Describir las características de la frustración en jóvenes adultos entre los 18 y los 26 años que hacen un uso frecuente de videojuegos en la ciudad de Medellín.

Específicos:

1. Identificar las características de la frustración.
2. Identificar la relación entre los videojuegos y la frustración.

Marco de referencias conceptuales

Antecedentes

Este apartado tiene como propósito observar actualmente que se ha investigado en cuanto las relaciones existentes entre la frustración y los jóvenes adultos que hacen un uso frecuente de los videojuegos. Para esto se utilizaron las siguientes categorías: propósito general de la investigación, referentes conceptuales, tipos de estudio, sujetos participantes, técnicas de recolección de la información, tipo de diseño de investigación y principales resultados o conclusiones.

En cuanto al *propósito general* de estas investigaciones se pudo evidenciar que anteriormente se ha relacionado, en diversas ocasiones, la frustración y los sujetos quienes frecuentan el uso de los videojuegos. Esto se ve reflejado, por ejemplo, en la manera como el sujeto interacciona con los demás y como la frustración se presenta en los videojugadores (Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L., 2018; Gozlan, A., 2016; Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A., 2018; Melhárt, D. 2018; Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. 2017). Para empezar Mills, *et al.* (2018) Propone explorar las relaciones entre las motivaciones para jugar, la frustración diaria de las necesidades básicas psicológicas y los reportes del uso problemático de videojuegos. En otras investigaciones se tomaron variables tanto la satisfacción de las necesidades psicológicas como la frustración de las necesidades psicológicas (Puerta Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A.2017), de igual forma, la frustración relacionada con la lealtad a los videojuegos creada por los jugadores (Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. 2017) y como esta frustración subjetiva puede disminuir con el uso de videojuegos “La máquina virtual viene a ubicarse en el lugar de la prueba de realidad; le permite alucinar un mundo. Fantasear, soñar, revivir nuevamente esta experiencia hace que las deficiencias del entorno se vuelvan menos consecuentes, y le da la posibilidad de una vía de escape respecto de la frustración” (Gozlan, A, 2016, p. 452). En este orden de ideas, los videojuegos pueden generar una frustración que según Melhárt “no siempre es perjudicial para la experiencia de juego. Inicialmente, puede ayudar a los jugadores a concentrarse introduciendo una activación no específica al sistema de procesamiento de información, lo que los obliga a abandonar objetos periféricos en su atención,” (2018, p. 5).

Con respecto a los nexos entre *tipo de estudio* y *tipo de diseño* se encontraron de manera frecuente que las investigaciones son cuantitativas, se dio así en la mayoría de las investigaciones encontradas excepto en Gozlan, A. 2016; Baeza-Ibarra, B.-E. 2017; Mejía Z, C., Rodríguez Mora, M., & Castellanos Jaramillo, B. 2009; Victoria L. Rubin, Sarah C. Camm,

2013 que son estudios cualitativos y asimismo se dio en Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., & Sauls, J. S. 2011 que fue una investigación cuali-cuantitativa.

Algunos de estos implementaron el método cuantitativo como un método para encontrar la relación entre la frustración y los videojuegos (Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A. 2018; Mills, D. J., Milyavskaya, M., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. 2018; Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. 2017), mientras que otros estudios lo hicieron para encontrar nexos entre videojuegos, frustración y teorías psicológicas (Estallo Martí, J. A. 2004; Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., & Sauls, J. S. 2011).

El tipo de estudio fue muy diverso y no se encontró uno que predominara; para ejemplificar algunos, se mencionarán a continuación dos investigaciones de cada tipo con el fin de mostrar la variedad del tipo de estudio de los mismos: Había estudios descriptivos como los realizados por Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. (2017); González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018), estudios correlacionales como los de Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2018); Estallo Martí, J. A. (2004), descriptivos como los de Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A. (2018); González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018), estudios explorativos así como fueron los de Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017); Victoria L. Rubin, Sarah C. Camm. (2013), también se encontraron no experimentales, tales fueron los de Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J.L. (2009); Mejía Z., C., & Rodríguez Mora, M., & Castellanos Jaramillo, B. (2009) y así mismo se pudo encontrar artículos de revisión teórica como el de Baeza-Ibarra, B.-E. (2017); González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018).

Con relación a los *sujetos participantes* de las investigaciones se pudo encontrar que son varias con participantes que son estudiantes de universidades como en el caso de Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A. (2018); Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (2017); Whitaker, J. L., Melzer, A., Steffgen, G., & Bushman, B. J. (2013); Ewell, Patrick & Hamilton, James & Guadagno, Rosanna. (2018); Pérez Sánchez, Rolando & Torres, David. (2014); Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. (2017); Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., & Sauls, J. S. (2011); Gutiérrez, A. E., Fernández, D. H., Gonzalvo, I. S., & Bilbao, P. J. (2014); Kamenetzky, G., & Cuenya, L., & Elgier, A., & López Seal, F., & Fosachea, S., & Martin, L., & Mustaca, A. (2009). A diferencia de otros autores quienes enfocaron o incluyeron en su investigación a los adolescentes: Gozlan, A. (2016); Estallo Martí, J. A. (2004); González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018); Gutiérrez, A. E.,

Fernández, D. H., Gonzalvo, I. S., & Bilbao, P. J. (2014); Tejeiro Salguero, R., Pelegrina del Río, M. y Gómez Vallecillo, J.L. (2009). Con lo pasmado anteriormente se puede evidenciar que son múltiples los estudios que mencionan o se enfocan especialmente en la adolescencia y algunos pocos cuentan con extensos rangos de edades en los sujetos que participan, esto sería uno de los elementos que daría un primer indicio del punto de ruptura al ser esta una investigación con sujetos de múltiples ocupaciones y siendo estos en el rango de edad de adultez joven.

En lo que se refiere a los *instrumentos de recolección de información y análisis* tampoco se presentó uno prevalente, se utilizaron desde cuestionarios tanto online como offline (Huang, H.-C., Liao, G.-Y., Chiu, K.-L., & Teng, C.-I. 2017; Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. 2018; Estallo Martí, J. A. 2004), instrumentos como el 18-item Need Satisfaction and Frustration Scale (NSFS) (Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A. 2018) Escala tipo Likert (González-Vázquez, A., & Igartua, J.2018). Experimentos (Whitaker, J. L., Melzer, A., Steffgen, G., & Bushman, B. J. 2013) y por medio de foros (Victoria L. Rubin, Sarah C. Camm, 2013).

Por su parte, autores como Melhárt, D. (2018) utilizaron la entrevista, mientras que Gozlan, A. (2016); Baeza-Ibarra, B.-E. (2017); Mejía Z., C., & Rodríguez Mora, M., & Castellanos Jaramillo, B. (2009) y Kamenetzky, G., & Cuenya, L., & Elgier, A., & López Seal, F., & Fosachea, S., & Martin, L., & Mustaca, A. (2009), eligieron hacer revisiones teóricas para sus investigaciones.

En referencia a las *principales conclusiones y resultados* de las investigaciones se halló que, según algunos autores, puede existir un ciclo vicioso entre la frustración y el uso problemático de videojuegos (Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. 2018). Aunque Pérez Sánchez, Rolando & Torres, David. (2014) difieren de esto en su artículo señalando que “el estado de ánimo positivo aumenta ante el juego de alta activación demandada, mientras que el uso de videojuegos no afecta los estados de ánimo negativos”. (p. 15). Lo cual da a entender, a partir de esto, que en general se dieron resultados que pueden verse como opuestos entre sí y por ende no se pudo reconocer una tendencia fija en este apartado, una razón a esto se puede ser debido a que de esta problemática en concreto no se ha habido amplias investigaciones al respecto al ser un tema que aún sigue en constante desarrollo, lo que permite que aun exista mucho margen para ampliar el conocimiento.

Como *conclusión*, las investigaciones encontradas poseían un enfoque guiado principalmente a los beneficios o a los efectos negativos del videojuego en el sujeto, asimismo, la mayoría tenían un tipo de estudio cuantitativo, realizado mayoritariamente en adolescentes y universitarios. En este orden de ideas, es relevante aclarar que ninguno de estos fue realizado ni en Colombia ni en la ciudad de Medellín. Otro aspecto a tener en cuenta es que solo se encontró a un autor que haya logrado hacer el nexo entre psicoanálisis y videojuegos anteriormente el cual es Baeza-Ibarra, B.-E. (2017). Debido a esto, se puede evidenciar un *punto de ruptura* con respecto a otras investigaciones, ya que no se han realizado varias investigaciones con el foco en el nexo existente entre las características de la frustración con los videojuegos, en jóvenes adultos específicamente bajo esta teoría psicoanalítica, con este tipo de estudio, de estudio de caso de corte transversal, ni con el instrumento utilizado para la recolección de datos.

Frustración

Definición y generalidades

El objetivo de este apartado es hacer un corto recorrido histórico de la concepción de frustración según diferentes autores, además de ver cuáles son las características principales que estos le otorgan a dicho concepto. No obstante, no se hará una profundización exhaustiva de las temáticas puesto que con esto se pretende dar un contexto de la terminología en la actualidad.

Para autores como Kamenetzky (2009), el estudio sobre la frustración empezó a inicios de los años 50 como un interés por encontrar evidencias que verificaran hipótesis de la índole como que la frustración es generadora de agresión, fijación, regresión y conflicto (p. 193). Sin embargo, se le atribuye a Abram Amsel (1992) la mayor profundización en este tema mediante su teoría de la frustración, en donde define dicho término de la siguiente manera:

Se define la frustración o contraste negativo como el estado o respuesta del organismo que se desencadena cuando un sujeto experimenta una devaluación sorpresiva en la calidad o cantidad de un reforzador apetitivo, en presencia de señales previamente asociadas a un reforzador de mayor magnitud (p. 666)

La frustración en sus inicios fue estudiada de manera extensiva en animales, no obstante, eso presentó una limitación bastante amplia debido a que esto no tenía en cuenta la alta complejidad que se tiene al momento de entender un ser humano, pues se omite las influencias sociales, culturales, la personalidad, signos lingüísticos, entre otros.

En la actualidad se entiende a la frustración como una respuesta emocional común hacia la oposición, relacionada al enojo, fastidio y decepción. La frustración en el individuo aparece por la resistencia percibida hacia la obtención de una meta u objetivo (De Botton, 2011).

