

XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2021.

Usos del videojuego. Orientaciones para la investigación clínica.

Silva, Benjamín.

Cita:

Silva, Benjamín (2021). *Usos del videojuego. Orientaciones para la investigación clínica. XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-012/945>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/even/fGw>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

USOS DEL VIDEOJUEGO. ORIENTACIONES PARA LA INVESTIGACIÓN CLÍNICA

Silva, Benjamín
Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires, Argentina.

RESUMEN

El objetivo de este escrito será el de sentar una base conceptual simple, articulada en los términos que el psicoanálisis lacaniano aporta a la investigación clínica, que permita dar un marco de referencia al fenómeno del uso del videojuego, tal como aparece en la experiencia analítica. Se espera que, a su vez, este marco sirva para delimitar y distinguir este fenómeno de otros fenómenos de consumo actual.

Palabras clave

Videojuego - Psicoanálisis - Imagen - Pantalla

ABSTRACT

USES OF VIDEOGAME. GUIDELINES FOR CLINICAL INVESTIGATION
The objective of this writing will be to establish a simple conceptual base, articulated in the terms that Lacanian psychoanalysis contributes to clinical research, which allows giving a frame of reference to the phenomenon of videogame use, as it appears in the analytic experience. It is expected that, in turn, this framework will serve to delimit and distinguish this phenomenon from other current consumption phenomena.

Keywords

Videogame - Psychoanalysis - Image - Screen

Introducción

Los fenómenos de uso del videojuego pertenecen hoy a uno de esos continentes negros en que la teoría reclama elucidaciones que orienten la escucha y lectura analítica. Se constata un contraste importante entre la escasez de desarrollos en investigación clínica, desde el psicoanálisis lacaniano, y lo que algunas estadísticas muestran sobre la masividad del consumo de videojuegos a nivel global. Que la investigación clínica tenga raigambre lacaniana implica de suyo que el material de trabajo toma como referente el discurso de uno o más pacientes. Un rastreo del estado del arte arroja un número de publicaciones casi inexistente que cumplan con esta condición, lo cual no se condice con la envergadura del fenómeno (1). Vale hacer la pregunta ¿a qué responde este descuido? Algunas notas sobre la historia de los videojuegos podrían aproximar una respuesta tentativa. En la práctica cotidiana, particularmente en la clínica con niños, niñas y adolescentes, no es raro recibir consultas que demanden central o tangencialmente alguna orientación en relación

al uso del videojuego. Generalmente son representantes del mundo adulto quienes asisten preocupados por el uso que los menores hacen de los videojuegos: *juega mucho, juega juegos violentos, juega con desconocidos online, juega solo, no juega como jugábamos nosotros a su edad*, etc. Todas expresiones elocuentes de la desorientación que padecen familiares, educadores y otros referentes en un asunto que cada vez más compromete a los menores. No obstante, en la atención de pacientes adultos a veces aparece el uso del videojuego como una práctica corriente que no entra en la demanda dentro del análisis, pero que cumple alguna función para el jugador.

Es sobre este punto de partida, el que brinda la experiencia clínica con niños, niñas, adolescentes y adultos, que se intentará esbozar una conceptualización mínima del fenómeno de uso de videojuegos. El objetivo primordial de este escrito será el de sentar una base conceptual simple, articulada en los términos que el psicoanálisis lacaniano aporta a la investigación clínica, que permita dar un marco de referencia al fenómeno del uso del videojuego, tal como aparece en la experiencia analítica. Se espera que, a su vez, este marco sirva para delimitar y distinguir este fenómeno de otros fenómenos de consumo actual.

El videojuego en la historia. Su éxito

Mathieu Triclot (2012), filósofo francés dedicado al abordaje de los problemas que el videojuego abre al pensamiento, considera este tipo de dispositivos como *emblemas de la época*. Los primeros modelos nacieron en los años 60' como una innovación de estudiantes del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), y desde entonces su desarrollo ha sido exponencial.

Actualmente el videojuego atraviesa un momento crítico de mutación. Según Triclot (*ibid.*) estaría siguiendo una trayectoria similar a la del cine, que en sus comienzos fue considerado un entretenimiento banal, *un pasatiempo para iletrados*, como una curiosidad tecnocientífica *sin porvenir*, en palabras del propio Antoine Lumiere. En nuestro campo, Freud desconsideró el valor cultural que el cine podía tener, cuestión que hoy, cien años después, nadie podría sostener.

