



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

TEMA:

**Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de
la ciudad de Guayaquil.**

AUTOR:

Caamaño Salazar, Mario Andrés

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
Licenciado en Psicología Clínica.**

TUTOR:

Rojas Betancourt, Rodolfo Francisco

Guayaquil, Ecuador

6 de febrero del 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Caamaño Salazar, Mario Andrés** como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica**.

TUTOR

f. _____
Rojas Betancourt, Rodolfo Francisco

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____
Estacio Campoverde, Mariana de Lourdes

Guayaquil, a los 6 del mes de febrero del año 2024



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Caamaño Salazar, Mario Andrés.**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación: **Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros, conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente, este trabajo es de mi total autoría.

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

Guayaquil, a los 6 del mes de febrero del año 2024

EL AUTOR

f.

Caamaño Salazar, Mario Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

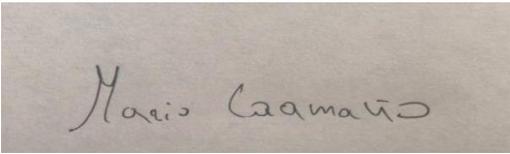
AUTORIZACIÓN

Yo, **Caamaño Salazar, Mario Andrés**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 6 del mes de febrero del año 2024

EL AUTOR:

f. 

Caamaño Salazar, Mario Andrés



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

INFORME DE ANÁLISIS COMPILATIO



TEMA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil.

AUTOR:

Caamaño Salazar, Mario Andrés.

INFORME ELABORADO POR:

TUTOR:

**RODOLFO
FRANCISCO ROJAS
BETANCOURT**

Firmado digitalmente por
RODOLFO FRANCISCO
ROJAS BETANCOURT
Fecha: 2024.01.30 16:54:24
-05'00'

f. _____
Psi. Cl. Rojas Betancourt, Rodolfo Francisco, Mgs.
Guayaquil, a los 6 del mes de febrero del 2023.

Agradecimiento

Agradezco a mi esposa Mary, mi inspiración en cada paso, que me ha ayudado siempre. Su amor, paciencia y aliento han sido fundamentales para mi éxito. A mi familia que me han apoyado en todo este proceso y a mis hermosos gatos quienes siempre quedarán grabados en mi memoria.

Mario Andrés Caamaño Salazar

Dedicatoria

Para la comunidad de gamers que tienen problemas para dejar de jugar.
Gracias a las personas que me ayudaron en este trabajo.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y
COMUNICACIÓN**

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____
Estacio Campoverde, Mariana de Lourdes
DIRECTORA DE CARRERA

f. _____
Rosa Irene Gómez Aguayo
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____
José Miguel De La Rosa García
OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

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

CALIFICACIÓN

NOTA: _____

Contenido

Resumen	XII
Abstract	XIII
Introducción	2
Justificación.....	3
Planteamiento de problema	4
Objetivos	6
Objetivo General:.....	6
Objetivos específicos:.....	6
1. Capítulo 1: Adicción a los videojuegos.....	7
1.1. Que es una adicción	7
1.2. Breve historia de las adicciones.....	8
1.3. Adicción a los videojuegos.....	10
1.4. Historia de la adicción a los videojuegos	11
2. Capítulo 2: Causas psicológicas	14
2.1. Factores biológicos	14
2.2. Factores Social	16
2.3. Factores Psicológicos	17
2.3.1. Represión	19
2.3.2. Negación.....	21
2.3.3. Nominación	21
2.3.4. Deseo y goce.....	22
2.3.5. Sublimación.	23
3. Capítulo 3: metodología.	25
3.1. Enfoque.	25
3.2. Paradigma/Modelo.	25
3.3. Método.....	26
3.4. Técnicas de recolección de información	26
3.5. Instrumentos	26
3.6. Población (descripción)	27
4. Capítulo 4: Presentación y análisis de resultados.	28
4.1. Análisis e interpretación de información recopilada de encuestas	28
4.2. Análisis e interpretación de la viñeta.	30
4.3. Análisis de las entrevistas abiertas.....	31
5. Conclusiones.	34
6. Recomendaciones	36
7. Anexo.....	37
7.1. Resultados de las encuestas	37
7.2. Entrevistas	45
7.3. Viñeta.....	51

Fuentes.....	54
---------------------	-----------

Resumen

La presente investigación se enfocará en cuáles son las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos y las posibles funciones que cumple esta condición en adultos de 26 a 32 años de edad en la ciudad de Guayaquil. Cuyo objetivo general va a ser analizar las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos en adultos en la Ciudad de Guayaquil. A través de cuatro capítulos fundamentales y con los serán cumplidos los tres objetivos específicos. En el primero se explorará la adicción, abordando su evolución histórica y específica en relación con los videojuegos. El segundo capítulo examinará las causas psicológicas, destacando factores biológicos, sociales y psicológicos que contribuyen al fenómeno. La metodología de investigación será detallada en el tercer capítulo, donde se describirán los métodos utilizados y posteriormente en el cuarto capítulo se presentará y analizará resultados derivados de entrevistas, una viñeta clínica y encuestas, proporcionando una visión enriquecedora de la adicción a los videojuegos en adultos. En su conjunto, esta investigación busca arrojar luz sobre un fenómeno en constante crecimiento, contribuyendo a la comprensión y abordaje de la adicción a los videojuegos en el contexto específico de Guayaquil. Dando como resultado un alto porcentaje de varones adultos mostrando posibles signos de riesgo de adicción, cuyas causas psicológicas según la población estudiada pueden ser la búsqueda de aprobación, la conexión social en línea, la evasión de la realidad, el escape emocional, la construcción de relaciones en línea, la competitividad y el uso como estrategia ante el malestar emocional.

Palabras Claves: Adicción, Videojuegos, Realidad virtual, Represión

Abstract

The present investigation will focus on the psychological causes of video game addiction and the possible functions that this condition fulfills in adults between 26 and 32 years of age in the city of Guayaquil. The general objective of which will be to analyze the psychological causes of video game addiction in adults in the City of Guayaquil. Through four fundamental chapters and with which the three specific objectives will be met. In the first, addiction will be explored, addressing its historical and specific evolution in relation to video games. The second chapter will examine the psychological causes, highlighting the biological, social and psychological factors that contribute to the phenomenon. The research methodology will be detailed in the third chapter, where the methods used will be described and later in the fourth chapter, results derived from interviews, a clinical vignette and surveys will be presented and analyzed, providing an enriching vision of video game addiction in adults. . . As a whole, this seeks to shed light on a constantly growing phenomenon, contributing to the understanding and addressing of video game addiction in the specific context of Guayaquil. Resulting in a high percentage of adult males who show possible signs of risk of addiction, whose psychological causes according to the population studied may be the search for approval, online social connection, evasion of reality, emotional escape, construction of online relationships, competitiveness and use as a strategy for emotional discomfort.

Key words: Addiction, Video games, Virtual reality, Repression

Introducción

Los videojuegos fueron creados en un primer momento para el entretenimiento de una oficina, posteriormente con el avance de la tecnología y la globalización razón por la cual tuvo una creciente popularidad a nivel mundial, conforme han avanzado las épocas, los videojuegos lo han hecho con ellas, siendo su principal objetivo entretener a las poblaciones. Actualmente existen videojuegos de cualquier temática y rango de edad. Como lo demuestra un análisis de la firma de investigación de mercados de videojuegos Newzoo, Ecuador está en el puesto 67 de entre 100 países que más consumen este tipo de entretenimiento. (Frankie, 2017).

Esto nos indica que existe un alto índice de uso de videojuegos en el país, esto ha generado interrogantes para plantear cuando el uso de los videojuegos pasa de entretener a ser una adicción. Según el diario Primicia (2022), en su apartado Tecnociencia explican mediante el artículo La adicción a los videojuegos ya es considerada una enfermedad mental por la OMS, donde mencionan que “La Organización Mundial de la Salud, publicó el 11 de febrero de 2022 la nueva lista de enfermedades reconocidas por el organismo, y por primera vez incluyó a la adicción a los videojuegos en el apartado de desórdenes mentales” (p.1). La inclusión de la adicción a los videojuegos en la categoría de desórdenes mentales sugiere una preocupación por los posibles efectos negativos de un uso excesivo o problemático de los videojuegos en la salud psicológica de las personas.

En un primer momento se buscó bibliografía sobre la adicción y el uso de los videojuegos dando como resultado investigaciones con poblaciones de niños y adolescentes, razón por la cual se decidió trabajar con edades entre 26 a 32 años. Donde el interés del autor se va a enfocar en analizar las causas de la adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil, utilizando distintas herramientas como entrevistas, encuestas y caso clínico para mejor comprensión de la temática.

Esta investigación de titulación se va a realizar un análisis más detallado sobre los factores que influyen en la creación de una adicción a los videojuegos para,

es por estos motivos que se va a enlazar con los dominios y líneas de investigación de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil; más precisamente con el Dominio 5: *Educación, comunicación, arte y subjetividad* con la línea de investigación institucional: Problemas del sujeto y su relación en distintos entornos, pues se dispone comprender el entorno del sujeto, y el porqué de ciertas situaciones que se dan para la formación de un síntoma en torno a los videojuegos.

Con respecto al Plan Nacional, esta investigación se vincula con el Plan de Creación de Oportunidades con el Eje social, con el objetivo 6 que es: Garantizar el derecho a la salud integral, gratuita y de calidad, que también guarda relación con la política 6.1 que dice lo siguiente; Mejorar las condiciones para el ejercicio del derecho a la salud de manera integral, abarcando la prevención y promoción, enfatizando la atención a mujeres, niñez y adolescencia, adultos mayores, personas con discapacidad, personas LGBTI+ y todos aquellos en situación de vulnerabilidad. Tal como se mencionó anteriormente, la investigación aborda aquellos motivos que lleva a los adultos jóvenes a utilizar los videojuegos como adición para la formación del lazo social.

Justificación

A través de este estudio, se espera contribuir al campo de la psicología y la salud mental, proporcionando conocimientos que ayuden a mitigar los impactos negativos de esta problemática en la vida de los adultos y en la sociedad en general. Un problema como los sentidos de cuerpo y adicciones en videojugadores requiere de una mirada transdisciplinar, poniendo en convergencia diferentes ejes del saber a propósito de un mismo tema. “[...] todo nacimiento implica un cuerpo viviente en blanco. Pero la simbólica del colectivo, su discurso, le será pronto transmitido mediante una marca que compromete y captura su cuerpo” (Sotelo, 2002, p. 136) En esta forma, este trabajo investigativo tiene particular relevancia para la psicología, pues, hace una propuesta teórica y metodológica de acercamiento al campo de los medios de comunicación, articulando campos como, la historia, el análisis del discurso, la psicología histórico-cultural y el psicoanálisis.

Para el campo actual, los medios de comunicación y las nuevas tecnologías complican el panorama y hacen difusas las funciones de instituciones que desde la modernidad se habían constituido como eje de la reproducción de valores de la sociedad. En el panorama actual, pareciera que la televisión, los videojuegos y demás tecnologías de la informática y la comunicación ponen en duda la legitimidad del ser. Pierre Lévy (1999) muestra cómo cada vez más se habla de empresas virtuales en las que los trabajadores no tienen espacios fijos, no necesitan estar en la empresa para ser parte de ella.

El acrecentado ánimo de los jóvenes por estas nuevas tecnologías y el paulatino desinterés por el resto de intereses o actividades diarias, hace que una reflexión sobre medios de comunicación y nuevas tecnologías, como los videojuegos, sea completamente pertinente y necesaria con miras a diálogos fructíferos entre educación y medios.

Planteamiento de problema

El tema de la presente investigación es la adicción a los videojuegos, es un fenómeno que ha ido incrementando con el pasar del tiempo, sin embargo, durante la época de pandemia el uso se fue agrandando en maneras desmedidas y es en 2022 que la OMS, realiza una revisión del CIE-10 y deciden aumentar un nuevo trastorno, adicción a los videojuegos. En este trabajo se decidió cerrar un poco la población para centrarse específicamente en adultos de 26 a 32 años en la ciudad de Guayaquil.

Como lo explica la autora López (2018), en su revista científica, el uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas, donde menciona a Marín (2020) que dentro de los videojuegos existe el ámbito de la simulación 3D, que según, introduce a la mayor parte de las generaciones al lenguaje cibernético. De manera consecuente, la ciencia señala que, sólo un mínimo porcentaje de los usuarios que usan videojuegos, desarrollarán una actitud adictiva. Sin embargo, en ese mínimo porcentaje se evidencia un problema emergente que repercute en problemas físicos, mentales, económicos y sociales.