Bajo la perspectiva psicoanalítica se habla de “Condición del sujeto que ve rehusada o se rehúsa la satisfacción de una demanda pulsional, (p. 166)” como señala Laplanche, J., Pontalis, J., & Lagache, D. (1996) en su diccionario de psicoanálisis.

Lacan (1994) por su parte señala que:

La frustración se considera pues como un conjunto de impresiones reales, vividas por el sujeto en un periodo del desarrollo en el que su relación con el objeto real se centra habitualmente en la imago del seno materno, calificada de primordial, en relación con la cual se formarán en el las que he llamado primeras vertientes y se inscribirán sus primeras fijaciones, aquellas que permitieron describir los tipos de diferentes estadios instintuales (p. 64).

Lacan afirmaba que esta frustración se da en relación con el objeto primario el cual sería la madre quien sule todas las necesidades del niño, en este caso el seno de la madre con el cual se le alimenta. Para el existen dos tipos de variantes el real en cuanto es satisfecha su necesidad alimenticia y el agente esto daría en el niño cuando el objeto falta, es decir quien hace que el objeto en cuestión falte, a este se le denominaría como agente, es ahí en donde el niño empezaría a notar que su madre es quien pone o quita su seno para alimentarle y para que el niño sepa que existe una falta de objeto lo debe simbolizar, antes era solo un seno, pero luego lo toma como una imagen total la cual sería la madre quien posee dicho seno del cual él es alimentado. De acuerdo con Costantini, Lucía (2017). “El agente es doble pues propone dos vertientes de esta forma de la falta: por un lado, la frustración de amor, por el otro, la frustración del goce”. (p. 91).

Principales causas de la frustración

Se han planteado diferentes tipos de causas que pueden ser detonantes para la manifestación de la frustración en el individuo; desde causas externas que van más allá del control del individuo, como asimismo puede haber causas internas en el sujeto que hacen referencia a los conflictos la persona pueda tener para obtener lo que este desea (Amsel, 1992)

Por su parte, Brown y Farber (1951) identificó que hay dos factores fundamentales para que algo calificara como un evento frustrante, en donde en primer lugar la obtención del objetivo debía ser importante o relevante para que el sujeto tuviera una necesidad de cumplir

dicha meta, el punto de esto es que el objetivo es tan importante en el sujeto que el hecho de que no se pudiera obtener es lo que generaría un efecto negativo en este y, en segundo lugar, el hecho de que se pudiera alcanzar el objetivo tenía que ser factible por parte del sujeto.

Freud relacionaba que la frustración se daba por “la ausencia de un objeto externo susceptible de satisfacer la pulsión.” (Laplanche, J., Pontalis, J., & Lagache, D. 1996, p. 166). ya que Freud hablaba de una “ausencia de la satisfacción esperada” (Freud, S. 1911). De acuerdo con esto esta falta es la que produce displacer que podría ser llamado frustración, ya que fue un impedimento u obstrucción para la obtención de lo deseado.

Con lo escrito anteriormente se puede entender que las causas principales de la manifestación de la frustración van ligada estrictamente al hecho de que no se pueda lograr un objetivo planteado por el individuo, generando en sí una situación de crisis.

Teoría de la Frustración - Agresión en los videojuegos

En este apartado se busca hacer un énfasis en una rama del concepto de frustración que es fundamental para entender la relación que puede existir entre dicho concepto con los videojuegos, hecho relevante al ser esto el objetivo de la investigación.

Esta teoría fue propuesta John Dollard, Neal Miller, Leonard Doob, Orval Mowrer y Robert Sears en 1939, la cual señala que “la frustración siempre lleva al deseo de estar de la concordancia, y que toda agresión es causada por la frustración. La frustración es causada cuando las personas están impedidas de tener algo que desean” (Sanderson, C. A. 2009) de esta forma podemos ver que en los videojuegos dicha teoría se da de manera frecuente cuando el sujeto se percata de que un objetivo no puede ser alcanzado por que otro o una causa externa se lo impide, como en el caso del momento en que se pierde una partida en el juego, ya que solo uno puede ser el ganador, quien pierde siente frustración por la no obtención de esa meta y de igual forma “los videojuegos típicamente confrontan sus jugadores con retos que ellos esperan superar, particularmente con creciente experticia” (Breuer, J., & Elson, M. 2017). Es decir que a medida que el videojugador va avanzando en el juego y va invirtiendo tiempo en él, lo esperado es que con el tiempo este mejore sus habilidades y sea mejor que aquellos quienes apenas están iniciando en el videojuego, además que esto les proporcione conocimientos más específicos de las mecánicas del juego.

Videojuegos

Definición y generalidades

Los videojuegos pueden ser vistos para algunos como una narrativa interactiva (Newman, J. 2008.), la cual es proyectada en todo tipo de monitores ya sea en un set de televisión conectado a una consola para jugar o a un computador que proyecte en este caso de videojuegos de pc (Berger, A. A. 2002).

Los registros indican que el primer juego en la historia fue “Spacewar”, creado en 1962. Según Wolf, M. J. P., & Bernard. (2012) “en esta primera mitad del siglo, los videojuegos pasaron de ser un truco tecnológico creado por hackers a una novedad electrónica a un juguete popular, a un pasatiempo americano” refiriéndose aquí a que este primer videojuego fue creado por hackers del MIT, lo cual se volvió luego accesible para la sociedad en general y se popularizó en gran manera.

Los videojuegos se separan por clasificaciones, para Berger, A. A. (2002) son 7 básicamente: acción y aventura, conducción y carreras, tirador en primera persona, juego de roles, estrategia y simulación y deportes.

Dentro de estas categorías se encuentran también numerosos tipos de variaciones, para Wolf, M. J. P., & Bernard, desde el año 2000, pequeñas compañías y desarrolladores de juegos han desarrollado numerosos juegos que buscan la acomodación de las habilidades de jugadores con impedimentos severos, lo que ha guiado a la definición de los siguientes juegos de categorías accesibles: juegos de audio, juegos de un interruptor y juegos universalmente accesibles (2012).

Por lo tanto, se evidencia que la existencia y uso de los videojuegos envuelve varias características que permiten el uso de varios sectores poblacionales, lo que se puede entender como un mayor involucramiento de personas que recurren esta actividad, ampliando la zona de efecto que estos videojuegos pueden causar en la población global.

Efectos psicológicos de los videojuegos

En los videojuegos se pueden tener varios efectos psicológicos, entre estos la adicción. Neils Clark, P. S. (2009) en su libro *Game Addiction: The Experience and the Effects*, explica como su adicción por los videojuegos lo llevo a “jugar hasta 20 horas diarias” lo cual lo alejó de su familia y amigos. Del mismo modo también los videojuegos pueden llegar a tener efectos terapéuticos, ya que “el juego ha sido una característica de la terapia desde el trabajo de Ana Freud (1928) y Melanie Klein (1932) y ha sido usado para promover las expresiones fantasiosas y ventilación del sentimiento”. Este juego virtual también permite que el sujeto desarrolle una

Paidea, la cual significa para Newman, J (2008). Una actividad física o mental que no tiene un objetivo el cual podría tomarse como provechoso o útil, por el contrario, lo que busca que el jugador tenga una experiencia placentera. De esta manera el sujeto lo que espera es que el videojuego le brinde un momento de descanso, en donde no tiene que tener específicamente un fin que no sea el de pasar el tiempo.

Para Berger, de no ser debidamente moderado, los videojuegos pueden volverse absorbentes generando que el individuo sienta una dependencia por el juego, puesto que este autor explica que los diseñadores deliberadamente crean “ganchos” para incentivar a los jugadores para que sigan jugando mediante sistemas de recompensas en donde les inciten a conectarse diariamente, e incluso, por lapsos de horas (Berger, A. A. 2002). Dicho esto, podemos ver ambos efectos, los positivos y los negativos que se dan dependiendo del buen o mal uso que se haga de estos, los videojuegos son espacios libres en donde el sujeto puede desarrollar su identidad y fluir creativamente, además el videojuego está diseñado para que sea atractivo al sujeto y este se mantenga al tanto de todo lo que suceda con este videojuego, que en caso de que no se controle podría de acuerdo con esto volverse algo altamente absorbente.

Frustración en los videojuegos

La frustración en los videojuegos puede verse de dos formas, una que sería la que es inducida por el juego y otra la que este modula, esta frustración sería una frustración subjetiva, es decir, causada por la existencia misma del individuo en su vida cotidiana, la cual le genera displacer, en este caso de acuerdo con Gozlan, A. (2016)

“La máquina virtual viene a ubicarse en el lugar de la prueba de realidad; le permite alucinar un mundo. Fantasear, soñar, revivir nuevamente esta experiencia hace que las deficiencias del entorno se vuelvan menos consecuentes, y le da la posibilidad de una vía de escape respecto de la frustración” (p. 452).

Es ahí donde el rol del juego sería entonces el de envolver al jugador en una experiencia en la cual se pueda olvidar de todo aquello que le agobia de su vida real y se enfoque en lo que el juego le está presentando, que es mucho más placentero ya que este le presenta un mundo sin límites.

Manifestación de la frustración según el psicoanálisis en los videojuegos

Siguiendo la línea de pensamiento de que uno de los tipos de manifestación de la frustración en los sujetos podría ser la agresión, se dedicará en este apartado a hablar acerca de la agresión y su conexión con la frustración o “ausencia de la satisfacción esperada” (Freud, S. 1911).

Para Freud (1930) el sujeto tiene una tendencia instintiva la cual sería la agresividad en que últimas presenta un obstáculo con el cual la cultura se tropieza. Esta agresividad podría ser sublimada por medio del uso de los videojuegos, ya que se podría pensar que esta al no poder ser expresada de forma “socialmente correcta” se busca otros medios para desfugarla, medios los cuales sean aceptados por todos y no representen un peligro tanto psíquico como físico para otro. En un videojuego matar, destruir o capturar son uno de los objetivos casi siempre presentes, se habla de imponerse de forma agresiva para lograr llegar a la meta, ganar. Estos impulsos thanáticos llevan a “la agresión, a la destrucción y con ello también a la crueldad” (Freud, S. 1930, p. 3051-3052).