Además de esta desconsideración, hay que agregar que durante mucho tiempo el discurso sobre los videojuegos estuvo confiscado por los problemas de la adicción, la violencia y los trastornos de la atención, con un tinte de *pánico moral* (*ibid.*, 2012). Hoy, el videojuego transita el pasaje de ser considerado un pasatiempo, una niñería o una práctica de adolescentes recluidos,

a adquirir reconocimiento estético y académico. Pasó a constituir una *cultura*. Numerosos fenómenos dan cuenta de este renovado estatuto: festivales y campeonatos de videojuegos que se celebran año tras año; unidades académicas en facultades de filosofía y estética dedicadas a su estudio; se los incluye en exposiciones y museos, lo que muestra que pasaron a ser objetos de culto. Por otro lado, se ha instalado en el imaginario colectivo la figura del *gamer*, por todos reconocible, correlativa a la extensión planetaria de comunidades *gamers*. Por último, y no menos importante, la del videojuego se ha convertido en una industria más rentable que la del cine y la música.

La mutación descrita posee una triple significatividad (ibid, 2012): a) es el testimonio de una nueva relación de los sujetos con la imagen y las ficciones, b) denota una inflexión de las maneras de jugar y c) se constituye como la única forma de *cultura* que se practica en el seno de la informática, principal tecnología de poder del mundo contemporáneo. Esta legitimación deriva de una masificación y normalización del fenómeno, lo que nos permite hablar del *éxito del videojuego* a nivel mundial.

Su legitimación y normalización, como sería de esperar, también incluye un reverso psicopatológico: la inclusión, en 2019, del *Trastorno por uso de videojuegos* en el manual diagnóstico CIE 11. Dado que ya se oficializó el diagnóstico, será probable que dentro de poco aparezca una farmacología ad hoc. Por de pronto, ya existen clínicas de desintoxicación digital, como queda plasmado en el documental *Lo and Behold* de Werner Herzog (2016).

Tanto el costado normalizado como el costado patológico de las prácticas con videojuegos, responden al mismo éxito. Este éxito se enmarca en un proceso de viralización global de la fascinación por la tecnología. Eric Sadin (2018) denomina *silicolonización del mundo* al espíritu que encarna la verdad económico-empresarial de esta época y que comanda al capitalismo en su versión más tardía, organizado en torno al control digital de los sujetos. La silicolonización, a diferencia de las formas tradicionales de colonización que suponían una conquista unilateral por la vía de la violencia y la sumisión de los colonizados, es un impulso autocolonizador. Las naciones y los sujetos, por voluntad propia, anhelan incorporarse y someterse a la ola del desarrollo digital, por la sola fuerza de su prestigio y sus éxitos. Esta autocolonización opera con un catalizador fundamental: la fascinación y el contagio.

La fascinación, efecto de satisfacción ante una imagen

El vocablo *fascinación* viene del latín *fascinare*, que remite al embrujo, hechizo, encanto. Un derivado de esta raíz etimológica es la palabra *fascismo* (*fascis*, haz o manojo de varas con el hacha, signos de autoridad de magistrados romanos).

Una referencia explícita y sostenida durante muchos años en la obra de Lacan, articula la fascinación con el efecto de captura que se produce en el estadio del espejo, cuando el bebé se reconoce a sí mismo como otro a través de su imagen en el

espacio especular. Dada la fragmentación primordial del cuerpo, producto de una prematuración en el nacimiento de la cría humana, la imagen en el espejo otorga un modelo y una forma de unidad y completitud: imagen que constituye la razón del desconocimiento de su desgarramiento primordial, y de la direccionalidad hacia ella, a partir de la constitución del yo por identificación. La fascinación es el motivo de la identificación con dicha imagen, es lo que vectoriza el valor libidinal de ese modelo.

En su *Seminario 2*, Lacan (1954-55) desarrolla una parábola que ilustra este tiempo lógico de constitución estructural que, dicho sea de paso, no se limita a caracterizar un momento arcaico de la constitución subjetiva, si no que posee eficacia actual siempre, pues define el modo de funcionamiento del registro imaginario. Se trata de la parábola del parálítico y el ciego: el yo y la imagen del otro especular interactúan como el parálítico, un ejemplo de descoordinación motora, y el ciego, que desconoce lo que estaría a la vista, pero al menos camina. La imagen especular es ciega, pero conduce (cuya raíz latina es *ducere*, de donde deriva el apelativo *Duce*), indica al yo lo que tiene que hacer.