Esto nos demuestra que existe una población con la cual trabajar, debido a que en un primer momento los videojuegos sirven para entretener, aliviar estrés, entre otros factores, pero hay un punto en donde los sujetos desean permanecer siempre en este estado constante de evasión a sus problemas, dejando de lado sus responsabilidades, salud y relaciones. Es por ello que se utiliza la teoría psicoanalítica, donde nos menciona que detrás de un comportamiento existe una razón de ser, que a su vez estos responden a ciertas situaciones, que de alguna manera se enlazan con los videojuegos y sus mundos imaginarios sin límite, esta teoría permitirá responder y categorizar sobre las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos.

Pregunta general:

¿Cuáles son las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos y las posibles funciones que cumple esta condición en adultos de 26 a 32 años de edad en la ciudad de Guayaquil?

Objetivos:

a. Objetivo General:

Analizar las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos en adultos en la Ciudad de Guayaquil, mediante investigación teórica, encuestas, entrevistas abiertas y viñeta clínica como aporte para la comprensión de la problemática.

b. Objetivos específicos:

- Explicar cuál es la finalidad de la adicción a los videojuegos en la vida de los adultos, utilizando viñeta y bibliografía.
- Identificar las posibles causas que podrían generar una adicción a los videojuegos, a través de una entrevista semidirigida a una población de adultos de la ciudad de Guayaquil.
- Categorizar las posibles funciones que cumple la adicción a los videojuegos en adultos de la ciudad de Guayaquil, mediante encuestas a la población.

1.1. Que es una adicción

Según la OMS

La adicción como problemática clínica y social es un concepto extenso, ya que involucra muchas variables en los sujetos, su familia y sociedad. Tomando en consideración lo descrito, iniciaremos con una definición desde organismos internacionales como la OMS, pasando por un breve recorrido histórico, para pasar luego a trabajar conceptos desde el psicoanálisis que permitan una revisión cabal de esta problemática.

Ca

Según el autor Alonso F (2003) en su libro “Las nuevas adicciones”, nos va a decir que “La adicción fue definida por la Organización Mundial de la Salud en 1964 como un impulso dirigido hacia un objeto determinado, que se repite con un intervalo no demasiado prolongado” (p.19). Este enfoque resalta la importancia del comportamiento repetitivo y frecuente como características clave de la adicción. Al aplicar este marco a las nuevas adicciones, como la adicción a los videojuegos, se puede entender que la participación constante en estas actividades digitales, con intervalos cortos entre sesiones, pueden constituir un patrón adictivo.

Psicoanálisis Neurosis

El psicoanálisis ofrece una perspectiva del sentir del sujeto en la que resaltan tres tipos de estructuras psíquicas: la neurosis, la psicosis y la perversión. Cada estructura presenta sus propias características distintivas y rasgos específicos, ofreciendo una forma propia de defenderse contra el goce.

En esta investigación, se centrará en la adicción desde la neurosis, este enfoque es crucial para entender la psique humana ya que, cada una tiene sus propias particularidades y mecanismos de defensa, se explicará brevemente cómo surge una adicción.

Segun Silva.B (2015, p.166) en su artículo menciona que “En primer lugar, la adicción es concebida como una formación de ruptura con algunas operaciones de la estructura, en oposición a las freudianas formaciones de compromiso” esto quiere decir que según la neurosis se puede decir que la adicción, es un falla en las operaciones de la estructura, es una ruptura en lo simbólico.

La adicción se relaciona con la pérdida de ciertos aspectos simbólicos, en la estructura del individuo, podemos decir que el objeto de adicción cumple un papel específico en la satisfacción de las necesidades del consumidor o intentaría llenar la falta. Como explica Silva.B (2015) en su artículo:

Se plantea la instalación de la adicción, su desencadenamiento, como un pasaje del sujeto a la manía por el tóxico, consecuencia de la ruptura del casamiento con el falo, que es correlativa a una ruptura con las determinaciones simbólicas (o simbólico-reales) de la estructura: el Otro y el objeto a en el fantasma. En segundo lugar, tanto en la adicción como en el consumo regulado, el objeto cumple una función determinada en relación con las condiciones de satisfacción de quien consume. (p.166)

La historia de las adicciones es larga y compleja, esta ha cambiado a lo largo del tiempo. Desde uso de sustancias psicoactivas en culturas antiguas hasta en la actualidad, como las adicciones a los narcóticos, alcohol y la tecnología, este tema ha sido interés continuo para profesionales de la salud. Las adicciones han sido objeto de estudio desde la antigüedad, con evidencia de consumo de sustancias psicoactivas en civilizaciones antiguas como el antiguo Egipto que según Levin L. (2011):

Bre El empleo médico del opio se remonta quizá al Antiguo Egipto, donde muchos jeroglíficos mencionan el jugo que se extraía de las cabezas de adormidera y lo recomiendan como analgésico y calmante, tanto en pomadas como por vía

oral y rectal. Hipócrates es el que le da su nombre actual a la droga, que traduce como opós mekonos: “jugo de adormidera”. (p.50)

También en América el uso de plantas medicinales era un problema común. Gangli (2020) va a decir que, “En la América precolombina se empleaban más de ochenta variedades de plantas alucinógenas y narcóticas. La cocaína, alcaloide de la coca, tardó casi cinco siglos en alcanzar el nivel significativo de consumo que conocemos.” (p.1). A lo largo de la historia, las adicciones han estado relacionados con la moral, lo que ha influido en la percepción y el tratamiento de las adicciones en diferentes sociedades.

Las adicciones han sido una preocupación humana desde tiempos muy antiguos y han evolucionado con el tiempo, desde el análisis de adicciones en civilizaciones antiguas en las que se descubre la presencia de prácticas médicas relacionadas con sustancias, incluida el opio en el antiguo Egipto (1330 aC), un patrón que se replicaba en la América precolombina donde el uso de plantas (incluida la cocaína) tenía profundas raíces. La diversidad de sustancias y prácticas presentes a lo largo de la historia es reveladora de la dificultad y persistencia de las adicciones, enlazando el pasado con los desafíos contemporáneos al comprender y abordarlas.

Por último, la historia de la adicción revela una narrativa cambiante, marcada por la utilización de diferentes narcóticos a lo largo de las épocas y en diferentes culturas. Desde que se usaba para prácticas médicas antiguas, hasta hoy, el estudio de esta problemática ha sido constante desde el campo de la salud. La historia de la relación de la adicción con la moral muestra como tal vínculo influyó desde las tempranas percepciones y regulaciones de aquella hasta los retos actuales, y apunta al nuevo entendimiento que adquieren los tratamientos hoy en día en un marco cultural.

1.3. Adicción a los videojuegos

En la era digital, la adicción a los videojuegos se ha convertido en un problema cada vez mayor que ha causado controversia en torno a la salud mental y el desarrollo en países de todo el mundo. En parte, gracias a la innovación, a medida que el sector del juego se desarrolla, la accesibilidad ha crecido drásticamente. La posibilidad de jugar desde que uno se despierta hasta la hora de dormir ha llevado la conversación a un nivel completamente nuevo y ha generado preocupación por sus posibles efectos nefastos. Desde la intensidad de la jugabilidad hasta la conexión social virtual, los videojuegos atraen a diferentes tipos de personas, y la adicción a los videojuegos tiene varios efectos en diferentes áreas de la vida. Como cada vez más es un mundo digital, es esencial comprender los matices de esta forma de adicción para abordar su impacto.

El CIE-11 de la OMS tiene entre sus categorías la de “Trastorno por uso de videojuegos”, explicada como: “El trastorno por uso de videojuegos se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente (“juegos digitales” o “videojuegos”), en línea (es decir, por internet) o fuera de línea, que se manifiesta por:

1. deterioro en el control sobre el juego (por ejemplo, inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);
2. incremento en la prioridad dada al juego al grado que se antepone a otros intereses y actividades de la vida diaria; y
3. continuación o incremento del juego a pesar de que tenga consecuencias negativas.

El patrón de comportamiento del juego puede ser continuo o episódico y recurrente. El patrón de comportamiento del juego da como resultado una angustia marcada o un deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes. El comportamiento del juego y otras características normalmente son evidentes durante un período de al menos 12 meses para que se asigne un diagnóstico, aunque la duración requerida puede acortarse

si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico y los síntomas son graves.” (Organización Mundial de la Salud, 2018).

En el texto Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura el autor Griffiths, M. (2005) nos va a describir 4 explicaciones de que es la adicción:

1. La adicción a los videojuegos es una función de los efectos del videojuego sobre la imaginación y la fantasía, es decir, la gente que juega en exceso a los videojuegos tendría escasa imaginación.
2. La adicción a los videojuegos es una función de los efectos del videojuegos sobre el nivel de activación, es decir, la gente que juega en exceso a los videojuegos lo hace debido a sus efectos activadores o tranquilizadores.
3. La adicción a los videojuegos es una manifestación de la personalidad oral, dependiente o adictiva, es decir, la gente que juega en exceso a los videojuegos lo hace debido a su personalidad en cuanto opuesto a la fuente externa de la adicción.
4. La adicción a los videojuegos constituye un patrón distintivo de uso y gratificaciones asociado al medio de los videojuegos, es decir, la gente que juega en exceso a los videojuegos disfruta del acto físico de jugar o juega sólo cuando está aburrido, etc. (p453)

1.4.Historia de la adicción a los videojuegos

A medida que avanza el mundo digital, la adicción a los videojuegos ha surgido como una de las mayores preocupaciones. Con su interactividad e inmersión, algunos individuos pueden estar propensos a su uso excesivo y, en particular, a quienes les atraiga la accesibilidad y la variedad de videojuegos, que ha crecido con el paso de los años. La conexión entre un videojuego casual y la adicción se desvanece y surge un debate constante

acerca de los fundamentos de esta problemática. ¿Hasta qué punto ha transformado la irrupción de elementos como recompensas, competencia en línea, la socialización y realidad virtual a los videojuegos que tiene a algunos usuarios bajo su hechizo y cómo debemos ambos entender y enfocar esta patología en la era moderna?

El primer videojuego reconocido fue "Tennis for two" que fue creado en 1958 por William Higinbotham como escribe en su texto Breve historia de los videojuegos los autores Beli, S y Lopez, C (2008) "sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennis for Two: un simulador de tenis de mesa para entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory". Posterior a este lanzamiento en 1980 empieza el inicio de las máquinas de arcade y más adelante las consolas de videojuegos.

Con la mayor accesibilidad y popularidad de las consolas de videojuegos y las computadoras personales, y el desarrollo de juegos con mejor calidad, surgieron preocupaciones sobre el tiempo que las personas dedicaban a estos, especialmente niños y adolescentes.

Durante las décadas de los años 1970 y 1990 en sus primeras etapas, los videojuegos eran simples en comparación con las experiencias de juego de hoy en día. La adicción a los videojuegos no era un tema significativo en estas décadas. Más adelante en el año 2010 la inclusión de la "adicción a los videojuegos" en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) de la OMS en 2018 fue un suceso significativo. Esta clasificación formalizó el reconocimiento médico de la adicción a los videojuegos como un trastorno del comportamiento. En este, la preocupación por la adicción a los videojuegos continúa hoy, CIE 11 cataloga la adicción a los videojuegos en 2022.

A medida que la industria evoluciona, también lo hacía la narrativa de los videojuegos. Los desarrolladores empezaron a centrarse en la creación de experiencias inmersivas y emotivas, contando historias profundas y complejas de los personajes que rivalizaban con las de otros medios narrativos. La

inclusión de elementos de realidad virtual, inteligencia artificial y la gamificación de diversos aspectos de la vida cotidiana ampliaron aún más el alcance de los videojuegos. Este desarrollo continuo destaca la capacidad única de esta forma de entretenimiento para adaptarse y redefinirse constantemente, demostrando que los videojuegos no solo son una industria en constante crecimiento, sino también una forma de arte en constante evolución.

2.1. Factores biológicos

Ca Los factores biológicos son esenciales para poder comprender este problema de comportamientos adictivos. Desde un punto neurobiológico, el uso de ciertos sistemas de recompensa le permite un tipo de vulnerabilidad a la adicción a los videojuegos. Como escriben Marengo y Nuñez (2005) en su texto “Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos.”, nos indica: “La dependencia química, que comprende un proceso biológico farmacológicamente complejo, vinculado a los circuitos de recompensa asociados con la secreción de dopamina, un neurotransmisor estrechamente vinculado con la sensación de placer, el sexo, la comida, entre otro.” (p.3). La liberación de esta dopamina, que está asociada con el placer se ha unido intensamente a los videojuegos. Estas estimulaciones juegan un papel significativo donde el individuo va a quedar en una búsqueda de más.

La dependencia de los videojuegos no solo se debe a factores biológicos. También influyen en ella aspectos psicológicos, socioculturales y ambientales. Aunque está claro que la dopamina es crucial en la adicción, también lo hacen otros aspectos como el entorno social, las experiencias anteriores, él, las actitudes culturales hacia los drogadictos y el entorno cotidiano.