Aunque los videojuegos iniciaron siendo fundamentalmente un jugador contra la computadora (PVNPC), con el tiempo, y el avance de los dispositivos más la incorporación del internet, esto ha logrado que los jugadores se enfrenten contra sus propios pares, convirtiéndose así en jugador contra jugador o un jugador contra varios jugadores (PVP) lo cual mostraría como una pequeña muestra de la cultura algo así como “el natural instinto humano de agresión, la hostilidad de uno contra todos y de todos contra uno” ya definido por Freud en “el malestar en la cultura” (1930). Este instinto de agresión latente puede ser desencadenado por la frustración la cual creemos puede ser tanto la subjetiva como la creada por el mismo videojuego al no poder satisfacer esa pulsión de cumplir con su objetivo primario según él tipo de videojuego, es decir, por ejemplo, ya sea ganarle a otro o superarse a sí mismo.

Lacan señala que " La agresividad es la tendencia correlativa de un modo de identificación que llamamos narcisista y que determina la estructura formal del yo del hombre y del registro característico de entidades de su mundo" (Lacan, J. 1984, p. 102). Es decir que el sujeto rivaliza con sí mismo. En su tesis II nos habla de una agresividad hacia otro

La eficacia propia de esa intención agresiva es manifiesta: la comprobamos corrientemente en la acción formadora de un individuo sobre las personas de su dependencia: la agresividad intencional roe, mina, disgrega, castra; conduce a la muerte (Lacan, J. 1984, p. 97).

Esta agresividad genera diferentes tipos de reacciones, las cuales pueden llegar a ser fatales, para Lacan este tipo de agresividad genera todo tipo de malestares, además que no solo tiene que ser una agresividad expresada en palabras ya que

Sabemos por experiencia que no es menos eficaz esta agresividad por la vía de la expresividad: un padre severo intimida por su sola presencia y la imagen del Castigador apenas necesita, enarbolarse para que el niño la forme. Resuena más lejos que ningún estrago. (Lacan, 1984, p. 97).

A veces solamente con la presencia del sujeto ya se puede sentir la agresividad que se genera este con su forma de actuar, en el caso de los videojuegos lo podríamos pensar de la siguiente forma, podría ser el caso de quien agrede a los demás por sentir que lo que le sucede en el juego no es lo que merece, ya sea por su renombre o por la cantidad de horas invertidas en el mismo, es aquí en donde se puede llegar a descargar esa frustración en forma de agresividad hacia sus compañeros. También se podría dar de que cuando algún sujeto juegue con dicha persona a quien se considera que es agresiva, pero tiene un estatus superior a él, sienta temor por lo que esta persona representa.

Autoimagen

La autoimagen nos habla de aquello que piensa el sujeto de sí mismo, de acuerdo con Ortiz. A, Uribe Ulloa, A (2015) citando a García y Musitu, (2014). Indican que

El autoconcepto se relaciona con reconocerse como un sujeto físico, social y espiritual, lo cual forma el concepto que tenemos de nosotros mismos y surge de un proceso reflexivo, además de tener un carácter multidimensional al formarse de factores emocionales, componentes del entorno social, el entorno físico y el académico (p.16).

El autoconcepto o la autoimagen en los videojuegos podría verse modificado por el rendimiento que se presente en ellos ya que

Desde el punto de vista ontológico, el sujeto/objeto de estudio es aquel que vive y crea su autoconcepto a través del uso de videojuegos a lo largo de su vida, permitiendo que estos reedifiquen su persona y vayan creando su manera de identificarse, con lo cual validamos el hecho que los individuos construyen su conocimiento y significados de forma activa mediante sus propias experiencias (Rojas, 2001) y aquellas que nacen al utilizar estos programas de entretenimiento. (Gálvez, 2015, p.24).

De acuerdo con esto los videojuegos tendrían un gran impacto en este autoconcepto o imagen de sí que tenga el sujeto, debido a las interacciones que se presentan con el mismo. De igual forma esto se da por un proceso reflexivo del sujeto al momento de jugar el videojuego, también podría haber quienes no tengan ese proceso reflexivo y su imagen de sí no se vea afectada con las pérdidas o las victorias.

Escape de la realidad

Una de las posibles funciones que cumplen los videojuegos es el de escape de la realidad, este escape se daría cuando el sujeto utiliza los videojuegos para desligarse momentáneamente de las problemáticas que su realidad actual le presenta. Es decir que entonces

La conciencia desligada del acontecer presupone una negación momentánea de la realidad o incluso una actitud de escape ante la misma (los casos en los que la imaginación no conduce a un escape de la realidad son aquellos en los que es utilizada creativamente para transformar el presente, es decir, aquellos casos en los que, de hecho, se sigue en la conciencia del acontecer). (Simón, 2002, p.648).

En estos casos el sujeto es consciente de que su realidad sigue siendo la misma, pero se podría decir que esta se pone en pausa para concentrarse en otra realidad que es la que está aconteciendo en el juego, ya que “Sabemos por propia experiencia que la fantasía despierta en nosotros emociones, es decir, que los mecanismos emocionales siguen funcionando casi como si las escenas fantaseadas fueran realidad”. (Vicente M. Simón, 2002, p. 64).

Este escape de la realidad logrado por medio de la fantasía que el juego permite, puede ser para algunos puede ser no muy aceptado ya que "La misma psicología ha visto con malos ojos los procesos fantasiosos, ya que la supuesta "madurez" de la persona debe acompañarse del desalojo de la fantasía para poder alcanzar la integración social" (García-Arroyo, José M. 2013, p. 176).

Socialización

De acuerdo con Simkin, Hugo, & Becerra, Gastón (2013). “Diferentes autores definen la socialización, en términos generales, como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, roles, valores, actitudes y creencias, a partir del contexto sociohistórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes de socialización tales como los medios de comunicación, la familia, los grupos de pares y las instituciones educativas, religiosas y recreacionales, entre otras” (Arnett, 1995; Maccoby, 2007; Grusec y Hastings, 2007, p. 122).

En el caso de los videojuegos, hay tanto videojuegos que se podrían decir que son “modo historia” en donde el sujeto cumple el rol de un personaje predeterminado y en donde no hay contacto con otros jugadores, y juegos online cooperativos los cuales pueden generar más interés por el socializar ya que “se ha podido comprobar cómo es precisamente a partir de

la dinámica establecida a partir de los videojuegos o juegos por ordenador se generan nuevos modos de socialización” (Del Moral Pérez, M. E,19980, p. 314).

Los videojuegos permiten el contacto con el otro, tanto con personas del mismo país como de otros países y hasta continentes, generando así que la persona pueda tener contacto con otras culturas y aprenda nuevas habilidades de acuerdo con Alfageme, Begoña, & Sánchez, Pedro (2002). “Los juegos tienen un potencial educativo importante y su valor no es sólo de motivación, sino que a través del juego se puede aprender a aprender, se pueden desarrollar destrezas, habilidades, estrategias y relaciones interpersonales.” (p. 115).

De igual manera se tiene otra perspectiva en la que se afirma que los videojuegos pueden tener efectos negativos socialmente, González, María T., & Espada, José P., & Tejeiro, Ricardo (2017). Señalan que “Algunos de los efectos sociales negativos del uso abusivo de videojuegos incluye relaciones afectivas débiles con los padres y con personas de su misma edad, y el fortalecimiento de estereotipos sociales raciales o sexuales”. p. 181. Haciendo así que los jóvenes adquieran conductas poco deseadas que podrían llegar a ser replicadas en la vida real y no solo dentro del videojuego.

Entretenimiento

El entretenimiento de acuerdo con Juan de Peñalver (1842) como se citó en López, J. (2011) señala que “el entretenimiento indica una ligera ocupación, suficiente para libertarnos del fastidio de una completa ociosidad, haciéndonos pasar el tiempo de modo que nos sea menos pesado nuestra completa inacción: es propiamente un pasatiempo” (p. 20).

Para algunas personas quienes frecuentan los videojuegos estos les cumplen con una función de entretenimiento en donde juegan simplemente por la búsqueda de diversión, algunos podrían afirmar que la diversión es una función innata de los juegos en general como señala Estes y Mechikoff (1999), citados por Moncada Jiménez, José, & Chacón Araya, Yamileth (2012). En donde se afirma que “han definido el verbo jugar, como una serie de actividades de ocio que se realizan de forma voluntaria, para diversión, y que es creativo y no tiene límites o reglas.” (p. 43). En el caso de los videojuegos estos a pesar de que tienen límites y reglas se consideran como un medio de entretenimiento cada vez más popular entre personas de todas las edades.

Competencia

Los videojuegos inicialmente tuvieron el fin exclusivo del entretenimiento, pero con el paso del tiempo estos han ido tomando gran importancia en el ámbito competitivo, Centeno, D (2014) afirma que

“...el reconocimiento hacia los jugadores competitivos difícilmente se podía contemplar, al menos en el mundo de occidente. En oriente no sólo no se dieron casos así desde los medios de comunicación, sino que ya a finales de los noventa se retransmitían torneos y campeonatos de videojuegos, reconvertidos en espectáculos televisivos, llegando a nivel internacional...” (p.11).

Inicialmente los jugadores profesionales de videojuegos empezaron a surgir en occidente, ya que debido a que muchas de las compañías se encontraban allí tenían mucho más auge que en otras partes del mundo. También se debe tener en cuenta que la competencia no solo significa que sea de manera profesional, también se pueden dar “micro competencias” dentro de cada partida del juego, ya sea para mejorar su propio récord o para ganarle al otro equipo con el objetivo de subir de puntuación o rango dentro del mismo juego.

De acuerdo con la revista Forbes, en el año 2018 Tyler “Ninja” Blevins un jugador profesional de videojuegos llegó a ganar 17 millones de dólares consagrándose así como el videojuegador que más dinero ha obtenido gracias a los videojuegos. A pesar de que existan muchos jugadores profesionales no todos llegan a ganar tanto dinero, ya que todo depende de la fama que puedan estos adquirir.

Método

En relación con la profundidad lograda con la presente investigación, y en relación con su propósito general, ésta se puede caracterizar como un *estudio de tipo descriptivo*. De acuerdo al tiempo, se trata de un estudio *transversal*, ya que solo se hará una toma de datos en un momento dado. A partir del manejo que se dará de los datos, éste estudio puede caracterizarse como un estudio *cualitativo*, esto porque se hizo un análisis categorial de los datos gracias a las entrevistas en profundidad.