Justo Navarro (2017), en un intento por definir la esencia del videojuego, señala que la práctica de jugarlo implica someterse, fascinación mediante, a un imperativo de hierro: *debes obedecer*. Según el autor, el videojuego enseña una ley fundamental, o la ley de las leyes, que ordena obedecer las órdenes. *El fascismo del videojuego* es una expresión que bien podría conjugar la posición de Lacan con la de Navarro: una práctica que requiere de la sumisión activa del jugador al sistema de reglas y códigos programados en el videojuego, para producir la experiencia de juego, es decir, para que el yo del jugador se deje conducir por su par especular que habita los mundos del otro lado de la pantalla-espejo.

Lo que circunscribe la particularidad del videojuego en el conjunto de los objetos técnicos y en el de las prácticas de juego, es el uso de la pantalla y el mando del sistema informático (su programación) como campo e instrumento del juego. La escena pone a dos términos en continuidad: el jugador con su instrumento (mano, joystick, teclado, etc) hechizado en la creencia de que comanda lo que acontece del otro lado de la pantalla, en un mundo ahí.

Se instituye así una continuidad sin diferimento (ibid., 2017). El videojugador interactúa con la máquina en tiempo real, sus movimientos producen efectos en el mundo del juego, generando una ilusión de comando de la máquina, bajo una relación transparente con ésta (*la máquina hace lo que yo le ordeno*). He aquí el factor obnubilante de esta experiencia. Se instituye una conducción al precio del desconocimiento de la asimetría en el gobierno de la situación, puesto que es la máquina el verdadero agente de los movimientos del jugador. En términos del Lacan de los primeros años de su enseñanza, la imagen detrás de la pantalla responde a los movimientos del videojugador, provocando un efecto de espejo, y velando las condiciones simbólicas (en este caso, la programación del videojuego) que determinan

los lugares y el funcionamiento de la pareja imaginaria. ¿Por qué se alegra o se enoja el videojugador cuando su personaje en el juego gana o pierde? Este detalle, tan elemental como ilustrativo, da cuenta de una identificación en el espacio imaginario. El uso de comandos como el teclado o el joystick habilita un compromiso del sujeto con el mundo del juego. Hay juegos donde la relación con ese mundo está mediada por un personaje (por ej. Mario Bros, Call of Duty, jugador de fútbol, etc) y otros en que el jugador opera directamente en el mundo (por ej. Pong, Tetris, Candi crush), pero siempre se cumple la condición, sea directa o indirectamente, de correspondencia en un espacio imaginario entre los términos a y a' (ego y alter ego), en ambos lados de la pantalla.

La posición del videojugador debe ser la de atenerse a las instrucciones de la máquina, del programa informático. Se le impone la obligación de ceñirse al código del juego. El videojuego elige la posición del individuo, no al revés. Jugar, en consecuencia, será responder adecuadamente al código que comanda los movimientos del programa. Y aprender a jugar un videojuego es practicar la obediencia automática, desembarazarse de las mediaciones entre el sujeto y la máquina. Pero la condición de posibilidad de dicho encuentro es la voluntad del jugador de seguir jugando: se requiere de cierto asentimiento subjetivo para asistir una y otra vez a la cita.

¿Un consumo como los otros?

La investigación en el psicoanálisis lacaniano referida al campo de las adicciones, desde los años 80' hasta ahora, ha tomado como paradigma a las toxicomanías y el alcoholismo. El principal supuesto en estas investigaciones es que la adicción reside en la dimensión pulsional del ser hablante, y no en las propiedades -químicas- del objeto. Es decir, el consumo y la adicción inciden en la economía libidinal. En este sentido, los desarrollos teóricos del psicoanálisis lacaniano en su conjunto, han situado el énfasis de la comprensión de los fenómenos de adicción en la función que la sustancia de consumo cumple para cada sujeto. Hasta ahora, la noción de *función del tóxico* viene siendo la brújula que orienta la clínica de las adicciones. Dicha noción, de tradición matemática, establece la articulación de dos variables: una variable independiente y una variable dependiente. Sinatra (1992) ubica en la primera, las condiciones de satisfacción de cada sujeto, y en la segunda, las particularidades del uso de un objeto de consumo. Una pregunta resume el sentido de la función del tóxico: *¿para qué le sirve a la estructura el uso de determinado objeto; cómo intenta un tratamiento exitoso o fallido del goce?* Reconocer la existencia de la función del tóxico en la economía libidinal de un sujeto implica, de entrada, reconocer una diversidad ilimitada de usos posibles. La teoría hace un esfuerzo por agrupar esos usos y desprender de ahí sus rasgos formales más relevantes, pero en estricto rigor, un analista nunca podría saber a priori el valor de la X en la función. Sincrónicamente pueden coexistir distintas funciones, y diacrónicamente,

las funciones pueden ir mutando.

