

# EL JUEGO ONLINE: UN FENÓMENO TRANSICIONAL

DANIEL RETAMAL<sup>1</sup>

## Resumen

El presente texto se aborda la experiencia clínica del uso del juego online. El uso de esta aplicación favoreció en sobre llevar las necesidades psíquicas del caso de P., donde se encontraban conflictos psíquicos desplegados en el escenario virtual de este juego pero así mismo fue un recurso valioso para realizar los procesos de simbolización que quedaron pendientes desde una edad temprana.

## Palabras claves

*Adolescencia, juego online, fenómeno transicional, simbolización secundaria.*

## Abstract

This text addresses the clinical experience of using online games. The use of this application favored overcoming the psychic needs of P.'s case, where there were psychic conflicts deployed in the virtual setting of this game, but it was also a valuable resource to carry out the symbolization processes that were pending from an age early.

## Keys Words

*Adolescence, online gambling, transitional phenomenon, secondary symbolization.*

## Introducción

El presente texto pretende realizar una revisión del uso de las tecnologías informáticas (en particular los videojuegos online) como una estrategia facilitadora del vínculo terapéutico pero también, como parte de los procesos yoicos y de simbolización psíquica del individuo, haciendo uso particular de la aplicación “Free Fire”<sup>2</sup>.

El análisis de esta experiencia se realizará desde las concepciones aportadas por S. Freud y D. Winnicott, respecto de la noción de sujeto; diferenciándolo del concepto de criatura y haciendo una breve revisión el proceso de constitución subjetiva del mismo y como se llega a la adolescencia y de manera paralela, se irá pensando el juego tanto como un lugar fundamental que tanto el niño en un principio como el adolescente más tarde, acudirán a él con el objetivo de generar los desarrollos simbólicos necesarios para cada ciclo vital.

Ya que, el caso a presentar trata de un adolescente de 18 años, se considera relevante dar cuenta de la definición de adolescencia y la relación que tiene este ciclo vital con el juego, sin dejar de lado, el enfoque psicoanalítico. Cabe destacar que algunos

---

<sup>1</sup> Daniel Retamal. Psicólogo Universidad Católica Silva Henríquez, Diplomado en Psicoanálisis y Salud Mental: Intervenciones Clínicas. Actualmente se desempeña como Psicólogo Clínico en Programa de Dependencias y Alcohol en COSAM Recoleta. Correo Postal: 8052298. Correo Electrónico: dretamala@gmail.com.

---

<sup>2</sup> Juego para teléfonos móviles.

nombres y lugares fueron modificados con el fin de resguardar la identidad del participante.

### **La génesis de un problema**

Para pensar en el juego, no se debe perder de vista el momento socio-histórico en que se encuentra dicha actividad, en ese sentido, existe una distinción a la hora de jugar y su consideración desde el psicoanálisis en su fundación teórica hasta la actualidad.

Sin embargo y con la aparición de la Pandemia Mundial de COVID-19, todas las intervenciones en salud se ven desafiadas a responder de forma efectiva pero al mismo tiempo congruente con las medidas sanitarias de confinamiento y distancia social que se han establecido como forma de prevención del contagio. Moreno & Porras (2020), aluden que dadas estas condiciones, el uso de tecnologías viene siendo una alternativa viable para responder ante las necesidades que la gran parte de la ciudadanía requiere cubrir. En este sentido no son la excepción los procesos psicoterapéuticos, por lo que se hace necesario explorar, ampliar y probar nuevas estrategias de intervención que puedan dar respuesta a las necesidades manifiestas y latentes del paciente en el momento socio histórico actual.

En ese sentido, Baeza-Ibarra (2017) menciona el uso de la tecnología como de sus aplicaciones y juegos, debe ser pensado como un nuevo espacio de sociabilización, posibilitando el despliegue psíquico al que el terapeuta no debe ser indiferente. Mucho menos, bajo las estrictas medidas de distanciamiento social que hoy por hoy se presentan con el fin de evitar altos niveles de contagio.

Como se verá a lo largo del presente documento, los videojuegos serán una nueva esfera de manifestación de los fenómenos transicionales y al mismo tiempo ocuparán parte importante en los procesos de simbolización que se van a presentar en la adolescencia.

En palabras de Vega (2020), desde el quehacer psicoanalítico, no se deben pasar por alto estos procesos, ya que allí, posiblemente el terapeuta se pueda encontrar con aquél saber no sabido del paciente, facilitando su incursión al conflicto

psíquico de base como así también el acceso al discurso y la experiencia singular de ese paciente.

### **Objetivo:**

- Analizar el juego Free Fire como fenómeno transicional en la intervención terapéutica a la luz del caso de P.

### **Freud, Winnicott y la constitución del sujeto:**

Una de las primeras definiciones de constitución subjetiva la encontramos en Freud, quien considera que este es un proceso libidinal y que se origina desde los momentos más tempranos de la vida psíquica del sujeto, siendo inherente a la pulsión de vida y de auto conservación que más tarde se llamará narcisismo y que se encuentra alojado en el Yo (Freud, 1991).