Aunque en la cita se enfatiza la relación entre la dopamina y el placer, no todo el placer se hace de una cuestión química. Muchos aspectos de nuestras vidas, desde las relaciones interpersonales sanas a actividades lúdicas y otras muchas, generan sensaciones placenteras sin intervención de sustancias.

La comprensión de este factor tiene el espacio de no solo contribuir a la identificación de posibles mecanismos ocultos a la adicción a los videojuegos, sino también de enfoques terapéuticos que podrían abordar estas problemáticas biológicas para el tratamiento efectivo de este problema.

En estos factores de la adicción a los videojuegos, también podemos ver la plasticidad cerebral como un elemento determinante. Los videojuegos, especialmente aquellos con estructuras de recompensa intensivas, pueden desencadenar cambios en la neuroplasticidad que tendrán efectos duraderos en cómo los circuitos cerebrales de gratificación son sensibilizados y responden. como menciona Morandin-Ahuerma, F.(2021) “También ocurre plasticidad cerebral en el desarrollo en una adicción como resultado de la estimulación en el sistema de recompensas llamado dopaminérgico y se crean nuevas vías neuronales que consolidan un comportamiento determinado.” (p.33). La sobreestimulación constante de estos circuitos puede llevar a una adaptación del cerebro que busca niveles cada vez más altos de dopamina para experimentar la misma sensación de placer; esta adaptación puede manifestarse en una disminución de la sensibilidad a otras formas de recompensa, que contribuye a la preferencia por, y dedicación exclusiva al video juego.

Para finalizar, la adicción a los videojuegos es un fenómeno multifacético en el que los factores biológicos desempeñan un papel dentro de esta concepción de la problemática. Para ejemplificar se va describir de manera breve el experimento de “Rat park”, que fue llevado a cabo por un psicólogo canadiense llamado Bruce K. Alexander en la década de los 70, fue diseñado para investigar la influencia del entorno en el comportamiento del uso de las drogas en ratas. Alexander creó un entorno agradable y estimulante llamado parque de las ratas. Este parque ofrecía un ambiente amplio y socialmente estimulante, con juguetes, ruedas y compañeros de jaulas, las ratas tenían acceso a dos tipos de agua: una normal y otra mezclada con droga adictivas como la morfina y había otro entorno donde las ratas estaban aisladas sin estímulos y tenían los mismos tipos de agua. Los resultados obtenidos decían que las ratas, que estaban en el parque de las ratas mostraron una menor preferencia por el agua con drogas, Al aplicar estas ideas al contexto de la adicción a los videojuegos podemos considerar la interacción entre factores

biológicos y ambientales. La influencia directa de los videojuegos en la liberación de dopamina y plasticidad cerebral crea un entorno propicio para la adaptación y la dependencia. Es esencial reconocer que las adicciones a los videojuegos no son simplemente un problema de voluntad, sino un fenómeno arraigado en la interacción compleja entre la biología y el entorno y otras variables que trabajaremos.

2.2. Factores Social

Podemos decir que es un factor que, más allá de lo individual, está muy influido por lo social. Lo social es relevante en la predisposición, desarrollo y mantenimiento de esa adicción a los videojuegos. La conexión interpersonal, dinámicas familiares y presiones sociales pueden afectar la relación que un individuo tiene con videojuegos de maneras que exceden por mucho un simple juego.

Los videojuegos pueden servir como un medio para la construcción de identidad y búsqueda de pertenencia en grupos específicos. La participación activa en comunidades de juego en línea, por ejemplo, puede proporcionar una sensación de compañerismo y validación social. Valido, A (2019) en su tesis de posgrado Factores asociados a la adicción a los videojuegos en adolescentes, realiza un aporte que dice: “Wang y Wang (2013) informaron que el uso excesivo de videojuegos estaba motivado por encuentros sociales en el ciberespacio de personas con poco apoyo social fuera de línea, incluido el apoyo de miembros de la familia.” (p.10). Pero esta conexión puede perjudicar cuando los videojuegos se convierten en el principal medio con el que se establecen vínculos sociales a expensas de otras actividades importantes. Además, las expectativas sociales y la presión para encajar con los patrones de rendimiento de ciertos juegos también podrían llevar a la adicción. Tomando en cuenta estos factores sociales, proporciona una comprensión más completa de la adicción a los videojuegos, y destaca la importancia de abordar no solo los aspectos individuales, sino también las influencias externas que modelan este comportamiento.

El experimento mencionado antes del parque de las ratas (Alexander, 1978), puede considerarse el factor social como un punto de conexión. En cada caso, el entorno social enriquecido y estimulante tiene la forma de ejercer su influencia en la propensión a desarrollar una adicción. En el experimento, en su centro, se encuentra la idea de qué ratas que viven en un entorno socialmente rico, con otros compañeros, y mucho que hacer, son menos propensas a consumir drogas adictivas comparadas con ratas en jaulas aisladas. El factor social enriquecido, ofrece una red de apoyo, una experiencia de vida positiva que podría contrarrestar la inclinación a caer en comportamientos adictivos. Como resultado de la creación de esta red, los sujetos tienen asidero para inventar diferentes mecanismos y herramientas para hacer frente a cualquier situación que les genere algún tipo de malestar

Los factores sociales juegan un papel fundamental en la dinámica detrás de la adicción a los videojuegos. La interacción con comunidades en línea y la obtención de validación social cruzando etapas de videojuegos pueden afectar significativamente la relación de un individuo con esos medios. Estándares de rendimiento desmedidos con una creciente prevalencia de los videojuegos en la cultura sugiere que el impacto de la adicción puede ser mayormente un asunto social.

2.3. Factores Psicológicos

Los videojuegos han sido un tema de estudio cada vez más popular entre la gente, a medida que la tecnología y los videojuegos han avanzado, encontrar las perspectivas psicológicas de la adicción es muy importante. Porque no solo afecta la salud mental de quienes se ven envueltos en ella, sino que repercute en los espacios sociales y de trabajo.

Si hablamos de una perspectiva psicoanalítica como comentan los autores Galante y Salomone en su apartado “De la Función del Tóxico a las Adicciones” (2023): “Las toxicomanías nos plantean siempre la dificultad de no ser una formación sintomática en el sentido descrito. Ya que la relación del sujeto con

el tóxico puede implicar, en el caso de las neurosis, ruptura o desenganche del Otro." (p12) Esto puede decir que, al centrarse en la relación del sujeto con la sustancia tóxica, se puede destacar la dificultad. La implicación a la ruptura o desenganche del Otro, puede significar que el uso de los videojuegos puede representar más que una simple expresión de conflictos internos; podría ser una forma de desconexión con figuras significativas o incluso con aspectos fundamentales de la realidad.

La adicción a los videojuegos, explorada desde esta perspectiva psicoanalítica, muestra un suceso donde el jugador, busca llenar la falta mediante la inmersión en mundos virtuales. Continuando la idea de Galante y Salomone (2023) : "El toxicómano se sirve de cualquier objeto/droga que pueda superar el vacío que moldea los agujeros del cuerpo; ese goce cínico que rechaza al Otro y solo apunta al Uno, ofreciendo un paisaje vasto a lo mortífero de la pulsión." (p. 12), esto puede significar que, para los adictos a los videojuegos, se utiliza el mundo virtual como un objeto que llena el vacío. Los videojuegos, podrían ser vistos como herramientas que suturan los agujeros simbólicos en la experiencia del individuo. El "goce cínico" podría representar la gratificación instantánea y personalizada que los videojuegos ofrecen, a menudo desconectando al jugador de las preocupaciones del mundo real. Como lo explican Lora, M y Calderon, C (2010); en su texto "Un Abordaje a La Toxicomanía desde el Psicoanálisis":

En la toxicomanía tenemos entonces que el goce fálico, es "sustituido" por el goce autoerótico, cínico, que no necesita del Otro, sino que mas bien lo hace a un lado, es un goce asexual, que es obtenido por el objeto droga, objeto que impide el desplazamiento de la cadena de significante, de manera que calla al sujeto del inconciente, y el objeto a pierde su estatuto de causa de deseo, debido a que la droga ocupa ese lugar mítico, es decir, de la ilusión de haber alcanzado el objeto. (p.170)

Además, las deficiencias en habilidades sociales y la baja autoestima también desempeñan un papel importante. Estudios, como el de Ferguson (2017) en

su obra *Video game addiction: The push to pathologize video games*, han señalado que los videojuegos pueden convertirse en un refugio para aquellos con dificultades en la interacción social, proporcionando un espacio donde pueden experimentar un sentido de competencia y logro, aspectos que pueden estar ausentes en su vida cotidiana.

En conclusión, la adicción a los videojuegos en adultos es un fenómeno complejo, alimentado por la necesidad de evasión, el refuerzo positivo de la dopamina y las carencias en habilidades sociales. La comprensión de estos factores psicológicos es esencial para diseñar estrategias de intervención efectivas. La investigación científica, representada por estudios de autores como Gentile (2009) que en su obra estudia “Este estudio recopiló información sobre los hábitos de los videojuegos y la participación de los padres en los juegos, para determinar el porcentaje de jóvenes que cumplen con los criterios de estilo clínico para el juego patológico.” y Ferguson (2017), proporciona una base sólida para abordar este problema, pero sigue siendo un campo en evolución que requiere una atención continua para mejorar la comprensión y el tratamiento de la adicción a los videojuegos en adultos.

2.3.1.Represión

En esta investigación se constituirá sobre varios mecanismos de defensa que utilizan los sujetos diariamente, pero se resaltarán este mecanismo porque, durante la investigación, se habla mucho de un escape de la realidad, evitando sus problemas, sean estos sociales, personales o laborales. Pues se menciona que los videojuegos brindan una posibilidad de crear un mundo nuevo e incluso una persona nueva.

Como lo menciona Griffiths (2005) en su texto “Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura”. Estos individuos se encuentran implicados en cierta medida en realidades virtuales basadas en un texto y adoptan el papel

de otras figuras e identidades sociales como una forma de sentirse bien consigo mismos. En estos casos, Internet puede proporcionar una realidad alternativa a dichos sujetos y permitir que vivan sensaciones de inmersión y anonimato que pueden llevarles a un estado alterado de conciencia. Esto, por sí mismo, puede ser muy reforzante tanto psicológica como fisiológicamente. (p. 448)

Esto nos demuestra cómo estas realidades alternas les permite evadir aquello real que en algún momento se vuelve insoportable, pues los videojuegos ofrecen gratificación personal con cada nivel o mundo que sea superado, además casi la mayoría de los videojuegos en línea, tiene una comunidad de chat donde miles de personas, pueden ver sus logros entre sí, reforzando la necesidad de la búsqueda de los videojuegos para que los sujetos tengan esa sensación de bienestar.

En un nivel más profundo, las deficiencias en habilidades sociales y la baja autoestima también han sido identificadas como factores contribuyentes.

Según el psicoanálisis, la represión que permite al sujeto evadir aquello se vuelve intolerable, y de cierta manera el sujeto olvida esos pensamientos que le causan malestar, siendo el propósito de la represión, es generar olvido para que aquella angustia vaya disminuyendo y finalmente se pueda volver a un estado de homeostasis. Como explican Cabanillas y Zapata en su investigación: “El origen de la Represión y su impacto en la estructuración del aparato psíquico” (2017):

En términos generales, la represión se refiere a un mecanismo psíquico mediante el cual se excluyen de la conciencia cuestiones que son inaceptables para el sujeto. Pero la exclusión de lo que causa dolor no es una solución, no funciona del todo. La energía excluida desencadena un conflicto en el psiquismo. Lo excluido siempre pugna por expresarse. (p.89)

La adicción a los videojuegos y la represión podrían entrelazarse porque el sujeto intenta escapar de la realidad. En estos mundos creados en los videojuegos donde el sujeto puede evitar así pensamientos que causan

ansiedad y deseos inalcanzables o que producen malestar en el sujeto, estas razones podrían contribuir a su formación.

2.3.2.Negación

Para el psicoanálisis, este mecanismo permite al sujeto negar situaciones que le generan malestar o ansiedad, que de forma consciente prefieren deformar las circunstancias dolorosas para las personas, como explica Rodríguez. L, (2012) en su texto teoría y técnica de la entrevista. “Este mecanismo es muy frecuente cuando un sujeto se enfrenta a la ansiedad. Es cuando se presenta una situación ante el sujeto y este la niega. Es negarse a aceptar la realidad” (p. 72).

Siendo así los videojuegos una manera de rechazar sus problemas del día a día, en estos mundos virtuales donde el jugador tiene diferentes posibilidades al alcance, que le permiten de manera consciente negar su situación utilizando las variedades de recompensas, logros y sus personajes, pero estos estímulos pueden llegar a ser adictivos y perjudiciales, llegando así darles una falsa sensación de tranquilidad y control.