Ahora bien, el campo de aplicación para el que se acuña la noción de función del tóxico, como se dijo, es el de la clínica con toxicomanías y alcoholismo. Esto supone un sesgo que bien podría no ser trasladable al campo de los usos del videojuego. En la variable independiente de la función del tóxico, se asume que el sujeto ha constituido previamente un circuito pulsional que acoge el uso del objeto de consumo y modela su funcionamiento, acorde a sus exigencias. Lo cual es lícito suponer cuando se abordan casos de toxicomanías y alcoholismo, porque generalmente son adolescentes y adultos quienes echan mano a estos recursos. Pero en el caso del uso de videojuegos tenemos implicada a una población distinta, en plena constitución o estructuración subjetiva, como son los niños y niñas. Por ende, no es adecuado suponer condiciones de satisfacción dadas de antemano y previas al uso del videojuego, para todos los casos. Es más, cabe preguntarse si acaso el uso del videojuego, con la capacidad que tiene de movilizar investiduras imaginarias, no podría tener una incidencia directa, estructurante, en las condiciones de satisfacción pulsional del sujeto.

El juego en cuestión

Lo anterior sirve como advertencia a cualquier aproximación investigativa al uso del videojuego: las nociones teóricas que permiten situar el fenómeno, en el marco teórico que conceptualizó las toxicomanías y el alcoholismo, tienen una utilidad relativa. Por otro lado, la práctica en cuestión incluye un término clásico en la teoría psicoanalítica con un lastre conceptual importante, a saber, *el juego*. Término polisémico como pocos, ya desde Freud encontramos usos diversos de esta noción. Sólo para señalar uno que ha sido de enorme fecundidad, puede mencionarse el juego que Freud (1920) supo rescatar en el uso que su nieto hacía de un carretel (Fort-Da). Freud narra esta anécdota para ejemplificar de manera privilegiada aquellos usos del objeto que lindan con el más allá del principio del placer, en una actividad compulsiva, pero que tiene efectos estructurantes en la constitución subjetiva, dado que le permite al niño una tramitación de lo traumático.

No es nuestra intención ahondar en lo propio del juego y en los muchos sentidos que adquiere este término en la literatura psicoanalítica. Nos limitaremos a indicar algunos aspectos problemáticos de la articulación entre el juego y el videojuego, y abrir otras tantas preguntas que tienen valor heurístico para futuras investigaciones. En primer lugar, vale la pena delinear las diferencias entre el juego y el entretenimiento (siguiendo la distinción de Lutereau, 2012), cuyo par opuesto es el aburrimiento. El juego, así lo plantea Freud (1920), bien puede ser displacentero o no entretenido. En segundo lugar, sería necesario discutir el estatuto lúdico de ciertos usos del videojuego. Esto implicaría abordar otras preguntas derivadas: el videojuego, ¿es un juego como los otros? ¿El sujeto accede a la experiencia del juego en el uso del gadget? Es decir, ¿se juega el sujeto en el videojue-

go? ¿Pone a trabajar al sujeto en la transformación del circuito pulsional? ¿hay extracción de objeto en el uso del videojuego? (3) ¿Hay producción de una pérdida? ¿Hay movimiento de repetición, cómo exigencia de lo nuevo? Por último, ¿cómo poner a jugar/trabajar al videojuego en el análisis?

Diversidad de usos del videojuego

Así como se constata en la literatura psicoanalítica una variedad de usos del juego y una variedad de usos del objeto de consumo, es posible establecer lo propio con los usos del videojuego. En razón de esto, se presentarán cuatro viñetas clínicas, todas de pacientes atendidos por el autor de este escrito, que ilustran funciones distintas en el uso del videojuego. A partir de esta breve exposición, se intentará generar una hipótesis que articule los cuatro casos.

a) El videojuego como un tratamiento de la angustia, brindando un marco fantasmático / lúdico.