El tipo diseño de dicha investigación se propone a hacer mediante el uso de *sondeos en forma de entrevistas* para la recolección de datos, esta investigación se trata entonces de un estudio de caso debido a que

Estudios de caso como parte de la técnica de recolección de información. Es posible considerar los estudios de caso como una parte de la selección de la muestra, esto es, el

investigador cualitativo puede adoptar un paradigma, un enfoque y una estrategia por lo que decide estudiar un fenómeno, evento o poner a prueba una teoría, de ahí que tiene que determinar cuál o cuáles casos son los más apropiados para su estudio. (Muñiz M, 2010. p. 2).

Ya que se buscó conocer en profundidad un número reducido de variables: Las características de la frustración en jóvenes adultos que frecuentan el uso de videojuegos en la ciudad de Medellín.

Sujetos

Los sujetos que participaron en esta investigación son jóvenes adultos que residen en la ciudad de Medellín, los cuales fueron contactados por medio de grupos de jugadores de videojuegos vía redes sociales. Estos debían cumplir también el rango de juego semanal estipulado entre 15 y 20 horas y así mismo cumplir con la edad estimada la cual es tener entre los 18 y los 26 años.

Caracterización de los participantes

Serán entrevistados 5 hombres y 1 mujer, de edades entre 21 y 25 años, que juegan con un promedio de 15 y 26 horas semanales y que hacen parte de diferentes ámbitos ocupacionales. Debido a la pandemia, una mayor participación de sujetos que cumplieran con los requerimientos se vio afectado, por lo tanto, se optó por una cantidad menor en donde, no obstante, fueron suficientes para lograr llevar a cabo la investigación.

Tabla 1. Caracterización de los participantes

	SEXO	EDAD	OCUPACION	AÑOS COMO JUGADOR ACTIVO	HORAS DE JUEGO SEMANAL (PROMEDIO)
Sujeto 1	M	24	Oficial de la armada nacional	14	18
Sujeto 2	M	25	Fotógrafo	18	21
Sujeto 3	M	25	Investigador	15	21
Sujeto 4	M	23	Estudiante	16	15
Sujeto 5	M	25	Asesor de servicio al cliente	-	26
Sujeto 6	F	21	Estudiante	-	25

Procedimiento

Los pasos que se llevaron a cabo en la investigación fueron en tres fases. En la primera fase hubo una contextualización teórica, empírica y socio-histórica, que permitió establecer el estado del arte de la cuestión. Allí es en donde se reunió toda la información teórica respecto a la frustración y los videojuegos en jóvenes adultos en la ciudad de Medellín como marco contextual. La segunda fase fue de trabajo técnico y de campo, inicialmente se diseñaron instrumentos, se pilotearon y posteriormente se entró en proceso de contacto con los jóvenes adultos para desarrollo de las entrevistas semiestructuradas. La tercera y última fase fue la organización, análisis y discusión de los resultados encontrados. Las entrevistas fueron grabadas, para ser luego transcritas y lograr así denotar una tendencia en los participantes que nos llevara a redactar los resultados de la investigación.

Instrumento

Para la recolección de información se construyó y se aplicó un instrumento básico de entrevista semiestructurada ya que esta nos permitió tener una conversación con los sujetos donde se tengan en cuenta varios aspectos del discurso de la persona y no solo por el contenido concreto de las preguntas de la entrevista, como explica Morga (2012):

En esta modalidad, si bien el entrevistador lleva un guion de preguntas básicas, tiene la libertad de cuestionar al entrevistado sobre aquellos temas que le interesen, o bien omitir algunos temas de acuerdo a su criterio. El objetivo de la entrevista semi dirigida consiste en invitar al entrevistado a tratar aspectos que no han quedado claros para el entrevistador y llenar lagunas de información (p. 15).

Las preguntas a realizar en la entrevista fueron creadas acorde a las categorías de análisis: *agresividad, autoimagen, escape de la realidad, socialización, entretenimiento y competitividad*. Lo cual permitió un intercambio de información no solo por parte del entrevistado sino también por el entrevistador, logrando así recopilar información más concreta sobre lo que se quería indagar. Por su parte, esta metodología de entrevista también dio la posibilidad a hacer preguntas por fuera del cuestionario pero que al mismo tiempo eran relevantes en la entrevista para hacer énfasis en algunos temas que de otra manera no hubieran sido cuestionados.

Resultados

En este apartado se darán a conocer los resultados obtenidos de las entrevistas semiestructuradas realizadas a seis videojugadores de la ciudad de Medellín entre las edades de 18 y 25 años y que a su vez juegan con una frecuencia semanal entre 15 y 26 horas en promedio. Con el fin de presentar un análisis detallado y organizado de la información recolectada, se dividirán los resultados a partir de cada categoría de análisis: características de la frustración y características de los videojuegos y estas, a su vez, a partir de sus subcategorías. Esta información será presentada teniendo en cuenta la relevancia y tendencia de los datos, sin desconocer la experiencia subjetiva de cada sujeto participante. Los datos que se presentan a continuación son sustentados por fragmentos de los discursos mencionados por los participantes, esto con el objetivo de lograr un análisis de las características de la frustración en personas que frecuentan el uso de los videojuegos.

Características de la frustración

Las características de la frustración, de acuerdo a las entrevistas realizadas, manejan diferentes expresiones de acuerdo a la característica específica que se esté analizando en relación al uso de los videojuegos, siendo las de este caso la agresividad, la imagen de sí y el alejamiento de la realidad. A continuación, se presenta el análisis de datos acorde a estas características en el orden anteriormente planteado.

Con respecto a la **agresividad**, todos los sujetos afirmaron presentar algún tipo de agresividad gracias al videojuego, esta se puede dar en relación al comportamiento o desempeño de otros jugadores dentro de la misma partida, como lo describe el sujeto 5:

Si por ejemplo uno está molesto porque uno está perdiendo y aparte que uno está perdiendo dentro del equipo hay gente toxica que llaman o te está tratando mal o está generando mal ambiente, digamos que a veces uno si puede reaccionar a activar el micrófono y llegar a ser un poco agresivo con ellos.

Para agregar a esto, también se puede generar una agresividad por parte del desempeño de un oponente que está siendo superior, así lo plantea el sujeto 1:

El momento que me vuelvo más agresivo, sería cuando son juegos competitivos normalmente, pues hay alguna persona que quizás es reincidente en la que me está ganando la partida y que siento que esa persona lo sabe, que juega mejor que yo.

No obstante, la agresividad no solo se presenta con respecto a los actos de otras personas dentro del juego, sino también del desempeño individual que pueda tener la persona al momento de jugar que genera una frustración en el sujeto, así lo explica el sujeto 4: *“la agresividad es más latente cuando estoy jugando mal, cuando soy yo el que siento que estoy fallando o estoy haciendo las cosas mal, me molesta un poquito más”*.

De este modo, la agresividad que se presenta en los videojuegos no es solamente generada por la acción de jugar y el desarrollo de la partida, sino que este puede servir como un potenciador para una persona que ya de por sí está siendo frustrado por motivos externos al videojuego, así lo muestra el sujeto 6:

Yo normalmente soy súper tranquila para jugar, no soy muy de "flamear" o de putear gente o de tratar mal a las personas, a menos que ya tenga como la influencia y que esté pasando un mal día y que de paso pase algo malo en el juego, de ahí lo que hago simplemente es bloquear a todo el mundo y listo, como aislarme yo misma.

Con esto se logra evidenciar que la agresividad toma un rol importante en los videojugadores al estar presente en todos los entrevistados pero con expresiones distintas, esta puede ser una agresión tanto para otros como para sí mismo. Con respecto a la frustración, se observa que la agresividad tiene un factor de relevancia al ser esta una manifestación en el individuo por no lograr sus objetivos dentro del juego, estas manifestaciones de la agresividad pueden perdurar en el tiempo más allá del tiempo gastado en los videojuegos generando así una frustración que va más allá del videojuego hasta tener un impacto en la vida cotidiana del sujeto. No obstante, la frustración en el sujeto suscitada por sus labores y responsabilidades diarias pueden ser reducidas al emplear la agresividad que dichas responsabilidades generan en un dispositivo externo que obtiene un papel de modulador como es el caso de los videojuegos y como así bien lo explicaban algunos sujetos entrevistados.

Otra característica de la frustración es sobre la **autoimagen** y como esta se distorsiona debido a los componentes externos, como es en este caso los videojuegos. Esta autoimagen y su distorsión van muy ligados al desarrollo del juego y el desempeño de la persona dentro de este donde, dependiendo de dicho desarrollo o desempeño, la persona puede experimentar cambios tanto positivos como negativos. Así nos lo hace saber el sujeto 2:

Cuando no gano, si me digo "bueno, ¿que hice mal? ¿Por qué lo hice mal? torpe, torpe, torpe, torpe. Porque siento que me da cosa porque cometí un error y siento que pude haber ganado

la partida, o termina la partida voy en la calle y soy como "ve y si hubiera jugado tal cosa se ganaba, pendejo".

Para agregar a esta distorsión negativa de la imagen propia, el desarrollo no satisfactorio del videojuego es capaz de llevar a la persona hasta un punto donde llegue a cuestionarse por qué juega en primer lugar, independiente de que dicha persona ya lleve varios años jugando. Así nos lo muestra el sujeto 6:

Cuando no logro los objetivos, ósea cuando siento que estoy jugando mal, que las cosas que digo, por ejemplo cuando digo que "tengo que hacer esto, tengo que jugar esto y tengo que salir victoriosa en esto" y no lo hago, me desanimo mucho y como que me dan ganas más bien de soltar el juego y ponerme a hacer otra cosa y como que me pongo a cuestionarme "¿realmente vale la pena que siga jugando esto?".

Por otra parte, un desarrollo positivo del videojuego puede generar sentimientos de grandeza y auto superación que los motiva a seguir jugando, así lo explica el sujeto 1:

Cuando gano siento euforia, alegría, es un sentimiento muy chévere la verdad. Es difícil de explicar, pero es algo que muchas personas ven como muy pequeño pero que para uno es una victoria personal, para uno es un avance, para uno es algo grande.

No obstante, para el sujeto 3, el cómo se siente sobre sí mismo no depende del juego en su generalidad como tal sino más específicamente del modo de juego que el individuo use, pero que de cualquier caso, la imagen que tiene de sí mismo rara vez cambia, explicándolo de la siguiente manera:

Depende del juego, porque hay juegos que son individuales, que el objetivo es básicamente desarrollar una historia y que el perder, o "morir", es más como un "bueno, que debo corregir para superar este pedazo" mientras que en los juegos multijugador, que de cierta manera son batallas donde hay una victoria o una derrota, es distinto.