2.3.3.Nominación

La nominación no se refiere simplemente a asignar un nombre a algo, sino que implica una operación en la construcción de la estructura psíquica. Lacan introdujo la idea de la nominación, como lo mencionan San Miguel y Buchanan (2014) en su texto Nominar y dar nombre. Es la nominación como redoblamiento de un registro sobre otro lo que permite escribir la imposibilidad de ordenar la presentación de los nudos de cualquier manera. La nominación hace que ciertos ordenamientos sean posibles y otros no, a nivel de la escritura (p. 526). Está vinculada al desarrollo del sujeto en relación con el "estadio del espejo" y la entrada en el orden simbólico. La capacidad de

asignar nombres a las cosas marca una transición crucial en el proceso de individuación. La relación entre la nominación, en el sentido psicoanalítico de asignar nombres y significados, y la adicción a los videojuegos puede ser interpretada de varias maneras, desde su uso en la creación de personajes, lugares y mundos, asignándoles nombres específicos, también pueden tener connotaciones simbólicas o psicológicas, permitiendo que los jugadores proyecten parte de su identidad en el juego.

2.3.4. Deseo y goce

El deseo para el psicoanálisis se refiere a las fuerzas que existen en todos los sujetos y le permiten mantenerse con interés en diferentes objetos y aspectos de la vida. Freud introduce este concepto y menciona que generalmente existen dos tipos de deseo, uno que permanece en lo más profundo de lo inconsciente que usualmente aparecen, pero casi siempre se mantienen reprimido, mientras que el otro deseo, de alguna manera permanece consciente y es este el que se mueve de objeto en objeto para la búsqueda constante de satisfacción y nuevas experiencias. En su texto *La ética psicoanalítica del deseo frente a la moral capitalista del placer*, Simón, C (2013) menciona que:

El deseo, en psicoanálisis, designa un anhelo inconsciente ligado a huellas indestructibles en la memoria basadas en la primera vivencia de satisfacción infantil. Por ello, el deseo será el impulso necesario que dé soporte a toda búsqueda y experiencia futura en la vida del sujeto, pero también será aquello irrealizable debido a que los signos que despiertan una y otra vez el deseo, orientan una búsqueda incesante en función de experiencias pasadas, imposibles de recuperar. (p.131)

Los videojuegos le permiten a la persona un espacio donde puede satisfacer el deseo usando los mundos virtuales y los personajes, manteniendo un imaginario de gratificación, además de tener un soporte en las diferentes

comunidades de chat, ofreciendo un falso sentimiento de pertenencia. Los videojuegos pueden volverse adictivos cuando estos se convierten en la única manera de satisfacer el deseo, donde estos pueden darle a la persona un falso deseo que se encuentra tapado por esta adicción.

Mientras que por otro lado el goce dentro del psicoanálisis, es un término que fue impulsado por Lacan al referirse al cumplimiento de una pulsión, que a su vez también tiene algo que se mantiene en el inconsciente y eso genera que nunca se complete esa pulsión, pero, al no cumplirse, de alguna manera se protege el propio sujeto de aquel goce que puede llegar a ser mortífero.

En el seminario VII Lacan (1960) afirma: “El problema del goce, en tanto éste se presenta como envuelto en un campo central con caracteres de inaccesibilidad, de oscuridad y de opacidad, en un campo rodeado por una barrera que vuelve su acceso al sujeto más que difícil, inaccesible quizás, en la medida que el goce se presenta no pura y simplemente como la satisfacción de una necesidad, sino como satisfacción de una pulsión...” (p. 253).

Aunque el goce es cumplir una pulsión, no se satisface en su totalidad pues siempre existirá algo insatisfecho y por ende hay un placer en el displacer. Este goce en la adicción a los videojuegos, radica en todas las diferentes satisfacciones y gratificaciones que estos generan durante una partida o sesión de juego, pues casi todos los videojuegos cuentan con un complejo diseño de recompensas según los logros que van siendo alcanzados, que usualmente van en ascenso y por ende se vuelven más complejos. Los videojuegos y el goce que provocan podrían estar relacionados a que los sujetos se vuelvan adictos, pues el sujeto está constantemente en búsqueda de aquella satisfacción que le producen los videojuegos.

2.3.5.Sublimación.

La sublimación es una manera de descargar y re direccionar aquellos deseos que usualmente son destructivos o inapropiados de alguna manera. Visto de otro modo, es una manera sana que encuentra el sujeto para aliviar y desviar sus malestares a otro objeto de manera que aquellas pulsiones sean ahora socialmente aceptables. Volviendo a mencionar a Rodríguez. L, (2012) en su texto teoría y técnica de la entrevista, él explica que, “Es encontrar salidas inofensivas para la tensión asociada con las necesidades frustradas refinando los impulsos primitivos. Éste es uno de los mejores mecanismos de defensa, ya que calma la ansiedad y no convierte a un fin productivo.

La sublimación y la adicción a los videojuegos pueden estar relacionados de una manera en que el videojuego le sirve a la persona para descargar estos impulsos negativos, durante el juego, por supuesto que cada manera será particular según el sujeto, algunos lo harán con situaciones y aventuras que ofrecen las partidas de juego y otros lo exteriorizarán mediante los chats de las comunidades que se han formado, en la que de alguna manera han logrado integrarse.

Capítulo 3: metodología

2.4. Enfoque.

En cuestión a la metodología de esta investigación, se va a emplear el enfoque cualitativo, porque se encarga de analizar los diferentes componentes que se encuentran, tal como lo mencionan los investigadores, Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. en su libro Metodología de la Investigación mencionan que es la metodología cualitativa la que “se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. Es decir, procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general.” (p. 8). Este enfoque permitirá utilizar diferentes frentes y herramientas que permiten ir desde lo particular para hallar la relación existente con el tema planteado, al ubicar los motivos principales que llevan a que los adultos que utilicen los videojuegos como posibilidad para la formación del lazo social.

2.5. Paradigma/Modelo.

El paradigma de esta investigación será el interpretativo, porque se utilizará como base la búsqueda de diferentes bibliografías de diversas fuentes que tengan una correlación con el tema, que van desde analizar las adicciones, como afectan los videojuegos a los adultos y en qué consiste la relación existente entre la formación del síntoma y los videojuegos, obteniendo resultados de cómo es que los adultos posibilitan el lazo social mediante los videojuegos, así lo menciona Ricoy (2005) en su texto “La prensa como recurso educativo”, nos aclara que: El carácter cualitativo que caracteriza al paradigma interpretativo busca profundizar en la investigación, planteando diseños abiertos y emergentes desde la globalidad y contextualización. Las técnicas de recogida de datos más usuales son la observación participativa, historias de vida, entrevistas, los diarios, cuadernos de campo, los perfiles, el estudio de caso, etc (p.2).

2.6.Método

Siguiendo la línea de objetivos trazados en la investigación, se tiene como guía la utilización del método de tipo bibliográfico, pues permitirá profundizar en la indagación de aquellos motivos que utilizan los adultos para utilizar la adicción a los videojuegos como lazo social. Como nos menciona el artículo. Análisis documental y de información: dos componentes de un mismo proceso nos explica que: “El tratamiento documental significa extracción científico-informativa, una extracción que se propone ser un reflejo objetivo de la fuente original, pero que, soslaya los nuevos mensajes subyacentes en el documento” (Dulzaides y Molina, 2004, p. 2).

2.7.Técnicas de recolección de información

Los instrumentos utilizados serán marcados por el tipo de enfoque que se utiliza en la investigación, los mismos proporcionarán la mayor parte de información recabada para realizar un estudio completo, para tener un análisis objetivo, entre las que se encuentran las entrevistas, las mismas serán dirigidas a adultos que frecuentan la utilización de videojuegos, con un esquema de preguntas semiestructuradas donde se le permitirá al entrevistador recoger información clave que a su vez también se contempla la posibilidad de formular preguntas para indagar más sobre la problemática a trabajar

Es necesario saber que la herramienta escogida, como la entrevista, debe contar con ciertos aspectos sumamente importantes, donde debe ser más íntima, flexible y abierta, es una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) (Fernández, Hernández y Baptista, p. 403).

2.8.Instrumentos

Los instrumentos utilizados los marcarán el tipo de enfoque utilizado en la investigación, proporcionarán la mayoría de información recabada para

realizar un estudio completo, para tener un análisis objetivo, entre las que se encuentran las entrevistas, para adultos que frecuentan el uso de videojuegos, con un esquema de preguntas semiestructuradas donde se permitirá al entrevistador recoger información clave que también contempla la posibilidad de formular preguntas para indagar más sobre la problemática laboral.

Es necesario saber que la herramienta escogida, como la entrevista, debe contar con ciertos aspectos sumamente importantes, donde debe ser más íntima, flexible y abierta, es una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados) (Fernández, Hernández y Baptista, p. 403).

2.9. Población (descripción)

En este trabajo investigativo se va a desarrollar con una población de adultos entre los 26 a 32 años que utilicen los videojuegos durante varias horas al día, de los cuales se escogió una población de trece personas que juegan entre cuatro a seis horas diarias, donde se les realizó una encuesta que consta de diecinueve preguntas que fueron previamente preparadas y seleccionadas donde cada una explora diferentes aristas sobre la adicción a los videojuegos, también de la misma muestra se seleccionó de manera no aleatoria, según la cantidad de horas de videojuegos al día de entre 4 o más horas, para realizar de manera individual tres entrevistas semi-dirigidas, con preguntas también previamente seleccionadas por el autor de este trabajo, pero también con espacio para formular nuevas preguntas según sea el caso del entrevistado, además se elaboró una viñeta clínica con un sujeto que se consideraba a sí mismo adicto a los videojuegos conforme avanzó la entrevista, de todos los instrumentos mencionados para la elaboración de este trabajo, serán acompañados con su respectivo análisis enfocándose en las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil.

3.1. Análisis e interpretación de información recopilada de encuestas

Según los datos recogidos de las encuestas, el resultado que arrojó puede responder diferentes problemáticas que se han trazado a lo largo de la investigación. Se organizarán las preguntas según su función, donde se centrará en clasificar la función que cumple la adicción a los videojuegos en adultos para recolectar mejor las opiniones y perspectivas de cada sujeto encuestado. Estas encuestas se dirigirán a adultos de 26 a 32 años que juegan videojuegos de manera constante.

En los datos del primer grupo de preguntas se encuentra que la mayoría eran varones y el otro 15 % mujeres. En las preguntas sobre el tiempo que se jugaba durante el día o la semana, el 46 % jugaban aproximadamente una o dos horas al día, el 38 % tres horas y el 15 % 4 o más horas durante el día. En la constancia de cuantas veces se jugaban durante la semana, el 69.2% juega más de tres semanas y el 30.08% jugaba una o tres veces a la semana.

Con los resultados podemos observar una posible adicción, donde la mayoría eran varones, con una hora de juego excesiva, puede demostrar que hay problemas para dejar de jugar, destacando la importancia, en un punto específico, y en una adicción hay dificultad para dejar el objeto toxico, que en este caso son patrones de jugar mucho tiempo.

En el segundo grupo de preguntas, se agrupan en la percepción de que impacto tienen los videojuegos en la vida diaria de las personas. En este grupo hay varias opiniones que destaca que el dicen que les ha afectado en su rendimiento académico o laboral, un 15.4% responden que hay un impacto negativo en las relaciones sociales mientras que la mayor parte de los encuestados que fue el 38.5% dicen que hubo un aspecto positivo y el ultimo porcentaje del 23.1% dice que no afecta en nada.

Con los datos recopilados, podemos notar que existe una oposición entre las respuestas, pues por un lado está el grupo que mencionó que los videojuegos

han generado un impacto positivo en sus vidas, mientras que el otro grupo menciona que sí existe un impacto negativo de los videojuegos en sus vidas tanto laborales/académicas como sociales.

En el tercer grupo se agruparon las preguntas relacionadas con las emociones, donde el 69.2% de los participantes no han experimentado irritabilidad o ansiedad al no poder jugar, mientras que el 30.8% expresan que, si lo sufren, también se ve que el 61.5% indica que se sienten culpables tras jugar largos periodos. Esto demuestra que hablando de emociones se ve ambivalencia porque los participantes dicen no sentir irritabilidad al no poder jugar, pero al mismo tiempo dicen sentirse culpables tras jugar largos periodos. Esta contradicción advierte los problemas en la apreciación de la población en sus rutinas de juego.

En el siguiente grupo, se encuentran las preguntas asociadas con el para qué le sirven los videojuegos a cada individuo, dando para elegir múltiples opciones, siendo el 84% diversión, 69% escape del estrés, 38% competencia y 23% conexión social. Se evidencia que la mayoría utiliza los videojuegos como un pasatiempo que genera diversión, de cierta manera estos juegos podrían ser un ejemplo del mecanismo de sublimación, pues están redireccionando las pulsiones y deseos conscientes o inconscientes.