Winnicott dirá entonces que para alcanzar la categoría de Yo, o Self (en sus términos) propuesta por Freud, la vida psíquica debe reunir algunas condiciones tanto interiores como las que se puedan encontrar en vida social y que favorezcan un desarrollo óptimo, por lo que antes de hablar de Yo Winnicott piensa que este Yo debe ser creado y que tal producción libidinal no depende solamente de la criatura sino que, también, se debe contribuir desde las figuras paternas quienes deben implicarse en este proceso de desenvolvimiento psíquico, a quienes se le otorga la función sostenimiento y contención de esta criatura y que, por lo demás, antecede al campo de la convivencia social (Winnicott, 1962).

En este proceso de constitución yoica, el sujeto no se ve privado de un sinnúmero de sensaciones y afectos que provienen desde el ambiente que lo rodea, y ante estos estímulos, en palabras de Winnicott (1986 citado en Chagas, 2012), aparecerá la agresión en primer lugar, como una de las primeras respuestas vitales frente a los apremios ambientales y, en segundo lugar, será una respuesta ante las ansiedades primitivas propias del Yo.

Es aquí el momento preciso donde se posiciona la función materna, la cual viene a cubrir cualquier falta de alimento, ausencia de la figura paterna/

materna, carencia en el proceso de estimulación o situaciones que no dependen directamente de la criatura. Pero, la carencia de alguno de estos factores provocará el advenimiento de las primeras angustias o lo que Winnicott denomina como derrumbe psíquico (Winnicott, 1963), dejando en él una huella narcisista.

De lo anterior, no se requiere tan sólo un esfuerzo libidinal por parte del sujeto en constitución sino que también se requiere que exista quien pueda cumplir ciertas funciones nutricias y afectivas. Sin embargo y una vez alcanzada esta condición, el sujeto comenzará a explorar el mundo con el objetivo de experimentar nuevas sensaciones.

En ese sentido y ante las experiencias de no-yo a las que se aventura y que son ofrecidas por el ambiente, es necesario en palabras de Bareiro (2019) hacer uso de los objetos transicionales.

Estos objetos y fenómenos transicionales en palabras de Cuéllar (2018), favorecen la integración entre el mundo exterior e interior del sujeto y con ello, estimulando la capacidad creativa del sujeto en relación al mundo que lo circunda.

Sin embargo, estos fenómenos transicionales no son propios de los primeros años de vida del sujeto sino que, como menciona Vargas (2018), estos fenómenos están enraizados en la vida psíquica, anímica y social del sujeto.

Asimismo, para Armijo & Rojas (2020) la capacidad de jugar ayuda a palear no tan sólo las angustias, ansiedades y agresiones que se puedan presentar desde los primeros momentos de vida del sujeto sino que, este es además el espacio idóneo para que los fenómenos transicionales y vinculares para el desarrollo de la vida intra y extra psíquica del sujeto.

### ***Adolescencia en psicoanálisis:***

Desde la idea de Winnicott (1960) la adolescencia puede ser entendida como un momento del ciclo vital ubicado entre la infancia y adultez y en el cual muchas de las experiencias tempranas alojadas en el psiquismo no tardan en cobrar sentido, siendo así un ciclo vital destinado a la simbolización de la mayoría de estas vivencias.

Siguiendo a Winnicott (1960, citado en Varela, 2017) refiere que la adolescencia es el lugar en donde se comienza a reconocer el verdadero Self diferenciándolo del falso Self, es decir, aquello que el sujeto es y no es, siendo este ciclo vital un periodo de reconocimiento de sí mismo, diferenciándose de su núcleo familiar y del ambiente social por el cual se ve rodeado.

Lo fundamental de la adolescencia para el psicoanálisis es que, en palabras de Klein (2014), es aquí en este ciclo vital en que se encuentran los procesos de simbolización libidinal que son claves para el desarrollo de la vida psíquica y anímica del sujeto, ya que es este el lugar en donde se conecta el sujeto del cuerpo, como también el sujeto según las condiciones ambientales en las que se desarrolla. Si estos términos psíquicos de simbolización se presentan como una falla, el desarrollo libidinal del sujeto se verá interferido generando un malestar psíquico latente y que afectará en su proceso de simbolización y con ello su desarrollo psicosocial.

### ***Adolescencia y el juego ¿para qué jugar?:***

Con la entrada de la adolescencia a la vida anímica del individuo, viene a ser la oportunidad perfecta para que este pueda comenzar a relacionarse tanto con las figuras significativas están a su alrededor pero también con la sociedad y la cultura a la cual apuesta ser parte. Asimismo, la percepción del mundo interno como externo tendrá una lectura distinta a la que previamente en la infancia se tenía al respecto.

De igual forma el propósito del juego que antes se encontraba instalado en la niñez destinado al encuentro del placer y la producción creativa e imaginativa, comienza a teñirse de cambios con la instalación de este ciclo vital en la vida psíquica del individuo. En ese sentido, el objetivo de dicho espacio que antes se destinaba al juego creativo, ahora será destinado en palabras de Gaudio (et al, 2018, citado en Gaudio & Mirc) a la producción simbólica con el fin de tramitar tanto los elementos externos del mundo como las propias angustias internas.

Siguiendo con esta idea, Cuellar (2018) señala que la capacidad de jugar es inherente al sujeto y

una fuente inagotable que se encuentra en él, pero que es además, una de las formas que posibilita la observación del inconsciente del individuo.