Caso 1 (11 años). El sujeto soporta la angustia por la separación de los padres jugando a la guerra en un videojuego, significativo que, en transferencia, nombra la (no) relación parental. La guerra de los padres presentifica para el sujeto algo imposible de asimilar. *Lo real del sexo no queda ficcionalizado por un marco fantasmático.* El uso del videojuego le permite escenificar la guerra, le da un tiempo y espacio, y un lugar al sujeto en ella.

b) El videojuego en el tratamiento de lo fálico, facilitando el lazo con pares

Caso 2 (15 años). Juega para tener amigos online. Ante el despertar de la pubertad, despertó una dificultad en el manejo de las erecciones, lo cual lo deja inerte ante el encuentro con otro cuerpo, pues en cualquier momento se delata. *Lo fálico rompe la pantalla del cuerpo.* La pantalla y el videojuego vela estas intromisiones, y hace soportable la presencia del otro.

c) El videojuego en el tratamiento de lo traumático: hacerse un rol activo en una vivencia traumática vivida pasivamente.

Caso 3 (24 años). El sujeto vive experiencias de abuso en la infancia, en que el abusador le tocaba el órgano genital jugando a las peleas. El recuerdo de esto deriva en accesos de angustia en la adolescencia. Desde ese momento juega juegos de batallas, para hacerse ganador de las peleas, lo cual atempera la angustia.

d) El videojuego en la constitución de una imagen virtual / yo ideal

Caso 4 (19 años). Jugando un juego de roles, intenta subsanar dificultades en el uso del órgano sexual en encuentros con mujeres, mediante la construcción de un avatar. *La irrupción de lo fálico desencaja la imagen corporal.* En el juego construye una imagen invertida de sí. Luego, pretende relacionarse con las mujeres a partir de los atributos de su avatar.

En razón de las viñetas precedentes, podemos formular una hipótesis de trabajo que oriente investigaciones futuras: *el éxito del uso del videojuego reside precisamente en el fracaso de las pantallas de la estructura.* En la obra de Lacan encontramos al menos dos versiones de la pantalla: a) la *pantalla del espejo*, que proyecta el espacio virtual y permite la constitución de la imagen del cuerpo, de los objetos del mundo, y revestir / ubicar el objeto *a*; b) la *pantalla del fantasma*, que vela lo real del trauma. Su obturación hace funcionar el campo de la realidad. Por el contrario, el objeto *a* lo tacha, y es por su extracción que se soporta el campo de la realidad, dándole su marco. Como tercera pantalla, podría agregarse al sueño, como velo de lo real, pero hasta ahora no se observaron usos del videojuego que incorporen este operador.

En función de lo anterior, los usos diversos del videojuego estarían signados, al menos en el estado actual de la presente investigación, por un sentido de época más general: lejos de ser sólo una máquina de producir ficciones, es un dispositivo que asiste el salvataje de la realidad, en tanto que esta se sostiene en un entramado de ficciones.

NOTAS

(1) Una notable excepción constituye el trabajo de Berger, Karpel, Lejbowicz & Racki (2013).

(2) El neologismo “silicolonización” condensa en un mismo término el proceso -la colonización- y su origen, Silicon Valley, epicentro de la producción de tecnologías informáticas y digitales de consumo masivo.

(3) Lacan (1964-65) asocia el juego del Fort Da a la extracción del objeto *a*, como saldo de la inscripción simbólica de la castración. Un desarrollo extenso de esta definición se encuentra en Lutereau (2012).

BIBLIOGRAFÍA

- Berger, A., Karpel, P., Lejbowicz, J. & Racki, G. (2013). *Adicciones virtuales. Efectos de conex-ficc-ió n y retracció n.* En Anuario de investigaciones, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Vol. 20, n° 2.
- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*, Vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu ediciones.
- Lacan, J. (1954-55). *El Seminario 2. El yo en la teoría y en la técnica freudiana.* Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (1964-65). *El Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis.* Buenos Aires: Paidós.
- Lutereau, L. (2012). *Los usos del juego. Estética y clínica.* Buenos Aires: Letra viva.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador.* Barcelona: Anagrama.
- Sadin, E. (2018). *La silicolonización del mundo.* Buenos Aires: Ed. Caja negra.
- Sinatra, E. (1992). *Variantes del argumento ontológico en la modernidad.* En: E. Sinatra, D. Sillitti, & M. Tarrab (Comps.), *Sujeto, goce y modernidad.* Buenos Aires: Atuel. pp. 30-37.
- Triclot, M. (2012). “*Super Mario*” *entra al museo.* En: VV.AA, *El imperio de los videojuegos*, Ed. Le Monde Diplomatique.