Así también sucede con la represión, con quienes decidieron escapar al estrés, porque buscan un escape de la realidad.

En el último grupo de preguntas se trata de cómo afectan los videojuegos al contexto diario de los encuestados, hay otra ambivalencia, pues, el 69 % eligió no tener síntomas de adicción, pero al mismo tiempo, el 84 % expresa tener la constante necesidad de jugar, y el 76 % prefiere sacrificar horas de sueño o actividades sociales prefiriendo los videojuegos. También hay un 46% que tiene problemas para ser conscientes sobre la cantidad de tiempo invertido en las sesiones de juegos. Estos resultados pueden demostrar de forma clara, un mecanismo de defensa como la negación, debido a que, en un principio la mayoría de individuos, indica no tener ningún síntoma de adicción, pero, al

responder a las demás preguntas, se evidencia la predominancia de los videojuegos por sobre cualquier otra actividad, estos resultados podrían ser un claro inicio o una adicción más desarrollada.

3.2. Análisis e interpretación de la viñeta.

En el análisis de la viñeta, se hará una minuciosa revisión centrada en la identificación y resaltado de cuatro puntos fundamentales, para proporcionar una comprensión más completa y detallada del caso en cuestión.

3.2.1. Objetivo de la Adicción a los Videojuegos

El caso de A, un hombre de 28 años, revela una conexión significativa entre su relación temprana con los videojuegos y la búsqueda de aprobación de su padre. Desde su infancia, el paciente encontró en los videojuegos una vía para obtener la atención y elogios de su padre, quien mostraba admiración por sus habilidades en este ámbito. Lacan proporciona un marco teórico al señalar que el significante (el elogio del padre en este caso) se convierte en un elemento crucial en la formación del sujeto.

La búsqueda de aprobación y reconocimiento a través de los videojuegos se convierte en un medio a través del cual A busca el "plus-de-gozar" en el mercado del Otro, reflejando la influencia de la dinámica del discurso en su desarrollo y elecciones de vida.

3.2.2. Desarrollo en la Adolescencia

El cambio hacia el extranjero durante la adolescencia marca un punto de inflexión en la vida de A. Al perder contacto con amigos y optar por las interacciones en línea, los videojuegos se convierten en un medio para establecer nuevas conexiones sociales. La capacidad de ser uno mismo sin

las restricciones de las interacciones cara a cara resalta la importancia del Otro presente en el mundo virtual.

3.2.3. Duda sobre la Adicción

La incertidumbre de A sobre si es adicto a los videojuegos se disipa al revelar la cantidad significativa de tiempo que dedica al juego y los efectos negativos en su vida cotidiana. La sensación de sentirse "extraño" y "enfermo" cuando no juega indica la posible presencia de una adicción. La pandemia acentuó este comportamiento, proporcionando una justificación para la intensificación de su juego y la evasión de la realidad.

3.2.4. Fascinación y Objeto Perdido

La pantalla del videojuego se presenta como un espacio fascinante para A, donde busca el "objeto perdido". Esta búsqueda puede interpretarse como una forma de obturar carencias en su vida, utilizando la adicción como un sustituto para satisfacer necesidades emocionales y evitar enfrentar los desafíos de la realidad.

En resumen, la adicción de A hacia los videojuegos parece estar arraigada en la búsqueda de aprobación paterna, la facilidad de conexión social en línea y la evasión de la realidad. Este análisis resalta la importancia de comprender las motivaciones subyacentes y la dinámica del Otro en el desarrollo y mantenimiento de la adicción.

3.3. Análisis de las entrevistas abiertas

Se desarrolló preguntas basándonos en cuáles podrían ser las causas de una adicción a los videojuegos, se pre seleccionó a 3 personas donde se les preguntó la cantidad de horas que juegan y los entrevistados respondieron que jugaban de 4 a 6 horas diarias, los resultados de las entrevistas fueron

más individuales y esto permitió ver la singularidad de cada individuo, pero se notaron similitudes que luego se describirán.

En la primera pregunta, dos de los entrevistados mencionan que usan los videojuegos para escapar del estrés y relajarse, mientras que el otro dice que es una herramienta de aprendizaje que le ha permitido aprender diferentes destrezas. Así mismo, las tres personas destacan que ha sido una experiencia positiva en su vida. Con esto podemos comprobar que hay una línea delgada entre lo positivo de un videojuego, pues permite liberar tensiones acumuladas en sus usuarios, pero así también se puede notar que existe una evasión de la realidad.

En la segunda pregunta, los tres entrevistados concuerdan en que los videojuegos les permiten mantener un mejor lazo social con las personas en línea, debido a que se sienten más cómodos y pueden ser ellos mismos, dado que a que tienen más aspectos en común gracias a los videojuegos. Los resultados presentan que estos entrevistados podrían tener ciertas dificultades al momento de relacionarse con el otro, los videojuegos podrían ser el lazo que permite el acto social.

En la tercera pregunta, los entrevistados compartieron opiniones similares, debido a que cuando se encuentran en una situación de estrés, malestar o enojo buscan de alguna manera descargar o dejar de pensar en lo que los incomoda, para evadir ya sea un momento la realidad de lo que les está pasando. Se puede notar cómo entran en juego dos mecanismos de defensa, por un lado, la represión porque los sujetos están buscando evitar los problemas y por otro la sublimación porque están tratando de descargar sus emociones de una manera un poco más sana.

En la cuarta pregunta, los tres entrevistados establecen que ellos mismos determinan límites debido a que ellos deben manejar un horario y una carga laboral. Los entrevistados mencionan que durante su etapa académica no realizaban sus actividades por estar jugando, incluso uno dice que jugaba mientras recibía clases en línea. Dos de los entrevistados afirman que la mayoría de sus amistades juegan videojuegos, entonces no tienen que equilibrar el tiempo en ese sentido. Con esto podemos darnos cuenta de que

los encuestados prefieren sobre todo jugar, esto podría ser un indicador de una posible adicción, pues dos mencionan buscan un momento durante su trabajo y clases para poder jugar videojuegos.

En la última pregunta, se ha podido rescatar que los entrevistados han señalado, de cierta manera, que es importante poner un límite, de alguna forma la posible adicción que estos individuos podrían llegar tener, las manejan a través de estos límites, al limitarse con lo más sencillo que pueden encontrar, pueden hallar un punto de equilibrio para evitar tener un malestar debido a problemática, con estas respuestas se puede establecer que existe un deseo que gira en torno a los videojuegos según los tres entrevistados, pero así mismo este deseo al pasar demasiadas horas juego se podría convertir en un goce mortífero, pero este goce logra ser regulado mediante los límites que cada uno de los participantes en la medida de los participantes **logran establecer.**

Conclusiones

Esta investigación está enfocada a la adicción a los videojuegos en adultos, ha tenido como objetivo analizar las causas psicológicas que pueden provocar, se ha tratado de utilizar diferentes métodos como teoría, encuestas, entrevistas y viñeta, para explicar la problemática de este estudio. Los resultados han brindado diferentes resultados que podrían aportar a la investigación.

- Al analizar las encuestas, podemos observar que la mayoría de los participantes podrían tener una posible adicción a los videojuegos, por el tiempo y frecuencia que se usan, podríamos afirmar que tienen un problema para dejar los videojuegos, dándonos a entender que podría ser una forma de escapar a los problemas de la vida cotidiana, ya que la mayoría expresan que utilizan esta vía de los videojuegos para escapar del estrés o divertirse. Así mismo, los participantes se sienten culpables por el tiempo que pasan jugando videojuegos, dejando de lado sus responsabilidades, pero entran en total negación al decir que no hay ningún problema y, por ende, no necesitan ayuda externa para este problema.
- Al examinar las entrevistas, los resultados nos indicarán que los participantes utilizan a los videojuegos de una forma particular, ya que pueden aportar a mantener un lazo social con el otro, lo cual se les dificulta, porque no pueden ser ellos mismos, y el tema ya recurrente de evitar los problemas o un escape de la realidad, estos participantes dirán que los videojuegos les han proporcionado una mejora en su vida, pero a su vez les ha causado problemas al momento de tener que cumplir sus responsabilidades laborales, ya que ellos mismos tienen que diseñar maneras para no pensar en los videojuegos. Esto nos permite ver que hay una complicada relación entre los videojuegos y las responsabilidades cotidianas de los individuos.

- La viñeta del caso A nos puede demostrar que hay un inicio a la adicción desde pequeños, ya que relaciona los videojuegos con la aprobación de su padre. La búsqueda de aprobación hace que el sujeto se sumerja cada vez más a los videojuegos para poder tener los elogios del padre. Durante su adolescencia, tuvo que viajar al extranjero, donde perdió a todos sus amigos, dándose cuenta de que la única manera que podría hacer amigos es por las conexiones de los videojuegos. En la época de la pandemia, se usó los videojuegos aún más para evitar los problemas emocionales y sociales que esta pandemia trajo. El paciente A utiliza los videojuegos para poder tener una aprobación de sus padres, una manera más fácil de poder tener conexión social y para evitar la realidad.
- Para finalizar, esta investigación ayuda a comprender las causas que puede traer la adicción a los videojuegos en adultos, quedando claro que el mayor uso de esta problemática es el escape de la realidad y la conexión social. Gracias a estos resultados se podría explorar un poco más en profundidad todos estos factores que podrían causar una adicción en los individuos y ayudar un poco a evitar esta situación.

Estas recomendaciones buscan abordar la adicción a los videojuegos desde múltiples perspectivas, reconociendo la complejidad del fenómeno y la necesidad de enfoques holísticos.

4. Programas de Concientización y Educación

Desarrollar programas de concientización en escuelas, universidades y comunidades para educar a los jóvenes y adultos sobre los posibles riesgos de la adicción a los videojuegos.

Incluir en el currículo escolar información sobre el uso saludable de los videojuegos, destacando los signos de adicción y fomentando la autorregulación.

Intervenciones Personalizadas

Diseñar intervenciones personalizadas que tengan en cuenta los factores psicológicos individuales, como la búsqueda de aprobación, la evasión emocional y la conexión social, identificados a través de viñetas clínicas.

Ofrecer servicios de asesoramiento psicológico que aborden las causas subyacentes de la adicción y proporcionen estrategias para enfrentar esos desafíos.

Campañas de Salud Mental

Lanzar campañas de salud mental que destaquen la importancia de mantener un equilibrio entre el uso de videojuegos y otras actividades diarias.

Promover la conciencia sobre la salud mental en general, fomentando un ambiente de apoyo y comprensión para aquellos que puedan enfrentar desafíos relacionados con la adicción a los videojuegos.

Asesoramiento Familiar

Facilitar el diálogo abierto entre padres e hijos sobre el tiempo dedicado a los videojuegos y establecer límites saludables.

Investigación Continua

Promover la investigación continua para entender las cambiantes dinámicas de la adicción a los videojuegos, especialmente en respuesta a eventos externos como la pandemia.

Realizar estudios más amplios y longitudinales para comprender mejor las tendencias y los factores de riesgo específicos en la población de Guayaquil.

Desarrollo de Recursos de Apoyo

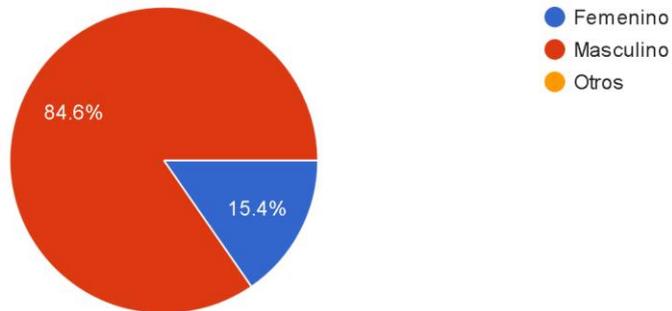
Fomentar la creación de grupos de apoyo donde los individuos puedan compartir sus experiencias y estrategias de afrontamiento.

Anexos

7.1.Resultados de las encuestas

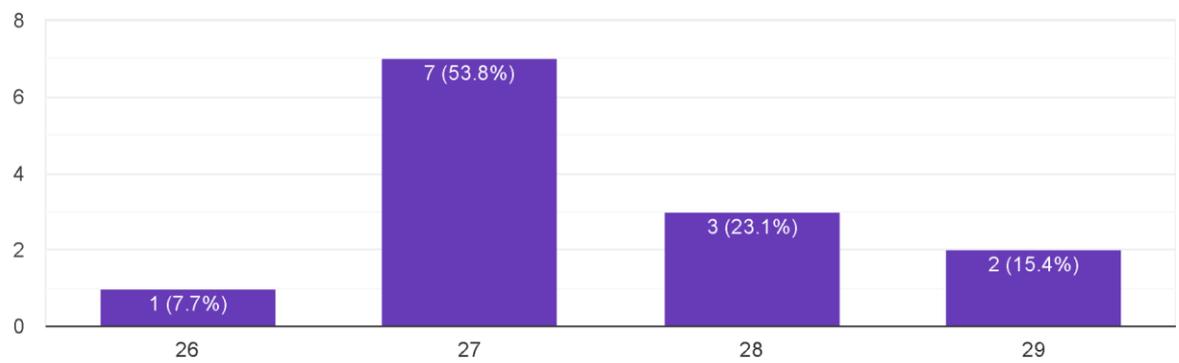
¿Cuál es tu género?