Posteriormente agrega:

Si es individual, es una sensación de que debo mejorar, mientras que es multijugador es "si no es mi culpa, que gente tan inútil". Yo la verdad juego por motivos de dispersión y entretenimiento entonces si gano pues bien gane, chévere, pero pues si no lo hago buscare la siguiente partida.

Por lo tanto, se puede observar que la imagen de sí se presenta en la mayoría de los sujetos y es una consecuencia del desarrollo de los videojuegos tanto positivo como negativo. Sin embargo, esta sirve para que los jugadores puedan ver en qué aspectos mejorar así como

también genera una sensación de grandeza y motivación al momento de jugar cuando los resultados son positivos.

Otra característica de la frustración hace referencia al uso de los videojuegos como **escape de la realidad** y como modulador de las frustraciones externas que pueden afectar a la persona. Así nos lo explica el sujeto 1:

Mi trabajo es bastante exigente, para mí el jugar es un escape de la realidad, para mí es una forma de desconectarme de lo que está pasando muchas veces en mi trabajo, si tengo algún problema en mi trabajo o me siento con mucha rabia o me siento impotente voy con mi consola, me siento y eso me ayuda mucho a tranquilizarme, me ayuda mucho a sacar esa frustración.

El sujeto 5 agrega:

Yo creo que la virtualidad en general puede ser un medio para escapar de la realidad en tanto eso empiece a influir o impactar en lo que es digamos tu funcionalidad como persona, podría ser un medio para uno despejarse un rato.

Por otra parte, el sujeto 4 comenta lo siguiente con respecto a que los videojuegos no son una herramienta para escapar de la realidad, sino para poder tolerarlas mejor:

Digamos cuando entro a jugar pues si logro relajarme un poco y digamos no estar tan ligado a lo que pasa en la vida real por decir pero tampoco es un escape es más como algo que ayudo a que todas las cosas que pasan en la vida real, aunque las cosas que no salgan como uno quisiera todo el tiempo. Los videojuegos como que amortiguan un poco.

De esta manera, el uso de los videojuegos como escape de la realidad y las frustraciones externas como primer motivo en algún momento del tiempo, no significa que dicho propósito se vaya mantener así a lo largo del tiempo, sino que este puede evolucionar para ser solo una plataforma de entretenimiento. Así nos lo muestra el sujeto 3:

En mi caso, inicialmente en su momento eso fue su objetivo inicial, yo jugaba videojuegos para dejar de pensar, en su época, del colegio, de lo que sucedía en mi alrededor, y de cierta manera eso género que eso fuera como un resguardo que si se ha mantenido con el tiempo, que el objetivo del videojuego es algo que te saca de tu cotidianidad y que te ayuda a relajarte o a pensar en otra cosa distinta aparte del común del día a día.

Posteriormente el sujeto 3 agrega: “en estos momentos ya no es un medio de escape sino más bien de entretenimiento porque ya tengo 25 años entonces uno va madurando y va creciendo y se va dando cuenta de las consecuencias que esto puede traer”.

El alejamiento de la realidad no solo es ligado a las frustraciones externas sino a los pocos límites que pueden existir para el jugador entre los diferentes tipos de videojuegos existentes, así lo explica el sujeto 6: *“Yo supongo que sería porque en los videojuegos puedes hacer muchas cosas que en la vida real no y es como una forma de experimentar cosas que de otra forma nunca serías capaz de hacer.”*

Por lo tanto, cuando se analizan estos datos con respecto a las características de la frustración con relación a los videojuegos, se puede observar que los videojuegos manejan una doble valencia en cuanto pueden ser generadores de la frustración en los sujetos pero al mismo tiempo estos poseen un factor de modulador del estrés en la persona, lo que lleva a que el sujeto siga jugando aunque esto signifique el videojuego pueda contribuir a la frustración externa que el sujeto ya va lidiando de por sí, así como también puede anularla en su totalidad. Entonces acá se puede observar que las principales características de la frustración en los videojuegos se caracterizan en expresiones agresivas hacia sí mismo o hacia otros, cambio de la autoimagen hacia una visión de sí desfavorable y una sensación de no poder lograr lo que se debería lograr con respecto a sus objetivos.

Características del uso de los videojuegos

Es importante entender como las características del uso de los videojuegos pueden influir en los comportamientos de los sujetos en relación a la frustración que pueden llegar a obtener gracias a dichos videojuegos, por lo tanto, se hizo un análisis de los siguientes aspectos relevantes del uso de los videojuegos, siendo estos la socialización, el entretenimiento y la competencia, los cuales se mostraron en este apartado en dicho orden.

La **socialización** por medio de los videojuegos se considera importante al momento de jugar puesto que permite forjar amistades significativas con personas que posiblemente no hubieran podido conocer por otro medio, lo que hace que la experiencia de juego sea diferente. Así lo explica el sujeto 4:

Tengo en estos momentos amistades que para mí son importantes y valiosas gracias a los juegos online, entonces es una experiencia que para mí significa un poco más. De todos los juegos online que he jugado y que he tenido contacto con otras personas, casi de todas han quedado amigos con los que conservo hasta el momento contacto y son personas que conocí hace años.

Respecto a esto, el sujeto 5 expone:

Los videojuegos pueden ser una fuente muy importante para relacionarte con otras personas, gracias a los videojuegos he conocido personas en diferentes parte del mundo, principalmente de este cono del continente, porque pues, son los servidores con los que uno se encuentra conectado, entonces me parece que los videojuegos y la virtualidad en general ofrecen una herramienta muy fuerte para entablar digamos ese tipo de relaciones.

De este modo, la socialización no solo se da en el juego sino que también a la hora de conectar con personas por fuera de este ya que funciona como tema eje de conversación, así lo explica el sujeto 1:

Cuando llegue a un nuevo colegio cuando era niño, los videojuegos fue ese primer acercamiento que te digo, el más importante. Es el tema de conversación que no se acaba porque hablamos de que son y la historia que tienen y ahí son una cantidad sin número de ellos para hablar entonces si fue una gran ayuda.

El enfoque del juego cambia significativamente cuando se juega con otros a diferencia de cuando se juega solo, así lo explica el sujeto 6:

Cuando juego con personas yo estoy ahí cagándome de risa, nos reímos de todas las cosas que hace la otra, nos ponemos a hacer chistes y eso como que se vuelve mucho más disfrutable que jugando sola, porque sola solo estás ahí, no sé, callada, concentrada, tomándotelo en serio y no simplemente un juego.

Con esto se puede observar la existencia de un factor social por parte de los videojuegos al poder conectarte con personas de cualquier rincón del mundo, así como también se presenta una diferencia notable en las experiencias de juego individual o colectivo, siendo así un factor mayormente positivo con respecto a la frustración que el videojuego genera en el individuo, puesto que los participantes destacan una mayor diversión al momento de jugar con otros en vez de solos.

El **entretimiento** se puede llegar a entender como el factor principal al momento de optar por jugar algún videojuego independiente de cualquier otro factor que este pueda brindar, como puede ser el caso de socialización o entretenimiento, así lo explica el sujeto 4: *“diría que el fin de los videojuegos es principalmente de entretenimiento porque a mí me gusta jugar es básicamente porque me entretiene y me gusta, pero si tiene un factor implícito el de poder relacionarme con otros”*.

No obstante, también depende de la perspectiva que tome cada persona al momento de jugar dependiendo de lo que se busque lograr, así lo explica el sujeto 3:

Es cada persona como vea o se acerque a los videojuegos, para mí se puede comparar con el fútbol en donde tú puedes ver gente que va a jugar fútbol con sus amigos simplemente para pasar un buen rato, lo mismo ocurre con los videojuegos, hay gente que sale del trabajo y solo quiere jugar con sus amigos o su pareja para dispersarse. Pero también está el otro extremo que se lo toma como si fuera una competencia en donde la persona debe ser el mejor y va y entrena 20 horas diarias para ser el mejor.

Al momento de indagar sobre cuál es el momento en que la persona siente que se está entreteniéndose con el videojuego, la mayoría de los entrevistados hace alusión a un momento de tranquilidad donde el mundo real parece ponerse en pausa, así lo expone el sujeto 1:

Uno se desconecta primero que todo, es una experiencia como tan inmersiva que, que simplemente se te olvida lo que está pasando inmediatamente a tu alrededor entonces de ahí, de ahí vienen otras cosas ¿no? A parte de que estas tan desconectado de lo de afuera ya por ahí comienza una buena experiencia para mí, simplemente lo que está pasando a tu alrededor te deja de importar.

Ante esto, el sujeto 2 afirma:

Sé que me estoy entreteniendo cuando no tengo hambre, no tengo sueño, cuando no quiero hablar con nadie, principalmente cuando el juego te hace sentir parte de él, que te mete en el personaje y te hace sentir cosas que a ti en tu vida personal te gustaría sentir.

Para el sujeto 3 se presenta de la siguiente manera:

Cuando me ayuda a dejar de pensar en lo que debo o en la cotidianidad del día a día, cuando estoy sentando en un videojuego y no pienso en digamos como en mi carga de trabajo o la pelea que tuve más temprano con mi novia o cosas así por el estilo, que te ayudan a dispersarte.

Aunque si bien para la mayoría de los sujetos participantes el entretenimiento se da cuando existe un momento de pausa e inmersión, para otros se entiende por entretenimiento aquello que simplemente no le molesta, o le frustra, dentro del videojuego, como puede ser el caso de no perder. Así lo hace ver el sujeto 5:

Cuando uno pierde efectivamente uno siente una sensación de frustración, hay una sensación de "jueputa que rabia" y uno acaba con rabia y efectivamente uno no se divirtió. Uno sabe que se está divirtiendo cuando está ganando, cuando está ganando uno se está divirtiendo, cuando uno está perdiendo no creo que se esté divirtiendo pero si está aprendiendo para poderse divertir.

Mientras que para el sujeto 6: *“Lo disfruto porque no me frustro tanto al jugarlo, como que no me parece como que sea una carga, como que sea una obligación ni nada de eso, sino algo que hago a voluntad y que me gusta hacer”*.