En ese sentido el juego entonces se volverá la oportunidad idónea de resolución libidinal del individuo que esperaba desde hace tiempo. Pero asimismo, en palabras de Bardi & Luzzi (2009), esta praxis se encuentra al servicio del cumplimiento de algunos deseos inconscientes y también a merced de reforzar algunos mecanismos yoicos propios del individuo.

Por medio de esta actividad, el sujeto además de presentar su realidad psíquica, ofrece a los demás su propia forma de expresarse y de existir en el mundo externo, de “*ser y hacer*” (Bareiro, 2017), es decir, por medio del juego, muestra su propia lectura del entorno en el que se despliega cotidianamente y también las respuestas ante las posibles hostilidades puedan o no presentarse. Y en este sentido, este fenómeno de expresión y de elaboración respecto al mundo externo e interno, Winnicott (1971) lo denominará como fenómeno transicional (este punto será abordado más adelante).

Es por esto que, en palabras de Winnicott (1971), el adolescente al jugar está invitando al observador a acceder a su realidad psíquica por medio de esta actividad, incitando no tan sólo a generar una actividad recreativa, sino que además, mostrando sus propios conflictos inconscientes que aún mantiene alojados y que sólo por medio del juego logra articular.

### ***El uso del juego en psicoanálisis:***

Para el psicoanálisis el juego en palabras de Freud (1990, citado en Luzzi & Bardi, 2009) es comprendido como una acción de despliegue libidinal el cual está al servicio de la realización del deseo psíquico y en donde se invierte un gran cantidad de monto afectivo llegado su momento, y que además, puede ser entendido como una de las formas de trabajo y expresión que tiene el inconsciente desde su temprana constitución.

En ese sentido, cuando se juega según Guera (2014) se posibilita un lugar para la expresión de la realidad psíquica por lo que el observador-participante puede palpar una parte del escenario inconsciente de quien juega, pero a la vez, en palabras de Almagro (2017), ese espacio es utilizado para entablar un vínculo entre el jugador y el jugador-observador.

Dadas estas características es que, desde el prisma psicoanalítico se debe prestar especial énfasis a esta actividad sin perder de vista dos puntos que según Salazar & Venegas (2017) son fundamentales: el primero de ellos es que, cuando se juega dentro de un espacio terapéutico el observador-participante puede conocer en qué nivel del desarrollo simbólico y cognitivo se encuentra el paciente y, como segundo punto, que todo lo significativo del paciente pasará y se dirá a través del juego. En ese sentido, el juego cumplirá la función de hilo conductor del que el terapeuta deberá ser capaz de entretejer para poder saber y comprender la singularidad de ese paciente.

Esta realidad psíquica a pesar de que se articule a través del juego, de igual forma se presentará con mecanismos de defensa que obstaculizarán el acceso a la materialidad anímica. En palabras de Ascanio y Polanco (2019), el adolescente a diferencia del niño, ya ha vivenciado múltiples experiencias tales como la actividad sexual y las relaciones sociales y ha tenido dichas oportunidades para poder desarrollar y reforzar su aparato psíquico. Por lo demás, se encontrará un cuerpo distinto, el cual, se debe conjugar a las sensaciones y afectos que le comenzarán a estremecer y a la vez ser llamativas en ese momento.

### **El juego online, un lugar transicional**

Con la llegada de la era digital y el surgimiento de los diversos avances tecnológicos, los modos en que se juega hoy en día no se han visto privados de modificaciones, no tan sólo en su estructura como tal o con quién se juega, sino que el momento histórico ha marcado un antes y un después con la llegada de las plataformas virtuales. En palabras de Salao, Egas & Ordoñez (2017) estos han sido desarrollados desde hace más de 30 años modificando tanto el espacio usado para jugar como la modalidad: el jugador puede estar sólo en una habitación pero jugando con un sinnúmero de jugadores más, sin la nece-

sidad de que exista alguien real acompañándolo, esto, no hace más que ampliar la comprensión del juego, ampliando su frontera a una nueva realidad: la virtual.

Estos nuevos escenarios, en palabras de Baeza-Ibarra (2017), a diferencia del juego tradicional donde se usa material didáctico y objetos concretos como los juguetes, peluches, cubos, entre otros, el juego virtual genera la metáfora del “como sí”: como sí el sujeto pudiera generar ciertas modificaciones o transformaciones a algún lugar en particular del juego. Lo que en palabras de Armijo y Rojas (2020) no es otra cosa más que una nueva forma de tramitación de la realidad psíquica interna con la realidad externa.

Según Escobar, Madrid & Torres (2020) ante la necesidad intrínseca de encontrar una fuente de descarga pulsional, el/la adolescente descubre que en el videojuego, el lugar idóneo para ello, ya que estos se encuentran bajo la metáfora del “como sí”, ayudando a aliviar las tensiones psíquicas que aparecen con la interacción entre el individuo y la realidad extra psíquica. Pero además, en este ambiente metaforizado y a veces homologado con el real, va a encontrar un sin número de oportunidades y alternativas para gestionar el alivio psíquico del que busca librarse.