13 responses



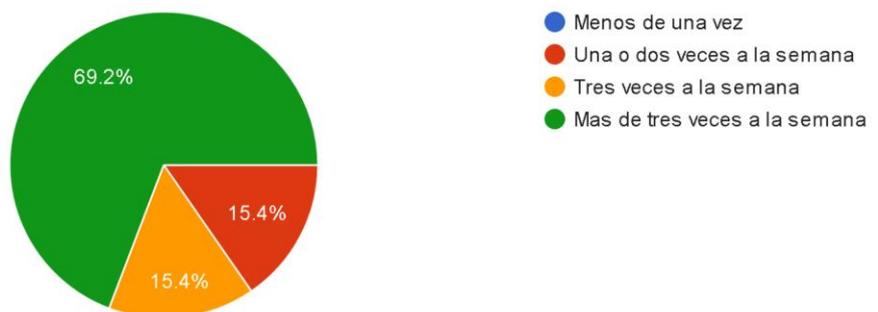
¿Cuántos años tienes?

13 responses



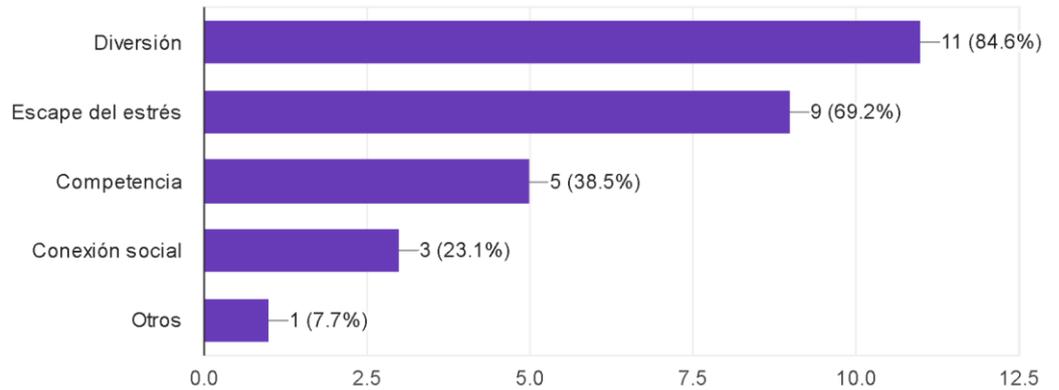
¿Con qué frecuencia juegas videojuegos a la semana?

13 responses



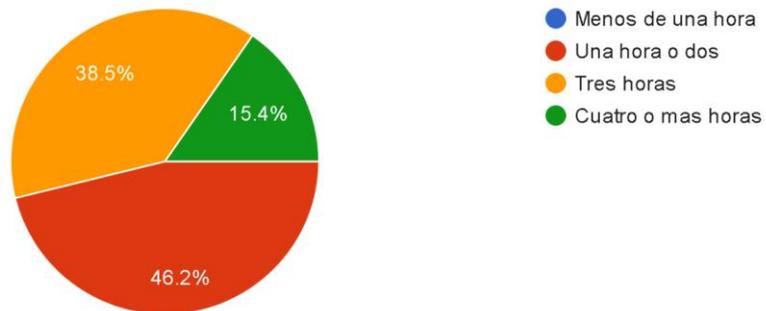
¿Qué te motiva a jugar videojuegos? (Selecciona todas las opciones que apliquen)

13 respuestas



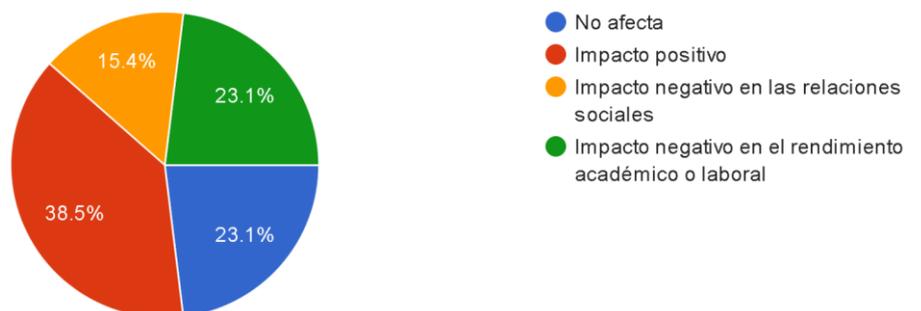
¿Cuánto tiempo sueles jugar en una sola sesión?

13 respuestas



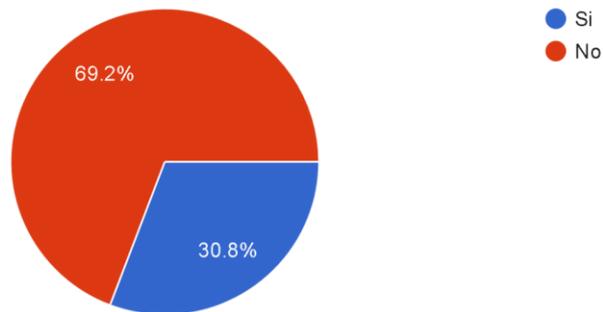
¿Cómo crees que el tiempo que pasas jugando afecta tu vida diaria? (Selecciona todas las opciones que apliquen)

13 respuestas



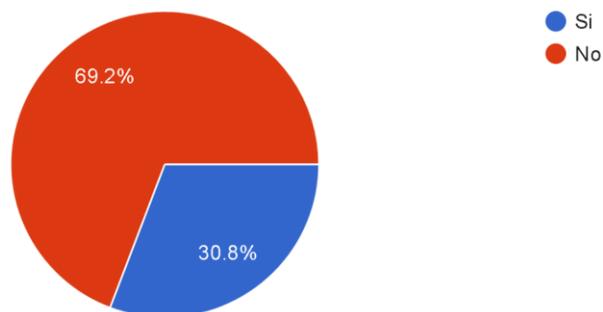
¿Has experimentado síntomas de adicción a los videojuegos, como la incapacidad de dejar de jugar a pesar de los problemas que pueda causar?

13 responses



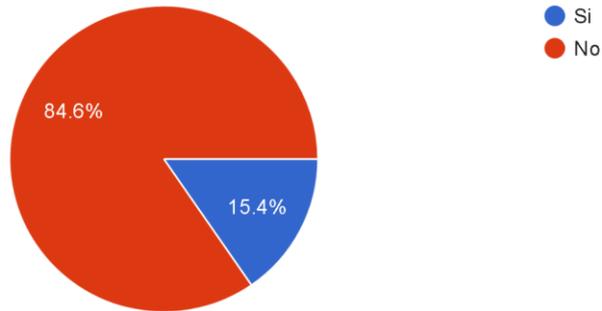
¿Hay alguna persona o personas dentro en tu familia o amigos que les preocupe el tiempo que le dedicas a los videojuegos? De ser así, admite lo que le suelen decir.

13 responses



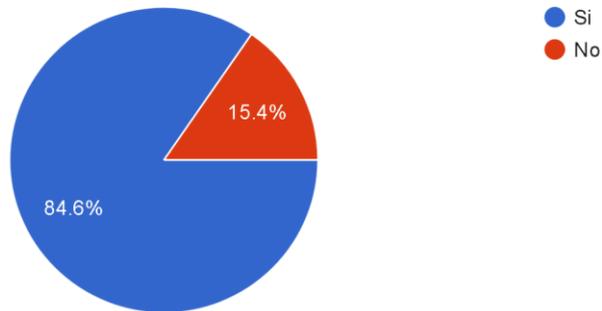
¿Hay amigos o familiares que se hayan alejado de ti por el tiempo que le dedicas a los videojuegos?

13 responses



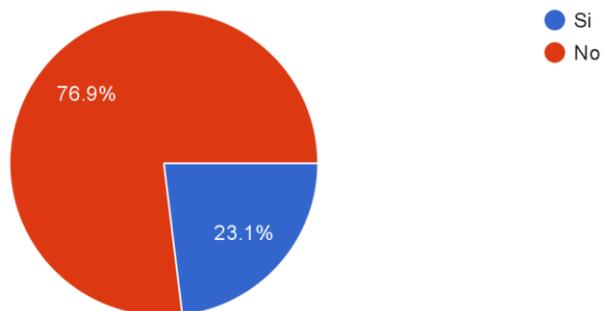
¿Has experimentado la necesidad constante de jugar a videojuegos, incluso cuando sabes que deberías estar haciendo otras cosas importantes?

13 responses



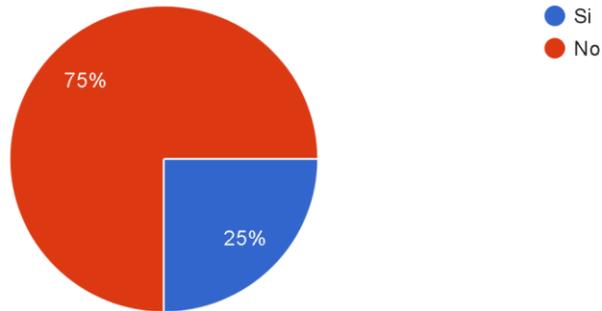
¿Hay personas cercanas a ti, como amigos o familiares, que han expresado preocupación por la cantidad de tiempo que dedicas a los videojuegos?

13 responses



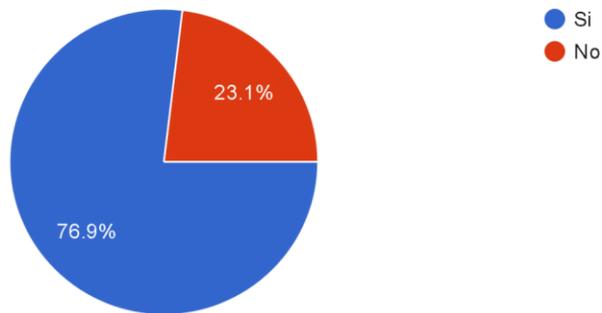
¿Has notado que tu afición a los videojuegos ha afectado negativamente tus relaciones, causando que amigos o familiares se distancian de ti?

12 responses



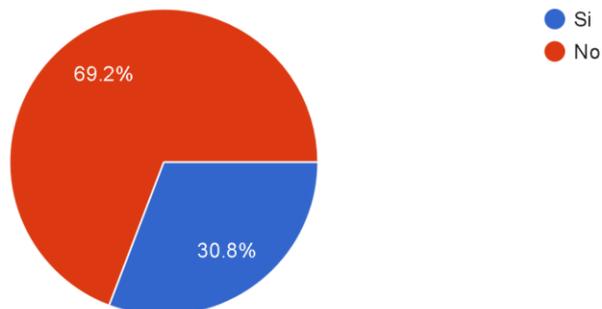
¿Te has encontrado sacrificando horas de sueño o actividades sociales para poder jugar a videojuegos?

13 responses



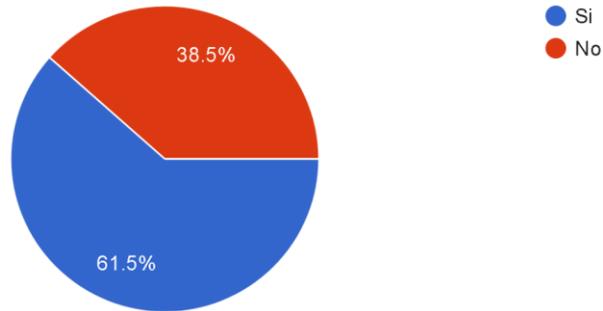
¿Has experimentado irritabilidad o ansiedad cuando no puedes jugar?

13 responses



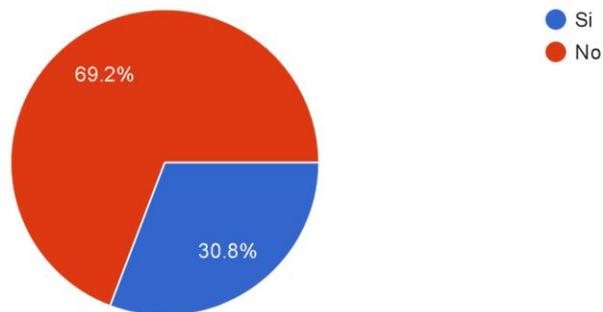
¿Te has sentido culpable o arrepentido después de pasar largos periodos de tiempo jugando, en lugar de otras responsabilidades?