Acá es evidente que la característica de la frustración que más se relaciona con respecto al uso de los videojuegos es aquel de escape de la realidad, puesto que varios participantes explican que sienten que se están entreteniendo en el momento que su realidad inmediata entra en un estado de pausa, mostrando así una intención por estar inmerso en un mundo virtual que lo aleje de las connotaciones negativas como el estrés que puede traer consigo la realidad.

En cuanto a la característica de la **competencia**, esta es entendida por la mayoría de los entrevistados como algo natural que se da al momento de hacer uso de los videojuegos ya que el objetivo siempre es ganar aunque esto no signifique buscar el lado competitivo del juego con el objetivo de ser el mejor, sino evitar el hecho de perder. Así lo explica el sujeto 3:

Yo no uso los videojuegos como medio para competir, de hecho, yo le huyo cualquier cosa que implique escala competitiva, como el "league of legends" que tiene un modo clasificatorio que te da un rango y te dice que tan bueno eres en comparación al resto de jugadores, pero cuando juego lo hago con la intención de ganar pero no porque deba hacerlo sino porque me está dentro de mi querer ganar.

No obstante, la competencia es capaz de generar sentimientos de satisfacción y grandeza cuando los resultados son positivos, así afirma el sujeto 1:

Cuando tú le ganas a otra persona la sensación es diferente, en el caso de un juego competitivo que son 150 personas y tú eres el número uno, eres el número uno de 150 independientemente de donde sean esos 150 desconocidos, te sientes mejor, te sientes mucho más que ellos.

A esto, el sujeto 4 comenta: *“me proporciona satisfacción más que todo diría yo, y también no sé, tranquilidad de saber que lo que estoy haciendo no solo lo estoy haciendo bien, sino lo mejor que puedo”*.

El sujeto 6 agrega: *“el competir me proporciona satisfacción, sentirme mejor que los demás creo yo”*.

De este modo, la competencia también puede proporcionar sentimientos negativos cuando los resultados no son los esperados, como lo expone el sujeto 2:

Si pierdes puede que te baje la autoestima puede que sea solo un videojuego pero si la gente te dice como "uy no lo lograste, uy perdiste o uy tal te ganó" te vas a sentir como "agh" y eso puede que te quiebre por dentro.

Sin embargo, para algunos entrevistados la competencia también se puede ver como ese motivante para poder mejorar y poder cumplir ese potencial que cada quien lleva consigo, así como también la plataforma adecuada para suplir los deseos de competitividad que la persona lleva internamente. Así lo explica el sujeto 5:

Con la competencia empiezas a ver el juego con algo más de seriedad, entonces genera un poco más de compromiso, un poco más de obligarse a sí mismo a estar en un constante análisis de que está pasando, que estás haciendo bien, para lo que estés haciendo bien mejorarlo y para lo que estés haciendo mal o estés haciendo no tan bien corregir. Entonces principalmente esa competencia lo que hace es eso, compromiso y te obliga a tener un poco más de análisis.

Ante esto, el sujeto 4 afirma:

Soy competitivo en la vida real, pero no tanto como en los videojuegos, o sea, en los videojuegos es más en serio el querer ser el primero y al menos intentar ser el que destaque por algo tanto competitivo como cooperativo.

Los videojuegos también pueden proporcionar una plataforma para llevar esa competencia a su expresión máxima de torneos de alto rendimiento gracias a las competencias virtuales con sus respectivos equipos profesionales. Así lo explica el sujeto 6: “*más que todo por el hecho de que estoy en un equipo femenino, entonces siempre estamos ahí compitiendo en torneos de vez en cuando y eso, así sea en ese entorno competitivo yo me divierto igual con mi equipo*”.

Para el sujeto 5 alcanzar tal nivel de competencia de alto rendimiento es un objetivo:

A nivel de competencia ya profesional, si me gustaría que el equipo con los parceros si se pueda dar, que tengamos el tiempo para poder entrenar y que cualquier día nos inscribamos a un torneo, eso sería lo ideal en los planeas a mediano y largo plazo que podemos tener.

Con respecto a la competencia, este es el factor donde se puede encontrar el mayor nexo de frustración y videojuegos siendo este el principal componente que genera más impacto en el individuo. La competencia innata del ser humano entra en la dinámica que busca ser saciada dentro del videojuego, logrando que las victorias o derrotas en el juego logren un impacto mayor en el individuo, generando frustraciones en el sujeto cuando el resultado no es el deseado.

En síntesis, se puede evidenciar que los videojuegos, más allá de ser un dispositivo de entretenimiento, pueden verse como una plataforma que brinda varias posibilidades para poder desempeñarse en aspectos que no son estrictamente ligadas a los videojuegos en sí, sino que también brinda la oportunidad de relacionamiento con otros además de también funcionar como herramienta para satisfacer deseos internos de competencia que puede llevar la persona. Toda esta carga tiene un impacto en el sujeto que lo lleva a ser más propenso a mostrar manifestaciones de la frustración al ser una actividad que puede llegar a ser relevante para el individuo en varios aspectos en los que se encuentra involucrado su ser y no simplemente como un juego.

Discusión y conclusiones

Esta investigación se dedicó a describir las características de la frustración en jóvenes adultos que hacen un uso frecuente de los videojuegos, identificando las características de la frustración y la relación que tiene esta con los videojuegos. En este apartado se presenta una discusión entre los resultados y el marco referencial, además de expresar las principales conclusiones a las que arribó este estudio.

Entre las limitaciones que presentó este estudio se encuentra el hecho de que se realizó la investigación en medio de una pandemia lo que hizo que contactar a los sujetos participantes fuera complicado, asimismo otra limitación que muchas de las personas que solían jugar videojuegos constantemente tuvieron que dejarlo de hacer debido a la carga tanto laboral como académica que se aumentó debido a la virtualidad, esto de acuerdo con lo expresado por aquellos que no pudieron ser entrevistados por no cumplir los requisitos pero que querían hacer parte de la investigación. De igual forma, podría ser interesante para futuras investigaciones, realizar la contrastación con diferentes ciudades para analizar si los resultados varían al ser esta una investigación enfocada en la población de la ciudad de Medellín.

Para Mills *et al.* (2018), la frustración está relacionada con el uso problemático de los videojuegos, de acuerdo con su teoría, cuando el sujeto está frustrado juega más de lo habitual, este juego compulsivo podría en últimas derivarse en psicopatologías. Para un videojugador frustrado con algo que le está ocurriendo en su vida, se presenta que es capaz de involucrarse más con el juego en cuestión, lo que genera que juegue más lo que lleva a que descuide sus necesidades básicas lo cual puede llegar a ser perjudicial para el individuo. No obstante, para algunos individuos este nivel de concentración en el juego, que Mills denomina como “pasión”, puede ser beneficioso al ser una oportunidad en el sujeto para que este logre cubrir sus necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relacionamiento (2018),

concepto que se pudo evidenciar con los participantes debido a que varios manifestaron usar el videojuego en momentos de frustración o estrés y esto les ayudaba a tener un espacio de claridad en donde la falta de distracciones les permitía omitir dichas frustraciones generada por la vida cotidiana, al menos, temporalmente.

La teoría de Freud, S. (1911) nos habla de una agresividad causada debido a una necesidad no satisfecha en el sujeto, en el caso de los videojuegos la agresividad se da por la frustración de no lograr los objetivos propuestos por el juego, esta agresividad se da en la mayoría de las personas entrevistadas, ya que señalaban que cuando iban perdiendo una partida o cuando no lograban una misión que el juego les proponía se sentían mal y empezaban a demostrar agresividad, ya fuera contra otro o contra sí mismos. La agresividad de igual forma para la teoría de (Lacan, J. 1984) afirma que, debido al narcisismo del sujeto, existe una competitividad consigo mismo, lo cual en este caso haría que quien juegue el videojuego no solo se compare con los demás, si no con su propio desempeño en el juego, lo cual en caso de no ser el esperado, lo cual generaría agresividad, la cual es una característica de la frustración. Para los entrevistados esta competencia consigo mismos se daba constantemente, ya que al invertir tanto tiempo en el juego según ellos lo esperable era mejorar exponencialmente, por lo cual al perder contra alguien quien veían como “novato” les causaba frustración, puesto que no les parecía correcto que alguien que no había jugado tanto ganara contra el quien jugaba de manera continua y dedicada.

En esta investigación fue posible tener en cuenta un elemento que no ha sido indagado en mucha profundidad en otros artículos que son relevantes a los videojuegos y es sobre la modificación que tiene la autoimagen del sujeto al momento de jugar, es decir, como se reconocen cuando juegan y cuál es el impacto que esto tiene en la vida del individuo durante o después de jugar. Para Pérez, R. & Torres, D. (2014) el estado de ánimo es el principal componente que se modifica al momento al momento de jugar y solo cuando este es un estado de ánimo positivo, el cual puede llegar a ser más intenso cuando se juega. Sin embargo, cuando este es un estado de ánimo negativo, el cambio de este es menos cambiante y el individuo se mantiene en una constante en donde el juego no llega a tener ningún tipo de impacto o influencia. Al contrastar el argumento de estos autores se puede evidenciar que en la presente investigación no solo se observó un cambio en un aspecto del sujeto que va más allá de su estado de ánimo sino también de la imagen que tienen de sí mismo y como esta puede fluctuar acorde al desarrollo del juego, sino que por su parte, también se pudo observar que el estado anímico negativo si puede tener un cambio positivo al momento de jugar, ya que varios de los

participantes de la investigación manifestaron un uso de los videojuegos cuando se encontraban en un punto personal de malestar ya fuera por sus responsabilidades académicas o laborales, así como también por sus relaciones interpersonales, lo cual el jugar les ayudaba a tener un momento de esparcimiento en donde se pudieran sentir bien y así mejorar su estado de ánimo.

A partir de la teoría de Gozlan, A. (2016), el sujeto entonces utilizaría la máquina virtual, en este caso el videojuego, como un medio de escape de la realidad, el cual le proporciona poder empezar cuantas veces sea posible un mismo escenario teniendo así diferentes resultados cada vez que lo intenta, esto le permite a quien juega el videojuego escapar de una realidad la cual tiene un entorno displacentero para el sujeto para así poder adentrarse en un mundo virtual donde hay menos límites, lo que permite que la persona pueda adentrarse en su totalidad y repetir una realidad deseada las veces que quiera. Este argumento de Gozlan fue corroborado por participantes de la investigación que manifestaron una fascinación por ese aspecto de repetición que pueden brindar los videojuegos en donde la realidad puede ser pausada temporalmente para así poder dejarse cautivar por la narrativa del juego que se encuentra usando el individuo. Por lo tanto, las características de la frustración en el escape de la realidad se verían por medio de un uso más constante del videojuego en donde lo que se busca es alejarse de aquello que afecta al sujeto en su vida real.