En ese sentido, Cantú (2012) da ejemplos de algunos videojuegos que se encuentran en boga: si se quiere matar a un enemigo y revivir infinitas veces, tenemos al Call of Duty; para crear, conquistar imperios o destruir ciudades enemigas, están los juegos Age of Empires; si se quiere generar vínculos con personajes que posiblemente existan solamente ahí, una plataforma para ello es el conocido Sim's.

Los juegos online no tan sólo vienen a ofrecer al jugador una variedad no menor de posibilidades para hacer en un mundo metaforizado, sino que además, se cuenta con la seguridad de que su propia integridad física y psíquica se mantendrá intacta.

Por lo anterior, es que en palabras de de Vargas (2018) el juego online debe ser considerado como un fenómeno transicional propio de la era digital, siendo estas plataformas un lugar que optimiza la expresión de la realidad psíquica dentro de un escenario extra-psíquico (no-yo), pudiendo tramitar las

tensiones libidinales que allí se presenten.

En esta línea, Salazar & Venegas (2017) consideran importante esta nueva modalidad de jugar, no tan sólo por los fenómenos transicionales que allí pudieran suceder, sino que además, ofrece al terapeuta una estrategia novedosa de generar el vínculo con el paciente y, por medio de este mecanismo junto con el adolescente, proponer una forma nueva de articular su propia historicidad y en concreto, se podría ejemplificar, el ir visitando mapas, creando personajes, resolviendo problemas o generando vínculo con otros.

### Caso de P

Se trata sobre un adolescente de 18 años, “P.”, con quien se presenta la oportunidad de poder descubrir y explorar por medio del juego online, nuevas formas de intervención y abordaje terapéutico. Ingresa a finales del mes de febrero del año 2020, derivado de CREAD (Centro de reparación especializada de administración directa) comuna de Pudahuel.

La presente intervención transcurre en los dispositivos llamados “centro de referencia para el trabajo de la superación” o en sus siglas “CDR”, lugar que interviene principalmente con personas en situación de calle durante un corto o largo periodo, y que se facilita la búsqueda de trabajo, un lugar de residencia definitivo y beneficios estatales.

Como antecedente, a su edad, ya registraba diversas internaciones en dispositivos del sector público, como por ejemplo en un hogar ubicado en la comuna de San Miguel, perteneciente a red SENAME y el ya mencionado CREAD.

Parecía ser un adolescente sin historia, que deambulaba en un mundo extraño y hostil y del cual debía defenderse constantemente, por lo que se estaba siempre poniendo en juego un algo valioso, y ese algo era conocido por él, pero desconocido para quienes debían realizar algún tipo de intervención. Al tratar de indagar sobre su historia familiar, vagamente entrega detalles de sus conflictos familiares y situaciones que gatillan su salida de su familia de origen.

Al poco tiempo del ingreso de P., dentro del dispositivo, se pudo observar que tenía dos **objetos corporales libidinizados: el objeto mirada y**

**objeto voz** (estos objetos serán presentados en la reflexión final). La primera, era dirigida hacia el suelo como mecanismo de defensa cuando alguien se le acercaba para consultarle sobre algo, pero cuando se lograba hacer contacto visual, existía mucha dificultad para que la sostuviera. Respecto al uso de la voz, uno se encontraba a otro recurso que parecía poco explorado y explotado por P., y como se menciona antes, las palabras usadas eran muchas veces torpes, pero la mayoría de esta primera etapa el silencio se hacía presente por parte de él. Pese a estas dificultades, de alguna manera P., parecía que poco a poco iba tanteando el terreno del otro. Esto se evidencia ya que al principio se acercaba principalmente a las mujeres (monitoras) y haciendo uso de la escritura se iba comunicando, e incluso generando un apego casi inmediato, no así con aquellos que personifican la figura masculina, con quienes el silencio era usado como mecanismo de defensa.

El equipo de CDR, en un comienzo hace uso métodos tradicionales de intervención: intervención psicosociales con trabajadoras sociales, gestión de hora con psiquiatra, entrevista con psicólogo y acompañamiento terapéutico, que usualmente son considerados a la hora de realizar un abordaje interdisciplinario. Sin embargo, estas metodologías resultaban infructuosas, ya que P., se mostraba reticente y por ende resistente ante estos procedimientos. En dos ocasiones se fuga, pasa la noche en la calle y vuelve al otro día.

La pregunta que se comienza a levantar entonces era, ¿Qué tipo de escucha requería P? Ya que, de alguna u otra forma él la demandaba, pero paralelamente, pone en tensión la idea de intervenir con él, obligando al terapeuta a variar tanto en el vínculo como en la forma de abordar este caso.

### **“Free Fire” el lugar transicional:**

Este juego inicia así: el jugador es ingresado en una sala de espera virtual, en donde se muestra un personaje (humano) con ciertas cualidades físicas y estéticas, a veces con una mascota como compañera. Para iniciar una partida, existen distintas modalidades: modo clásico o duelo rápido.

Todos los jugadores son divididos en dos equipos y estos son lanzados desde un avión que va en movimiento y que recorre un mapa en forma de isla, la puede variar en su geografía y los objetos que se pueden encontrar en esta. Una vez que son arrojados, los personajes van en caída libre durante unos segundos, en que el propio jugador puede regular su velocidad si gusta y a veces dirigir al personaje a donde quiere caer, para en última instancia liberar un paracaídas antes de tocar tierra. Una vez que esto ocurre, el jugador debe correr para poder conseguir armas que van desde pistolas, bates de béisbol, cuchillos, subfusiles, etc., y así defenderse del enemigo que se encuentra al asecho y defender a su equipo. Gana aquel que quede último con vida. Estas partidas pueden tener una duración que varía entre los 5 hasta más de los 30 minutos, están sujetas a la habilidad y experiencia de cada jugador.