13 responses



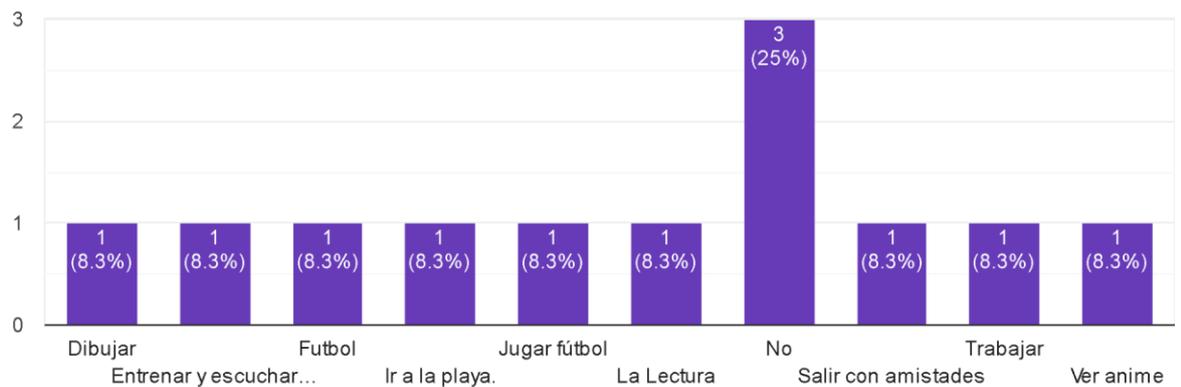
¿Has intentado reducir o controlar tu tiempo de juego sin éxito?

13 responses



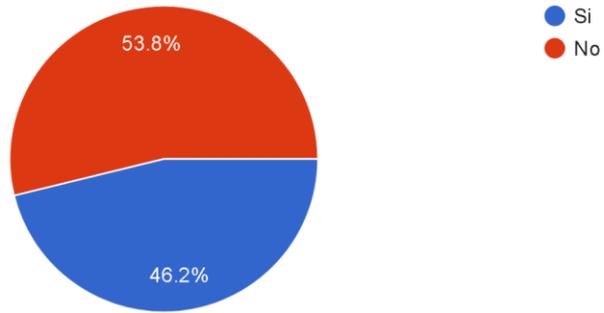
¿Tienes otros hobbies o actividades recreativas además de los videojuegos? (Especifique)

12 responses



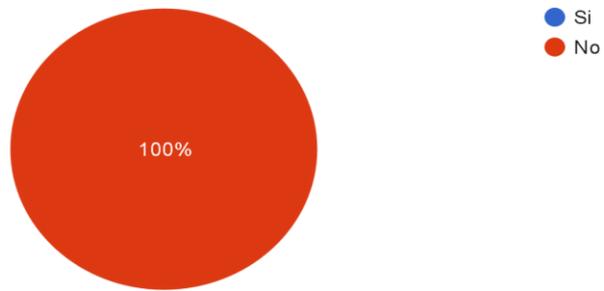
¿Tienes dificultades para darte cuenta del tiempo cuando juegas, perdiendo noción de cuánto tiempo ha pasado?

13 responses



¿Has buscado alguna vez ayuda o asesoramiento debido a preocupaciones sobre tu relación con los videojuegos?

13 responses



7.2. Entrevistas

Entrevista # 1

Michael, licenciado de educación, maestro de secundaria, 28 años , juega 6 horas diarias

1. ¿Cómo describirías tu relación con los videojuegos y cuál consideras que ha sido su impacto en tu vida hasta ahora?

Para mí es un escape de la realidad, uno quiere estar tranquilo en su casa sin que nadie lo moleste, para estar tranquilo aprendo un juego y me inmerso en el juego, esa creería que es mi relación con los videojuegos. Diría que un escape porque hay muchas cosas que hacer y me ayuda a desestresarme, ayuda a liberarse de las cosas que tengo que hacer y me puedo enfocar en mí mismo en el momento.

2. ¿De qué manera crees que los videojuegos han contribuido a tu desarrollo personal y social, considerando aspectos positivos, como la construcción de amistades en línea?

He tenido amigos de todo el mundo, que he mantenido una comunicación que se asimilan a mi manera de pensar, yo digo que es más fácil hablar con estas personas porque puedes ser tú mismo. Me lleva más tiempo ser yo mismo con gente que conozco en la realidad.

3. ¿Cuándo te sientes mal, preocupado o angustiado buscas jugar videojuegos? ¿Hay alguna otra relación de los videojuegos con algún tipo de malestar?

Nunca lo había pensado así, pero en realidad no, cuando me siento estresado, triste, no suelo recurrir a los videojuegos, sin embargo, he tenido situaciones que me siento, digamos mis momentos de crisis, y me encuentro jugando por alguna razón, no es algo que le he dado pensamiento, pero si he estado en situaciones donde he tenido que pasar un momento difícil a través de un

videojuego y me ha ayudado en algunas ocasiones. Yo califico el estrés con algo laboral, algo que tengo que hacer, algo que me exige cumplir un objetivo, pero esto de estar triste, feliz lo veo como algo completamente diferente es algo de sentimientos.

4. ¿Cómo equilibras el tiempo dedicado a los videojuegos con otras actividades importantes en tu vida, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales?

Ha sido algo que ha cambiado muchísimo, comparando ahora a mis 28 años con la persona que era yo a los 16, antes era el triple de la afinidad al juego, no le quiero decir adicción, ¿quién sabe no?, pero mi afinidad al juego antes era muchísimo mas antes, solo pensaba en videojuegos, entonces en la colegio me complicaba mucho porque llegaba a jugar, evitaba hacer mis cosas para jugar, pero conforme fui creciendo supe que tengo que cumplir con mis actividades, no poniendo límites, simplemente cumplir lo que tengo que cumplir, una vez completado lo que tengo que hacer, puedo jugar, ahora último en el trabajo si me ha generado problemas en el trabajo, pero no necesariamente estaba jugando en clases, sino una hora extracurricular. Todas mis relaciones personales son mucho de jugar, tengo un amigo que vive en argentina, que somos amigos de infancia pero nuestra amistad se relaciona mucho con los videojuegos. En cambio con mis amigos que no juegan son más de salir a reuniones personales pero yo evito ir. Podría decir que me llevó más con las personas que juegan que no

5. ¿Qué medidas tomas para evitar caer en patrones de juego excesivos o adictivos, y cómo crees que se podría fomentar un uso saludable de los videojuegos en la sociedad?

Yo lo que suelo hacer es martirizarme a mi mismo, tengo que entrar en la idea de que tengo que cumplir mi actividad para poder racionar mi tiempo, si hago mi actividad rápido, tengo más tiempo para jugar, así es como yo vivo los videojuegos. Yo recomiendo muchísimos los videojuegos, soy profesor de

inglés y casualmente yo aprendí mi segundo idioma a través de los videojuegos, es una herramienta, muy buena, es un material didáctico que enfocado y focalizado a la manera adecuada yo creo que puede tener un buen desempeño en la adquisición del lenguaje, también entiendo que hay estrategias metodológicas educativas como la gamificación que es de poner una actividad en forma de juego, o sea utilizar los videojuegos puede ser una herramienta excelente para el aprendizaje desde mi punto de vista, pero como digo tiene que estar bien focalizado, esquematizado y objetivado lo que se quiere cumplir.

Entrevista #2

Danny, Titulado en administración de empresas, Gestor de proyectos independientes 29 años, 3 a 5 horas diarias

1. ¿Cómo describirías tu relación con los videojuegos y cuál consideras que ha sido su impacto en tu vida hasta ahora?

Sobre todo los juegos de primera generación siento que tienen un mensaje, un poquito más positivo que negativo, a mí me interesa mucho el tema de compartir, aprender nuevas destrezas y de alguna u otra manera diferentes juegos te enseñan diferentes tipos de destrezas, yo si lo veo como algo positivo en mi vida cotidiana. Yo creo que esto me ha vuelto un poquito más competitivo en subconsciente, tener siempre esta predisposición de ganar en cualquier aspecto de tu vida y yo lo he pasado a lo personal hasta lo profesional, trato de siempre estar a la vanguardia para tener algo que aportar y siempre resaltar, como lo hago yo en los juegos

2. ¿De qué manera crees que los videojuegos han contribuido a tu desarrollo personal y social, considerando aspectos positivos, como la construcción de amistades en línea?

Yo creo que es unos de los principales enfoques que hay, que es una conexión más que pudieras tener estamos viviendo una globalización , estamos en

temas de conectividad y es una herramienta más para mensajería instantánea , conocer gente, entre otras despejar la mente de enfoques negativos, y debido a mi trabajo me interesa saber de la geopolítica del mundo y con los videojuegos tengo contactos de todas las partes del mundo , puedo enterarme de lo que está pasando en su país porque es diferente lo que ves en las noticias a lo que cada persona vive el día a día.

3. ¿Cuándo te sientes mal, preocupado o angustiado buscas jugar videojuegos? ¿Hay alguna otra relación de los videojuegos con algún tipo de malestar?

No, yo trato de controlar mis emociones, pero nunca me he enfocado en esas cosas negativas, sin embargo si han habido momentos que digo, está pasando por mi mente ciertas situaciones y necesito pensar con cabeza totalmente fría, entonces descanso o me pongo a jugar un par de partidas, para sacar totalmente mi enfoque de esa idea negativa y luego cuando estoy más tranquilo retomarla y afrontarla, bueno si diría que hay ciertos puntos en que me ha ayudado en un mal momento, pero no es una constante.

4. ¿Cómo equilibras el tiempo dedicado a los videojuegos con otras actividades importantes en tu vida, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales?

Cuando estudiaba era una carga mucho menos agresiva creo yo, antes jugaba muchísimo más, ahora que estoy en la parte laboral pues como estoy en un trabajo de freelance tengo horas entre proyectos y actividades, y me da el chance para respirar y ponerse a jugar un par de partidas y luego es más en la noche que puedo jugar, si puedo controlar mis actividades que tengo que cumplir por agenda porque tengo contratos y otras cosas por cumplir, entonces trato de usar cronogramas, calendarios, nunca tuve problemas para balancear mi vida laboral y mis videojuegos, debido a como me crié hasta ahorita me criaron con la mentalidad de que tengo que ser el mejor alumno siempre, entonces me es fácil procesar y dedicar mi tiempo una u otra cosa.

5. ¿Qué medidas tomas para evitar caer en patrones de juego excesivos o adictivos, y cómo crees que se podría fomentar un uso saludable de los videojuegos en la sociedad?

Yo diría que elijan siempre una sola vía de videojuegos, por ejemplo yo no comparto la idea de mezclar muchas tendencias de videojuegos como por ejemplo los Mmo, los shooters entre otros tipos de juegos, yo recomendaría que elijan un tipo de juego debido a que hay una estrategia para cada tipo de juego , entonces más te fortalezcas en una más beneficios vas a poder perfeccionar, y por otro lado manejar agenda con calendario, notificaciones con recordatorios, reuniones por zoom se hacen con agenda entonces está siempre presente tener vinculado mi telefono con estas aplicaciones para tener siempre estos recordatorios a mano eso es lo que me ha servido a mi. Creo que en primer lugar reconociendo el valor macro que no se ve, porque lo se ve es que uno juega videojuegos y podría estar haciendo otras cosas , pero lo que no se ve es el trasfondo de los videojuegos, por ejemplo el juego que yo juego qué es League of legends tiene un trasfondo incluso ambiental, social que la gente desconoce y ha permitido desarrollar a muchas personas incluso profesionales , creo yo que la gente “sataniza” los videojuegos sin antes conocer todos los aspectos tantos positivos como negativos. También tener un círculo sano para poder compartir, saber identificar con quienes puedes compartir esos momentos.

Entrevista #3

Jonathan V. Ingeniero industrial, 27 años 4 a 5 horas diarias

2. ¿Cómo describirías tu relación con los videojuegos y cuál consideras que ha sido su impacto en tu vida hasta ahora?

Yo lo veo como algo relajante, claro que tal vez debería quitarle un poquito de horas que le dedicó a hacer algo más productivo, pero por el momento no he

sentido la necesidad de hacerlo así que diría que es una relación buena. El impacto como dije me relaja y es un pasatiempo pero quizás debería mejor y hacer otras cosas más productivas, siento que cuando juego no estoy siendo productivo, quizás debería hacer otras cosas como hacer ejercicio o relacionarme con mi familia, amigos entre otras cosas.

3. ¿De qué manera crees que los videojuegos han contribuido a tu desarrollo personal y social, considerando aspectos positivos, como la construcción de amistades en línea?