Para González, *et al* (2017) los videojuegos tenían efectos nocivos entre los que se encontraban poca socialización con pares y con sus padres, malos estereotipos sexistas y racistas. En la investigación, a diferencia de dicha tesis, se pudo ver como para todos los entrevistados el uso de los videojuegos guiado a la socialización es de alta importancia, ya que muchas veces les permite tener contacto con personas de otras ciudades y hasta países, además señalaban que los videojuegos les permitían ser más abiertos y hasta extrovertidos cuando no lo eran en la vida real. También se encontró que algunos entrevistados sentían que tenían más figuras a las que admiraban en los videojuegos que en su vida real y que aquellos personajes les brindaban valores los cuales no fueron inculcados por sus padres, pero que les parecían importantes de tener, lo que creaba un nuevo modelo a seguir en sus vidas. De igual manera algo muy común en los videojuegos cooperativos es lo que se denomina como “flamear” es decir usar un lenguaje ofensivo con otros jugadores, también a aquellos que hacen esto constantemente se les denomina como “jugadores tóxicos”. Esta clase de personas se dedica constantemente a insultar a sus compañeros, la mayoría de los videojuegos permiten reportar a un jugador por hacer uso de este tipo de palabras, también es permitido silenciar al jugador para dejar de ver o escuchar lo que este dice. En conclusión, se encontró que el uso de

socialización de los videojuegos se caracteriza en los sujetos participantes mayoritariamente por una experiencia placentera de encontrar nuevas amistades y conocer diferentes personas del mundo, así mismo fortalecer lazos con personas ya conocidas, sin dejar a un lado el efecto negativo de la socialización que sería el lenguaje ofensivo que pueden utilizar los jugadores contra sus compañeros.

El entretenimiento de acuerdo con López, J. (2011) nos habla de un momento en el cual el sujeto puede relajarse y pasar un tiempo ameno lejos de todo aquello que implique un trabajo o una carga para la persona. Los juegos en general se podrían decir que tienen este tipo de usos, para quien hace un uso de los videojuegos es uno de los objetivos que hay al jugar, la mayoría de los entrevistados afirmó que este entretenimiento solo se daba cuando se podían olvidar de todo lo que estuviera ocurriendo en su exterior y solo se concentraban en el juego, además, señalaban que sabían que el juego era lo suficientemente bueno cuando podía hacerlos sentir que eran parte de la historia y que ya eran aquellos personajes que jugaban o que el juego los tenía realmente sumergidos en lo que estaba sucediendo. También afirman que si uno competía no podía divertirse, ya que tenía que tener una seriedad diferente, concentrarse más y esto era lo que impedía el “jugar por jugar” es decir el divertirse con lo que iba sucediendo en el juego y el estar tranquilo realizando esta actividad. Este uso de los videojuegos también podría generar frustración, ya que al esperarse un estado de relajación y tranquilidad esto podría no ser logrado por el hecho de que se vaya perdiendo la partida o el jugador como tal vaya mal en ella, tal y como se evidenció en las entrevistas de los videojugadores en los que algunos afirmaban que se divierten no solo cuando no compiten, si no cuando siempre que juegan ganan.

De acuerdo con Centeno, D (2014) el uso competitivo de los videojuegos ha estado aumentando constantemente desde los años 90 en donde se empezaron a televisar torneos, lo que antes se veía como algo sin importancia ha tomado el puesto de una de las industrias más remuneradas en los deportes, lo que ahora se llaman “eSports”. De acuerdo con los entrevistados, el uso competitivo exclusivamente es un uso que muchas personas le dan, pero la mayoría afirmaron que no les gustan las competencias oficiales, si no que disfrutaban más de las micro-competencias, es decir, aquellas competencias que se van dando en cada partida contra otro jugador o contra sí mismos con el objetivo de mejorar sus propios límites, el entrenamiento constante y el estudio constante de cómo se desenvuelven en cada partida, todo esto con el fin de aprender cada vez más sobre el juego y sobre su propio estilo para jugar y así poder ir mejorando, subir de rango y ganar torneos oficiales. Este uso competitivo de los

videojuegos se caracteriza por generar mucha frustración en el jugador, ya que como se dijo previamente, para competir se necesita dedicarle mucho tiempo al juego para conocerlo a profundidad, esto genera que el sujeto pueda sentir que todo este tiempo invertido en el juego con el objetivo de ser mejor no ha valido la pena, de igual forma al jugar contra alguien que es de un rango supuestamente inferior y que este le gane es capaz de generar frustración en el individuo, ya que lo siente como algo que no debería ser. Igualmente, en las micro-competencias sucede lo mismo al ser un escenario en donde el sujeto intenta dar todo de sí en una partida y al perderla genera una frustración en el sujeto por no ser capaz de satisfacer su deseo.

Se puede concluir entonces que la frustración, en relación con el uso de los videojuegos, es caracterizada por varios factores, siendo estos un cambio en la autoimagen, ya que la persona empieza a tener pensamientos desfavorecedores o positivos dependiendo de su desempeño en el juego; de este modo, la frustración también es manifestada mediante la agresividad la cual está presente en los videojugadores, ya sea expresada hacia sí mismos o hacía sus compañeros, expresándolo así cuando empiezan a atacar verbalmente a sus compañeros de equipo dentro del juego. Por su parte, cuando se presenta una situación displacentera en la vida real el sujeto acude al videojuego en búsqueda de un espacio donde pueda distanciarse de estas sensaciones negativas, dando a lugar al otro aspecto de la frustración dentro del individuo que es el del escape de la realidad, ya que su realidad actual no le satisface lo que permite que, al incurrir en el uso del juego, se olvidan de las frustraciones que tenían con la vida misma.

Por su parte, existen factores que se dan dentro del juego que puede ayudar a evidenciar el nexo entre los videojuegos y la frustración. En cuanto a la socialización, es una parte importante de los videojuegos ya que permiten que quienes juegan puedan conocer a otras personas y hasta mejorar sus habilidades sociales, además esto hace que puedan conocer diferentes culturas por medio de las personas con los cuales se juega, por lo que no hay evidencia, de acuerdo con esta investigación, que el videojuego retraiga al sujeto o atrofie sus .0habilidades sociales, al contrario de acuerdo con lo visto, estos antes ayudan a potencializarlas, la frustración en este caso se caracteriza cuando en las partidas hay alguien que hace uso de un lenguaje ofensivo contra sus compañeros o contra el otro equipo. Al hablar de competitividad se encontró que quienes juegan videojuegos siempre están compitiendo ya sea contra sí mismos o contra otro, en algún tipo de escala, desde profesional hasta simplemente una competitividad de una partida contra un jugador específico, para algunos sujetos esta competitividad en torneos oficiales es lo que brinda el entretenimiento, a diferencia de algunos

que señalan que prefieren las pequeñas competencias entre partidas. Aquí se pueden evidenciar como la frustración llega al sujeto cuando pierde una partida y esta se caracteriza por la sensación creer que debería haber ganado por su experticia y conocimiento del juego, más que todo cuando es ante otro que es nuevo en dicho juego.

En cuanto a las oportunidades existentes para futuros estudios, es pertinente seguir de cerca la evolución de los videojuegos y como cada vez se van dando diferentes alternativas para interactuar con estos, un ejemplo de lo dicho anteriormente puede ser la prevalencia que han venido tomando los dispositivos de realidad virtual en los últimos años, en donde la persona ya no juega desde un sofá sino que tiene la posibilidad para estar en el juego directamente, lo que puede generar un impacto más relevante en cuanto a sus sensaciones, emociones y conductas, siendo esto de interés para el campo de la psicología para entender como la psique humana se desenvuelve en contextos de esta índole.

Los sujetos participantes indicaron que gracias a los videojuegos han podido superar etapas difíciles y dolorosas de sus vidas en donde su única forma de expresar su crisis ha sido en función de la utilidad que vieron ellos al jugar y que les permitió usarlo como herramienta indispensable para aquellos momentos de crisis, mostrando así que los videojuegos pueden que sean desarrollados con el propósito de entretener pero que logra un impacto que en el individuo que va más allá de ser un juego hasta lograr ser un pilar de apoyo fundamental en la persona, más allá de los efectos negativos que esta pueda traer en ciertos casos.

Referencias

- Alfageme, B., & Sánchez, P. (octubre, 2002). Aprendiendo habilidades con videojuegos. *Comunicar*, (19). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/158/15801921.pdf>
- Amsel, A. (1992). *Frustration theory*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Baeza-Ibarra, B.E. (marzo, 2017). La identificación a partir de la virtualidad en los juegos de rol en línea según los aportes de Sigmund Freud. *Boletín Científico Sapiens Research*, 7(1), Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6181593>
- Berger, A.A. (2002). *Video Games: A Popular Culture Phenomenon*. New Jersey, Estados Unidos: Taylor & Francis.
- Centeno, D. (2014). *El mundo del videojuego competitivo como nueva especialización periodística*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de Sevilla, España.