Al momento de comenzar a jugar con P., se empieza a divisar alguno de los registros psíquicos que fueron mostrados en cada escenario o partida; fue el caso de la **agresión** hacia las figuras que representaban “hombres”, y que parecía estar contenida, generando tensión la realidad psíquica del adolescente. Cuando de personajes masculinos se trataba, estos movilizaban un sentimiento de rabia y destrucción, que se podían apreciar a la hora de confrontarlos: P hacía uso de todas las armas disponibles del arsenal que el jugador contaba como las armas que podía recolectar en el camino.

Asimismo que se acompañaba a P se podía observar que allí algo de esas las tensiones psíquicas se apaciguaba, no tan sólo porque después de un tiempo, esa agresividad comenzó notoriamente a disminuir en el espacio del juego, sino porque además, P comienza a transferir el lugar de testigo ante los hechos de justicia o injusticia que se presentan en cada escenario. En ese sentido, el vínculo se levanta desde el lugar de observador participante hacia el terapeuta, lo que permite confirmar que este vínculo son los gestos de protección que brinda P., cuando el terapeuta se encuentra en peligro inminente. Aquí un extracto:

- P: *“Tío, córrase un poco más para acá donde estoy... si le faltan balas o botiquín me avisa,*

*¿ya?... ¿está en peligro? ¡lo mataron! ¡La voy a cobrar! ¡están vós!*

Una acción terapéutica pero que a la vez demandaba P., era precisamente el uso del silencio, esto, dado que cada vez que la conversación se volvía directiva el juego llegaba a su fin ya sea de manera literal o no tan literal. Esto se fue comprendiendo en medida en que las partidas de *Free Fire* se fueron estableciendo como un lugar de encuentro. Desde Winnicott (1963) se dirá que el silencio, como acción dialéctica, procura una escucha distinta en relación a las vivencias del sujeto y precisamente, en este caso, ocupar el lugar de jugador-testigo requería el uso acotado de las palabras.

En una de nuestras jornadas de juego y luego de un par de partidas, menciona lo siguiente:

- P: *“Tío ¿podemos hablar?... yo sé que toda mi vida he tenido problemas, he estado en la calle y en hogares desde los 5 años...”*

A lo que se le responde como única interpretación hasta ese entonces (en todo momento se está jugando en línea):

- T: *“Tu vida no ha sido fácil...”*

El efecto de esta interpretación se ve reflejado en que P., comienza a sostener tanto la mirada como la voz hacia otro, permitiendo brindar una nueva versión de sí mismo en relación a alguien más y que en este caso a su compañero de juegos:

- P.: *“Tío ¿sabe? Yo he estado enojado, ¿pero... sabe por qué?, porque, me han prometido muchas cosas en mi vida y nunca me las cumplen...”*

Por entonces, el *Free Fire* no solamente se encontraba al servicio de la vinculación paciente-terapeuta, sino que también, comienza hacer denotar que este es el lugar de transición entre las tensiones psíquicas y las tensiones ambientales de P. Esto, en palabras de García (2005) el adolescente dada en la condición vital en la que se encuentra, requiere

de alguien para poder verbalizar las huellas que se ubican en su narcisismo y que muchas están teñidas de experiencias traumáticas y que no hacen más que rigidizar la realidad inconsciente de quién las vivencia.

En consecuencia este juego dejó de tener una visión recreativa y vincular, y acaparó el lugar simbólico al cual estaba destinado: servir como **lugar transicional**. No era que P se defendiera de sus contrincantes por una cuestión de competencia, sino porque allí algo de las tensiones regresivas se comenzaba a aliviar. Pues como señala Freud (1991) el individuo hará todo lo que esté a su alcance para defenderse ante dichas huellas y recuerdos traumáticos pero así también tiene la férrea esperanza de poder resolverlas.

Precisamente esta realidad metaforizada ‘*como sí*’ que se encuentra instalada en videojuegos tales como *Free Fire* son el lugar idóneo para poder desplegar con toda seguridad una cantidad innumerable de fantasías pasadas o presentes como así también, facilita el encuentro del alivio ante las tensiones inconscientes y que pulsan en la realidad psíquica del individuo. Esto en efecto, permitía que P se pudiera anticipar ante alguna situación cotidiana que causara angustia o de inminente tensión, dándole un lugar de tramitación primero en el juego para luego así, llevarlas a la realidad no-yoica, logrando así, un mejor despliegue en el espacio cotidiano.

Es por esto que esta experiencia de juego en palabras de Winnicott (1971), tiene su lugar no tan sólo porque favorece y facilita el vínculo entre paciente y el terapeuta, sino que además este espacio lúdico no ha cambiado en su propósito, servir de lugar de transición entre la realidad externa y la realidad psíquica interna de quien juega.