Yo creo que conocer gente en línea es relativamente más fácil, también hay que ser sinceros puedes encontrar de todo un poco, hay personas que toman muy en serio el juego y no dudan en insultar, o personas como yo que comparten el momento de pasarla bien, disfrutar y divertirse, diría que es como una pequeña zona de confort porque te relacionas con otras personas sin tener que hacer un contacto directo. Diría que se me hace más difícil hacer amigos en la vida real, yo soy como soy, pero al tener un juego en común es como que podemos hacer un match de manera más rápida. Diría que me ha ayudado también a conocer a gente de otras partes

4. ¿Cuando te sientes mal, preocupado o angustiado buscas jugar videojuegos? ¿Hay alguna otra relación de los videojuegos con algún tipo de malestar?

La verdad es que sí, cuando me siento algo estresado, molesto que se yo vengo y juego y eso me relaja, también depende del juego que juegue, esto me ayuda a olvidar del malestar podría decirse que estoy pasando, pero cuando termino de jugar me enoja por otra cosa, o por el mismo juego.

5. ¿Cómo equilibras el tiempo dedicado a los videojuegos con otras actividades importantes en tu vida, como el trabajo, los estudios o las relaciones personales?

Bueno ahora lo que más priorizo es el trabajo, porque ahora veo clases en línea pero usualmente cuando estoy viendo clases me pongo a jugar 1 o dos partidas, pero se que el juego en realidad no me aporta nada más que momentos de estar relajado, pero cuando estoy trabajando no voy a mentir si han habido momentos en lo que me pongo a pensar que podría estar jugando pero se que si lo hago me puedo ir de largo, creo que en ese aspecto si podría decir que tengo un poquito de control. Y en lo personal diría que como la mayoría de mis amigos juegan el mismo tipo de videojuego que yo, no tengo ningún problema, hablo con ellos casi todos los días porque cuando termino de trabajar hago las tareas del hogar y luego me pongo a jugar con ellos.

6. ¿Qué medidas tomas para evitar caer en patrones de juego excesivos o adictivos, y cómo crees que se podría fomentar un uso saludable de los videojuegos en la sociedad?

Medidas que tomó por ejemplo serian mis horarios de comer , cuando estoy en casa y estoy jugando tengo mis horarios de comida definidos entonces trato de no jugar antes de o les digo a mis amigos con los que estoy jugando, esperame un momento que ya vuelvo y aprovecho y hago otras cosas que tengo que hacer, esto hace que me pueda controlar un poco, algo que no puede faltar es comer. Una de las cosas que se está rompiendo son las barreras en la parte de los videojuegos especialmente cuando es en línea, es la barrera de la comunicación, pero es un 50/50 porque puedes encontrar cualquier tipo de persona en línea. Sería bueno que la gente sepa manejar su tiempo más que todo.

7.3.Viñeta

A es un paciente varón de 28 años, acude a consulta por diferentes malestares, en las primeras sesiones relata sobre su niñez, explica que en su infancia sus padres siempre le dieron todas las cosas materiales que él pedía, su acercamiento a los videojuegos fue desde muy temprana edad. Añade que su padre siempre fue cariñoso, aunque todos los días lo veía solamente por las noches, pero nunca tuvo palabras de aliento hacia él como hijo, solo

recuerda que, al tener su primera consola de videojuegos, estando en la casa de un tío abuelo suyo, su padre los vio jugar al paciente y su hermano por un largo tiempo, y este les dijo, qué buenos son ustedes para los videojuegos, momento donde se localiza el significante. (Lacan, 2007) “La estructura del significante se concibe como articulada “Los elementos significantes se entienden así por oposición a los otros elementos. Esta particularidad delinea la cadena significativa, en tanto se la describe como: “anillos cuyo collar se sella en el anillo de otro collar hecho de anillos” (p.467), en este tiempo podemos localizar ese trauma, que posteriormente marcará la vida del sujeto y por ende se irá repitiendo pues, conforme fue creciendo las horas de juego fueron aumentando, además buscando de alguna manera siempre la aprobación y elogios de un Otro que lo mira jugar.

Luego de eso menciona que los videojuegos siempre le permitieron tener aquella atención de su padre, comenta que en varias ocasiones su padre les comentaba a sus amigos durante las reuniones, miren que bueno que es mi hijo para los videojuegos, esta misma situación se repitió algunas veces con su madre y otras donde ambos padres decían aquello, como lo explica Lacan en el Seminario 16

Hay, entonces, un discurso que produce un mercado de trabajo, un lugar para producir y comprar objetos fabricados, objetos que apuntan hacia un plus-de-gozar. Lacan dice: “El discurso posee los medios de gozar en la medida en que implica al sujeto. No habría ninguna razón de sujeto [...] si no hubiera en el mercado del Otro [...] un plus-de-gozar recuperado por algunos” (p.18)

El paciente relata que durante su adolescencia salió al extranjero, dejó de tener contacto con sus amigos, y decidió no querer ni tener nuevos amigos en su nueva ciudad, solo recuerdo tener contacto con los amigos de mis hermanos. A, menciona, sinceramente me di cuenta de que era más fácil para mí, hacer amigos mediante los videojuegos, podría ser yo mismo, se le pregunta, a qué se refería con esto, el paciente explica, no soy la misma persona cuando conozco a alguien cara a cara, que, de manera online, al no verla es más fácil para mí. Moyano, F (2016) “Se desarrolló que se podría pensar al Otro presente en el videojuego, así como lo estuvo para autenticar

por medio de la mirada la conquista asumida con júbilo por parte del niño de la completud de su cuerpo en el espejo”.

Ahora realmente no sé si soy adicto a los videojuegos, se le pregunta al paciente cuantas horas jugaba al día, A responde juego demasiadas horas al día, cuando no juego me siento extraño, ¿extraño? Preguntó, él responde, sí, como si estuviera enfermo, me siento pesado, he dejado de lado muchas cosas por jugar, relaciones, responsabilidades y demás. La época de la pandemia fue perfecta para mí, sin contar que a mi alrededor fallecieron muchas personas y algunos conocidos, solamente estaba en casa y todo era mediante la virtualidad, eso facilitó muchas cosas para mí.

“En esta pantalla es probable que el sujeto quede fascinado ante la expectativa de que allí asome el objeto perdido. Esto ofrece la posibilidad de encontrar objetos que obturen, “falo recuperado en lugar de falo que causa, adicciones que prometen absolutos, “vicios” en lugar de “virtudes” (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 745).

Referencias

- Alonso-Fernández, F. (2003). Las nuevas adicciones. Tea Ediciones. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HXzu_8pmXUsC&oi=fnd&pg=PA81&dq=Alonso-Fernandez,\(2003\).+Las+nuevas+adicciones.+Tea+Ediciones.&ots=sKefkWFsaj&sig=cgzxGzM9dq9qBV-ieGcrBrxVdIY#v=](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=HXzu_8pmXUsC&oi=fnd&pg=PA81&dq=Alonso-Fernandez,(2003).+Las+nuevas+adicciones.+Tea+Ediciones.&ots=sKefkWFsaj&sig=cgzxGzM9dq9qBV-ieGcrBrxVdIY#v=)
- Apud, I., & Romani, O. (2016). La encrucijada de la adicción. Distintos modelos en el estudio de la drogodependencia. *Salud y drogas*, 16(2), 115-125. Instituto de Investigación de Drogodependencias, Alicante, España. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/839/83946520005.pdf>
- Bean, A. M., Nielsen, R. K., Van Rooij, A. J., & Ferguson, C. J. (2017). Video game addiction: The push to pathologize video games. *Professional Psychology: Research and Practice*, 48(5), 378-389.
- Cabanillas, M. A., & Zapata, J. M. (2016). El origen de la represión y su impacto en la estructuración del aparato psíquico. *Ágora UNLaR*, 1(1). Levín, L. G. (2011). Las adicciones como construcción social: conocimientos, posicionamiento público, e implementación estatal de tratamientos. Obtenido de <https://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/203>
- Clasificación Internacional de Enfermedades, undécima revisión (CIE-11), Organización Mundial de la Salud (OMS) 2019/2021, <https://icd.who.int/browse11>.
- Frankie. (15 de 05 de 2017). Vida Extra. Obtenido de España entra en el top 10 de los 100 países con mayores ingresos por juegos según Newzoo: <https://www.vidaextra.com/industria/espana-entra-en-el-top-10-de-los-100-paises-con-mayores-ingresos-por-juegos-segun-newzoo>
- Gangli, C. I. (2020). El tóxico en la historia de la humanidad. Obtenido de <http://hdl.handle.net/2133/18229>
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. Nottingham Trent University, Reino Unido. Obtenido de https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/08.Griffiths_13-3oa.pdf
- Griffiths, M. D. (2005). Adicción a los videojuegos: una revisión de la literatura. *Psicología conductual*, 13(3), 445-462.
- Lacan, J. (1959-60). El Seminario. Libro VII: La ética del psicoanálisis. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós, 1988.

- López-Gorozabel, O., Pinargote-Valdiviezo, C., Cedeño-Palma, E., Zambrano-Romero, W., & Mendoza-Zambrano, M. (2021). El uso de videojuegos en el confinamiento y su incidencia psicológica y social en las personas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (E43), 633-646. Obtenido de:
<https://www.proquest.com/openview/967a4da45feee15ab8c7958fb27d44b3/1?pq-origsite=gscholar&cbl=1006393>
- Marengo, L., Nuñez, L. H., Coutinho, T. V., Leite, G. R., & Rivero, T. S. (2015). Gamer o adicto? Revisión narrativa de los aspectos psicológicos de la adicción a los videojuegos. *Neuropsicología Latinoamericana*, 7(3).
- Morandin-Ahuerma, F. (2021). Neuroplasticidad: reconstrucción, aprendizaje y adaptación.
- Marín, V. (2012). El ayer y el hoy de los videojuegos y juegos digitales. *Revista Síntesis*, 19-33.
- Rodríguez, L. E. M. (2012). Teoría y técnica de la entrevista. Primera edición. Red Tercer Milenio. Obtenido de https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/745/1/Teoria_y_tecnica_de_la_entrevista.pdf
- Silva, B. (2015). El desencadenamiento de la adicción en sujetos neuróticos. Pontificia Universidad Católica de Chile. Obtenido de <https://www.aacademica.org/000-015/245>
- Simon, C. (2013). La ética psicoanalítica del deseo frente a la moral capitalista del placer. *Universitas-XXI, Revista de Ciencias Sociales y Humanas* [en línea]. 2013, (19), 129-146. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476147387004>
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H., & Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(1), 7-12. <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/cyber.2011.0015>



DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Caamaño Salazar, Mario Andres**, con C.C: # **0704818590** autor/a del trabajo de titulación: **Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **6 de febrero del 2024**

f. _____

Mario Caamaño

Nombre: **Caamaño Salazar, Mario Andrés**

C.C: 0704818590



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Adicción a los videojuegos en adultos entre 26 a 32 años de la ciudad de Guayaquil.		
AUTOR(ES)	Mario Andrés Caamaño Salazar		
REVISOR(ES)/TUTOR	Rodolfo Francisco Rojas Betancourt		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
CARRERA:	Psicología Clínica		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Psicología Clínica		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	6 de febrero del 2024	No. DE PÁGINAS:	55
ÁREAS TEMÁTICAS:	Psicología Clínica, psicología, psicoanálisis		
PALABRAS CLAVES:	Adicción, Videojuegos, Realidad virtual, Represión		
RESUMEN:	<p>La presente investigación se enfocará en cuáles son las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos y las posibles funciones que cumple esta condición en adultos de 26 a 32 años de edad en la ciudad de Guayaquil. Cuyo objetivo general va a ser analizar las causas psicológicas de la adicción a los videojuegos en adultos en la Ciudad de Guayaquil. A través de cuatro capítulos fundamentales y con los serán cumplidos los tres objetivos específicos. En el primero se explorará la adicción, abordando su evolución histórica y específica en relación con los videojuegos. El segundo capítulo examinará las causas psicológicas, destacando factores biológicos, sociales y psicológicos que contribuyen al fenómeno. La metodología de investigación será detallada en el tercer capítulo, donde se describirán los métodos utilizados y posteriormente en el cuarto capítulo se presentará y analizará resultados derivados de entrevistas, una viñeta clínica y encuestas, proporcionando una visión enriquecedora de la adicción a los videojuegos en adultos. En su conjunto, esta investigación busca arrojar luz sobre un fenómeno en constante crecimiento, contribuyendo a la comprensión y abordaje de la adicción a los videojuegos en el contexto específico de Guayaquil. Dando como resultado un alto porcentaje de varones adultos mostrando posibles signos de riesgo de adicción, cuyas causas psicológicas según la población estudiada pueden ser la búsqueda de aprobación, la conexión social en línea, la evasión de la realidad, el escape emocional, la construcción de relaciones en línea, la competitividad y el uso como estrategia ante el malestar emocional.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR:	Teléfono: +593980177443	E-mail: Marioandrescaamano96@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Martínez Zea Francisco Xavier, Mgs.		
	Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419		
	E-mail: francisco.martinez@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			