- Costantini, Lucía. (noviembre, 2017). El cuerpo y la falta en el Seminario IV: la relación de objeto (1956-1957) de Jacques Lacan (II). *IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- De Botton, A. (2011). *The Consolations of Philosophy*. New York: Vintage Books.
- Del Moral, M. E. (1999). Reflexiones sobre nuevas tecnologías y educación. *Universidad de Oviedo*. (155), 70-71.
- Dinero. (Mayo, 2018). La mitad de los colombianos consume videojuegos. *Dinero*, Recuperado de <https://www.dinero.com/pais/articulo/tendencias-de-consumo-de-videojuegos-en-colombia-2018/258163>
- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., & Saults, J. S. (noviembre, 2011). Violent and nonviolent video games differentially affect physical aggression for individuals high vs. low in dispositional anger. *Aggressive Behavior*, 37(6), 539–546.
- Estallo, J. A. (2004). Videojuegos, Personalidad y Conducta. *Psicothema*, 6(2), 181-190.
- Ewell, P., Hamilton, J., & Guadagno, R. (abril, 2018). How do videogame players identify their actions? Integrating Action Identification Theory and videogame play via the Behavior Identification Form-Gamer. *Computers in Human Behavior*. (81), 1-390.
- Freud, S. (1984). Más allá del principio de placer. En *Obras Completas: Sigmund Freud Vol. XVIII* (pp. 1-62). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1992). El porvenir de una ilusión, el malestar en la cultura y otras obras. En *Sigmund Freud Obras completas XXI* (pp. 57-65). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- García-Arroyo, J. M. (septiembre, 2013). Psicología y psicopatología de la fantasía (I parte). *Alcmeon, Revista Argentina de Clínica Neuropsiquiátrica*. (18). Recuperado de <https://www.alcmeon.com.ar/18/71/garciaarroyo1.pdf>
- González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos Info*, 0(42), 135-146

- González-Vázquez, A., & Igartua, J. (2018). ¿Por qué los adolescentes juegan videojuegos? Propuesta de una escala de motivos para jugar videojuegos a partir de la teoría de usos y gratificaciones. *Cuadernos.info*, (42), 135-146. doi: <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.42.1314>
- González, M., Espada, J., & Tejeiro, R. (2017). El uso problemático de videojuegos está relacionado con problemas emocionales en adolescentes. *Adicciones*, 29(3). Recuperado de <http://adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/745/0>
- Gozlan, A. (mayo/septiembre, 2016). La virtualescencia: aspectos psíquicos de la relación de los adolescentes con los espacios virtuales. *Psicoanálisis: Revista de La Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires*, 38(2/3), 437-455.
- Gunter, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children: The Myth Unmasked*. Sheffield, England: Sheffield Academic Press.
- Gutiérrez, A. E., Fernández, D. H., Gonzalvo, I. S., & Bilbao, P. J. (octubre/diciembre, 2014) El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescents. *Adicciones*. 26(4). Recuperado de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/26>
- Huang, H. C., Liao, G. Y., Chiu, K. L., & Teng, C. I. (noviembre, 2017). How Is Frustration Related to Online Gamer Loyalty? A Synthesis of Multiple Theories. *CyberPsychology, Behavior & Social Networking*, 20(11), Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/320512731>
- Breuer, J., & Elson, M. (2017). Frustration-aggression theory. En P. Sturmey (Ed.). *The Wiley Handbook of Violence and Aggression* (pp.1-12). Chichester: Wiley Blackwell.
- Kamenetzky, G., Cuenya, L., Elgier, A., López, F., Fosachea, S., Martín, L., & Mustaca, A. (diciembre, 2009). Respuestas de Frustración en Humanos. *Terapia Psicológica*, 27(2), 191-201.
- Lacan, J. (1984). El estadio del espejo como formado de la función del yo. En A. Suarez (Tomo 2). *Escritos*. (pp. 86-94) Madrid: Editorial siglo XXI.
- Lacan, J. (1998). *El Seminario de Jacques Lacan: La relación de objeto*. Lanús: Paidós.

- Laplanche, J., Pontalis, J., & Lagache, D. (Ed.1). (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Longo, Y., Alcaraz-Ibáñez, M., & Sicilia, A. (febrero, 2018). Evidence supporting need satisfaction and frustration as two distinguishable constructs. *Psicothema*, 30(1). Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/4453.pdf>
- López, J. (2011) La sociedad del entretenimiento y su imperativo superyoico de goce: El fenómeno de lo lúdico. *Revista Luciérnaga*. 3(5). Recuperado en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5529566>
- Mejía Z. C., Rodríguez M. M., & Castellanos, B. (enero, 2009). Mentas, videojuegos y sociedad. Algunos puntos cruciales para el debate. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 7(1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1053/105312251002.pdf>
- Melhárt, D. (2018). Towards a comprehensive model of mediating frustration in videogames. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, 18(1). Recuperado de http://gamestudies.org/1801/articles/david_melhart
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (octubre, 2018). Gaming motivation and problematic video gaming: The role of needs frustration. *European Journal of Social Psychology*, 48(4), 551–559.
- Mills, D. J., Milyavskaya, M., Mettler, J., Heath, N. L., & Derevensky, J. L. (2018). How do passion for video games and needs frustration explain time spent gaming? *British Journal of Social Psychology*. 57(2). 461-481.
- Moncada, J., & Chacón, Y. (2012). El efecto de los videojuegos en variables sociales, psicológicas y fisiológicas en niños y adolescentes. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (21). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=3457/345732287009>
- Morga, L. (2012). *Teoría y técnica de la entrevista*. Estado de México, México: Red Tercer Milenio S.C.
- Muñiz, M. (2010). Estudios de caso en la investigación cualitativa. *división de estudios de posgrado universidad autónoma de nuevo León*. (1). Recuperado de https://psico.edu.uy/sites/default/files/cursos/1_estudios-de-caso-en-la-investigacion-cualitativa.pdf

- Neils, P. S. (2009). *Game Addiction: The Experience and the Effects*. Jefferson, N. C.: McFarland.
- Newman, J., (2008). *Playing with videogames*. London: Routledge
- Ortiz, A., Uribe, A. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser Gamer: Percepción de autoconcepto de videojugadores/as*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad del Bío-Bío. Chile.
- Pérez-Sánchez, R., & Torres, D. (2014). Intensidad de demanda de los videojuegos y su efecto sobre el estado de ánimo y la activación percibida. *Universitas Psychologica*, 13(4), Recuperado de <http://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.UPSY13-4.idve>
- Puerta-Cortés, D. X., Panova, T., Carbonell, X., & Chamarro, A. (enero, 2017). How passion and impulsivity influence a player's choice of videogame, intensity of playing and time spent playing. *Computers in Human Behavior*, (66), 122–128.
- Sanderson, C. A. (2009). *Social Psychology*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Simkin, H., & Becerra, G. (octubre, 2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 24(47), 119-142.
- Tejeiro-Salguero, R., Pelegrina Del Rio, M., & Gómez, J.L. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 235-250.
- Vicente, M. (abril, 2002). Las trampas de la imaginación. *Psicothema*, 14(3). Recuperado de <http://www.psicothema.com/pdf/777.pdf>
- Rubin, V., Camm, S. (junio, 2013) Deception in video games: examining varieties of griefing, *Online Information Review*, 37 (3), 369-387.
- Whitaker, J. L., Melzer, A., Steffgen, G., & Bushman, B. J. (abril, 2013). The Allure of the Forbidden: Breaking Taboos, Frustration, and Attraction to Violent Video Games. *Psychological Science*, 24(4), 507–513.
- Wolf, M. J. P. (Ed. 2). (2012). *Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming*. Santa Barbara: ABC-Clio.

Anexo 1.

Instrumento de recolección de información

Pregunta de investigación	Objetivo general	Objetivos específicos	Categorías de rastreo de la información/análisis	Subcategorías	Preguntas
¿Cuáles son las características de la frustración en jóvenes adultos entre los 18 y 25 años que frecuentan el uso de los videojuegos en la ciudad de Medellín?	Describir las características de la frustración en jóvenes adultos entre los 18 y los 25 años que frecuentan el uso de videojuegos en la ciudad de Medellín.	1. Identificar las características de la frustración.	Características de la frustración	Agresividad	¿De qué modo se manifiesta la agresividad cuando pierde o gana en un videojuego? ¿En que momentos del videojuego piensa usted que la agresividad es más latente?
				Autoimagen	¿Qué piensa de si mismo cuando no logra los objetivos de un videojuego? ¿Qué piensa de si mismo cuando logra los objetivos de un videojuego?
				Escape de la realidad	¿En qué sentido los videojuegos representan un medio para escapar de la realidad? ¿Que efectos tiene en usted este escape de la realidad?
		2. Identificar las características del uso de los videojuegos.	Características del uso de los videojuegos	Socialización	¿En qué sentido los videojuegos favorecen el contacto con otras personas? ¿Que tan significativo es el cambio de experiencia cuando juega solo a cuando juega con otras personas?
				Entretenimiento	¿Desde qué perspectiva los videojuegos son usados con fines de diversión o entretenimiento? ¿Cómo sabe usted que se está entreteniendo con un videojuego?
				Competencia	¿En qué sentido usa los videojuegos con fines de competir? ¿Qué le proporciona la competencia a través de los videojuegos?

Anexo 2.

DECLARACION DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

UNIVERSIDAD EAFIT

Consentimiento Informado de la Investigación: “MANIFESTACION DE LA FRUSTRACION EN JOVENES ADULTOS QUE FRECUENTAN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CIUDAD DE MEDELLIN”.

Datos generales		
------------------------	--	--

Nombre	C.C.	Edad
Escolaridad		
Dirección y teléfono	Empresa	
Ocupación	Cargo	
Lugar de evaluación		Fecha

Certifico que he comprendido que la información que reciban las estudiantes de psicología es de carácter confidencial y que se recolecta en aras de dar cumplimiento al objetivo de la investigación de trabajo de grado en curso, titulada “MANIFESTACION DE LA FRUSTRACION EN JOVENES ADULTOS QUE FRECUENTAN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA CIUDAD DE MEDELLIN”.

Los investigadores anonimizarán mis datos, en la presentación de sus resultados, con el propósito de dar cumplimiento a lo estipulado en la Ley 1090 de 2006 sobre el secreto profesional en investigaciones en psicología. Además, comprendo que no se me hará devolución de resultados individuales, pero podré acceder al informe final de la investigación.

Se me indicó que el procedimiento a seguir es la realización de una entrevista semiestructurada que se aplicará aproximadamente en 45 minutos, y brindé mi autorización para que fuera grabado un audio de la misma. Este procedimiento no conlleva riesgos para mi salud.

También se me indicó que puedo revocar el consentimiento o dar por terminada en cualquier momento la relación entre las investigadoras y yo, cuando lo considere pertinente, sin que ello implique ningún tipo de consecuencia para mí.

Asimismo, podré solicitar aclaraciones sobre el proceso de investigación, en todo momento.

No recibiré pago por la participación en el estudio. Mi participación es voluntaria.

Una vez leído y comprendido el procedimiento que se seguirá, se firma el presente consentimiento el día ____ del mes _____ del año _____, en la ciudad de _____.

Firma del participante de la investigación

C.C.

Estudiante de Psicología 1

C.C.

Estudiante de Psicología 2

C.C.

Firma del psicólogo asesor docente