### Reflexión final

Desde la experiencia presentada se puede decir entonces que el uso de las plataformas online renueva la idea de transicionalidad atribuida a los objetos juguetes (peluches, mantas, muñecos) que se pensaba en los primeros años que dicha idea comienza a ser elaborada por Winnicott, es más,

los fenómenos transicionales van a no tan sólo del objeto en cuestión que se use para el despliegue y tramitación de las fantasías inconscientes del sujeto, sino que también van a ser condicionados por los avances tecnológicos con los que se cuenten en el momento en que se realiza la intervención.

En el caso aquí presentado se hace importante considerar además, al terapeuta como un objeto más que está involucrado en el juego del paciente, sirviendo en palabras de Salazar y Venegas (2017) **como un apéndice del aparataje psíquico y del cuerpo del paciente-jugador**. Ya que innegablemente experimentará mientras juega, la propia realidad inconsciente del paciente. Además como menciona Roldulfo (2017) bajo estas circunstancias se puede divisar de manera más fehacientemente las representaciones psíquicas por las cuales el paciente transita, encontrándose silenciadas y que haciendo uso de este tipo de juegos, cobran voz y vida.

El juego entonces va a tener una **condición ética**, es decir, sólo a través de la mantención de este tipo de actividad en el encuadre terapéutico se podrá acceder al contenido que es desconocido para el paciente, lo que en palabras de Winnicott (1970), el juego no tan sólo está al servicio de vínculos entre ambas partes (paciente/terapeuta) sino que a través de esta acción **se podrá acceder a ese saber no sabido del paciente**. Para reforzar esta idea López (2009) señala que este tipo de intervención viene a ser una forma distinta de estar, de contener y de escuchar el eco del inconsciente que se presenta en forma de juego.

Otra idea a la luz de esta experiencia, es que, juegos tales como *Free Fire* que metaforizan la realidad son el lugar ideal para generar los **procesos de simbolización** necesarios para sobrellevar tanto las tensiones psíquicas que yacen latentes desde los primeros momentos de la constitución yoica y que aparecen en la vida anímica en forma de conflictos libidinales.

Pensar en la idea de **fenómeno transicional**, en la era digital y de los avances tecnológicos es pensar en **las plataformas virtuales como un nuevo campo de la expresión de estos fenómenos**. Quedando en evidencia, desde el caso de P., y las

viñetas presentadas que haciendo uso de juegos como *Free Fire* facilitan el acceso a esos conflictos inconscientes arraigados en la realidad inconsciente de P.

Muestra de lo anterior es que, P contaba con algunos rasgos llamativos desde un principio pero con el desarrollo de esta intervención se pudo ratificar, que estos se encontraban en un estado de libidinización temprana, y que carecían casi por completo del proceso de simbolización. En alusión al primero de estos, el **objeto mirada**: Varela (2017) refiere que mientras se juega, (en este caso, versión online) el terapeuta se presta para tomar el lugar de testigo visual de cada escenario virtual que junto con el paciente se irá recorriendo; y que en efecto, son lugares propios que sólo son reconocidos por el psiquismo del paciente y a los pocos han tenido acceso.

Es este transitar psíquico, acompañado de alguien más, el que permite volver a mirar escenas propias que creía olvidadas y mostrarlas por quién se siente custodiado. Bajo este sentido de seguridad, es que no tarda en surgir un relato sobre una situación en particular o ejecutando una acción, que en el caso de P., era: buscar, matar, proteger, eliminar, etc., y que es ofrecida a este lugar de testigo como un modo de recordar que esos episodios ocurridos en su prematura vida aún siguen vivos y latentes.

En cuanto al segundo objeto: **el objeto mirada** es usado cuando P ya ha logrado mirar dentro de sí, porque ha logrado mirar dentro de sí, porque paralelamente ha sido mirado como sujeto en su completitud, siendo considerado como un sujeto que aún adolece de tensiones psíquicas y que se ven reflejadas en cada escena y partida del juego. Es decir, aquellos recuerdos y lugares que yacen en algún lugar de su inconsciente nadie más se atrevió a mirar junto a él.

Se podría decir entonces, que lo que se fue constituyendo un proceso de **simbolización secundaria**, ya que, el primer proceso de simbolización quedó teñido de conflictos y marcas psíquicas. Y precisamente este proceso secundario se gesta a través del juego, el cual actúa como facilitador del tránsito de la propia historia singular del paciente,

pudiendo recorrer escenarios que corresponden a lugares de la constitución yoica temprana, pero que, dado que se encuentra en compañía de alguien más, existe ese alguien que puede ayudar a articular parte de su historia y a la vez, simbolizar algunos aspectos inconscientes que se pueden observar mientras se juega.

De lo anterior, se puede decir entonces, en palabras de Klein (1932 citada en Deza, Iparraguirre & Zamijovsky, 2018) el juego en plataforma online ayuda a los procesos de simbolización ya que, en estos juegos se alcanza a apreciar aquellos aspectos que quedaron pendientes en el transcurso de la vida psíquica y que dada las características metafóricas de los videojuegos, se pueden palpar de mejor manera.

Si bien, el uso del juego online en un principio puede ser utilizado como un espacio de entretención y vinculación, tarde o temprano, la acción de jugar, en palabras de Winnicott (1971), se articula con el propósito de que el paciente invite al terapeuta a habitar parte de su Self y consigo, parte de la experiencia subjetiva a la cual se encuentra enraizado. En ese sentido, el paciente le otorga investidura libidinal al terapeuta para que este acceda a esta realidad psíquica, presentándole a él no tan sólo su juego de preferencia, sino que también lo invita a encarnar parte de las tensiones libidinales, siendo así, un compartir de la experiencia subjetiva.

Es entonces necesario considerar el uso del **juego online como un nuevo espacio para la manifestación de los fenómenos transicionales**, en palabras de Cantú (2009), el aparato psíquico logra aprovechar este tipo de lugares con objetivo de mostrar un modo de funcionamiento particular del sujeto y que el terapeuta deberá aprovechar estratégicamente para conocer estas manifestaciones inconscientes del paciente.

Esta experiencia no tan sólo hace reconsiderar el uso del juego online, sino que a propósito de la adolescencia, permite abrir y despolarizar, en palabras de Reinoso (2016) este ciclo vital, encontrándose entonces por medio de este recurso didáctico, **una forma diferente de ser y estar** en el mundo sin necesidad de decirlo en palabras textuales y que a

través de este tipo de recursos didácticos se logra percibir desde que prisma el adolescente va captando la realidad.

Sin duda que aquellas tensiones que emergerán de momento se irán expresando en el espacio libidinal del juego, como un mecanismo de descarga, ya que, ese es un terreno simbólico apropiado que encuentra el adolescente para poder expresar aquellas sensaciones y afectos que afloran ante tanto los conflictos como en las situaciones benéficas para sí mismo, y que necesita elaborar para poder responder ante ellas nuevamente en el futuro próximo.

Es en ese sentido que remitir los procesos psíquicos aquí descritos a los primeros años de vida, es cabalmente cursar una reducción del desarrollo yoico del sujeto, quién de alguna manera, durante toda su vida intentará dar un sentido a esas tensiones yoicas que lo están acompañando y que emergen en su realidad, en forma de malestar.

Esta experiencia permite hacer una apertura al campo psicoanalítico desde el uso de las tecnologías, principalmente en las aplicaciones tales como videojuegos y otros que los equipos móviles tengan, re considerándolas como una nueva extensión del aparato psíquico del sujeto pero además, pudiendo releer nuevamente las tensiones libidinales que allí puedan estar instaladas.

## Referencias Bibliográficas

- Almagro, M. (2017). El juego en la clínica psicoanalítica con niños: revisión de los fundamentos teóricos. *IX Congreso internacional de investigación y práctica profesional en psicología. XXIV Jornadas de investigación XIII Encuentro de investigación en psicología del MERCOSUR*. Recuperado de: <https://www.aacademica.org/000-067/804>
- Antón, S & Rosensvald, M. (2007). Acerca del narcisismo: Winnicott y Kohut. *XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Armijo, M., & Rojas, M. (2020). Virtualidad y cultura digital en las experiencias escolares infantiles: una etnografía visual del contexto de pobreza. *Pensamiento Educativo: Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*. Recuperado de: <http://redae.uc.cl/index.php/pel/article/view/25531>
- Ascanio, V. & Polanco J. (2019). El estatuto del juego en la adolescencia. *RIDUM, Repositorio Institucional Universidad*

- de Manizales. Recuperado de: <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5553/1/DDMEPCENPA111.pdf>
- Baeza-Ibarra, B. (2017). La identificación a partir de la virtualidad en los juegos de rol en línea según los aportes de Sigmund Freud. *Boletín Científico Sapiens Research*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6181593>
- Bareiro, J. (2017). Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Freud a Winnicott, ¿ruptura o continuidad? *Revista Lúdicamente*. Recuperado de: <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/ludicamente/article/view/10298>
- Bareiro, J. (2019). Articulaciones posibles entre Winnicott y Ricoeur: Transicionalidad y metapsicología. *XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología*. Recuperado de: <https://www.academica.org/000-111/340.pdf>
- Bardi, D., & Luzzy, A. (2009). Conceptualización psicoanalítica acerca del juego en niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia. *Anuario de Investigaciones*, XVI, pp. 53-63. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139945005.pdf>
- Cantú, G. (2012). Los usos de las nuevas tecnologías: notas para el análisis metapsicológico. *Revista de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires*. Recuperado de: <https://www.psicoanalisisapdeba.org/descriptores/metapsicologia/los-usos-de-las-nuevas-tecnologias-notas-para-un-analisis-metapsicologico/>
- Cuellar, I. (2018). El espacio transicional como indicador clínico en la práctica psicológica. *X Congreso internacional de investigación y práctica profesional en psicología. XXV Jornadas de investigación XIV Encuentro de investigación en psicología del MERCOSUR*. Recuperado de: <https://www.academica.org/000-122/10.pdf>
- Chagas, R. (2012). La teoría de la agresividad en Donald Winnicott. *Revista Perfiles Educativos*, 34(138), 29-37. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n138/v34n138a18.pdf>
- Deza, M., Iparraguirre, P & Zamijovsky, M. (2018). El psicoanálisis con niños es un juego. *Psicopatología y salud mental*. Fundación Orienta ed. Recuperado de: <https://www.fundacioorienta.com/wp-content/uploads/2019/12/Deza-M-31.pdf>
- Escobar, T., Madrid L., & Torres, T. (2020). Los videojuegos como recurso para descargar la exigencia pulsional en la adolescencia. *Journal of Business and Entrepreneurial Studies*. Recuperado de: <http://journalbusinesses.com/index.php/revista/article/view/106/246>
- Freud, S. (1991). Recordar, repetir, reelaborar (Nuevos consejos sobre la técnica del psicoanálisis, II). En *Obras Completas* (vol. 12, pp. 145-158). Buenos Aires: Amorrortu (Trabajo originalmente publicado en 1914).
- Freud, S. (1992). Introducción al narcisismo. En *Obras Completas* (vol. 14, pp. 65-98). Buenos Aires: Amorrortu (Trabajo originalmente publicado en 1915).
- García, S. (2005). Trauma psíquico y método psicoanalítico. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. Recuperado de: <https://www.apuruguay.org/cgi-bin/wxis1660.exe/iah/>
- Gaudio, R., & Mirc, E. (2020). *Notas sobre el juego hoy. Fundamentos teóricos y producción cultural*. Buenos Aires: Editorial de La Universidad Nacional de la Plata.
- Guerra, V. (2014). Ritmo, mirada, palabra y juego: hilos que danzan en el proceso de simbolización. Uruguay. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. Recuperado de: <https://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201411907.pdf>
- Klein, A. (2014). Exploración de las ideas de Winnicott sobre la adolescencia y el conflicto de generaciones. *Revista Universitaria de Estudios de Psicología*. Recuperado de: [https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-166X2014000200003](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2014000200003)
- López, C. (2009). El objeto, El otro, pensados a partir de las ideas de D. Winnicott. Uruguay. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. Recuperado de: <https://www.apuruguay.org/cgi-bin/wxis1660.exe/iah/>
- Moreno, G., & Porras, D. (2020). *Las tecnologías de la información y comunicación en psicoterapia en COVID-19*. *Revista Cuatrimestral de Divulgación Científica. Universidad de las Alas Peruanas*. Recuperado de: <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/2133>
- Portalatin, B. (2020). Sobre el juego en Winnicott. *Revista Clínica e Investigación Relacional*. Recuperado de: [https://www.psicoterapiarelacional.es/Portals/0/eJournalCeIR/V14N1\\_2020/10\\_BPportalatin\\_2020\\_Sobre-juego-en-Winnicott\\_CeIR\\_V14N1.pdf](https://www.psicoterapiarelacional.es/Portals/0/eJournalCeIR/V14N1_2020/10_BPportalatin_2020_Sobre-juego-en-Winnicott_CeIR_V14N1.pdf)
- Reinoso, A. (2016). Adolescencia, psicoanálisis, instituciones y clínica con adolescentes. En Aveggio, R, y Araya, C. (comp.) (2016). *Intervenciones Psicoanalíticas en Instituciones de Salud en Chile*. Santiago: Ril Editores.
- Rodolfo, R., (2019). *En el juego de los niños: un recorrido desde las escondidas hasta el celular*. Buenos Aires: Paidós Ediciones.
- Salazar, F., & Venegas P. (2017). *La importancia del juego en la clínica psicoanalítica con niños*. Santiago: Biblioteca digital UAHC. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/4270>
- Salao, E., Egas, V., & Ordoñez D. (2017). Del Burrito de San Andrés a GTA San Andreas: Un estudio psicológico del uso de juegos virtuales violentos en adolescentes. *Memorias: V Congreso REDU, Universidad de Cuenca*. Recuperado de: [https://www.academia.edu/37444690/Del\\_Burrito\\_de\\_San\\_Andr%C3%A9s\\_a\\_GTA\\_San\\_Andreas\\_un\\_estudio\\_psicol%C3%B3gico\\_del\\_uso\\_de\\_juegos\\_virtuales\\_violentos\\_en\\_adolescentes](https://www.academia.edu/37444690/Del_Burrito_de_San_Andr%C3%A9s_a_GTA_San_Andreas_un_estudio_psicol%C3%B3gico_del_uso_de_juegos_virtuales_violentos_en_adolescentes)
- Varela, A. (2017). Winnicott y el espejo. *Psicoanálisis: Revista editada por la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires*. Recuperado de: <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2018/04/2017-revista3-Varela.pdf>
- Vargas, L. (2018). El tercer espacio: propiedades de desplazamiento de la experiencia psicocultural. *Revista Costarricense de Psicología*. Recuperado de: <http://www.rcps-cr.org/openjournal/index.php/RCPs/article/view/130>
- Vega, Y. (2020). Digitalidad y pandemia: el sujeto conectado, en cuarentena. *Grupo de investigación: Sociedad, Psicoanálisis y Tecnología Digital*. Recuperado de: <https://www.puce.edu.ec/pdf/digitalidad-y-pandemia.pdf>

Winnicott, D. (1960). *Sostén e interpretación*. Obras Completas. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>

Winnicott, D. (1960). *Miedo al derrumbe*. Obras Completas. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/wi> Winnicott, D. (1960). *Agresión, culpa y reparación*. Obras completas. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>

Winnicott, D. (1963). *Dos notas sobre el uso del silencio*. Obras completas. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Ediciones Gedisa.