



Tecnologías y subjetividad. Acerca del uso creativo de los videos juegos en la adolescencia

Carla Ferrari

Introducción

Este trabajo se centra en la descripción de la creación de un video juego por parte de un adolescente de 19 años como modalidad expresiva y facilitadora del desarrollo subjetivo, así como también se presenta la evolución sintomática del mismo. La narrativa adolescente se encuentra al servicio del yo y del aparato mental en su conjunto, funcionando durante el trabajo analítico como un apoyo a la comprensión que el paciente tiene de sí mismo, y por lo tanto, como un apoyo a la subjetivación.

Para tal fin la investigación teórica se basará en los fundamentos freudianos, en especial sus concepciones relativas a la novela familiar, los afectos, mecanismos defensivos y fantasías. Serán mencionados además, los aportes de Donald Winnicott relativos a la creatividad, el juego, la adolescencia y el aislamiento. Por su parte, de Arminda Aberastury tomaré los conceptos de adolescencia y duelo, salida exogámica y establecimiento de la identidad adulta.

De la misma manera retomaré algunos trabajos de Ricardo Rodolfo, Alfredo Ortiz Frá-gola, Rodolfo Espinosa y Marcos Korembli, relativos a la incidencia de las tecnologías en los procesos de subjetivación.

Primeras consideraciones clínicas

Pedro es un adolescente de 19 años que llega a la consulta acompañado de su madre, quien lo espera en la sala mientras tenemos nuestro primer encuentro. Ante mi pregunta sobre el motivo de su consulta relata: "Quiero un cambio, estoy echado todo el día. Soy lento para todo, me distraigo bastante y me peleo con mi vieja por esto, seguro mi mamá ya te contó, mi papá está enfermo, tiene 40 y está jubilado, no por algo físico sino por un trastorno mental, no quiere salir de la casa..." "...en el año 2012 hizo un clic y un día me dijo: ¿quién sos vos? No se reconocía en el espejo, tampoco a nosotros, para mí fue horrible. Yo le di la espalda al quilombo, me preocupa pero no para estar todo el día pendiente, no es que lo esquivo pero tampoco lo busco..." "...mi relación con él antes era muy fuerte, ahora me lo intento sacar de encima para no pelear, mi vieja le permite todo y me dice a mí que no lo contradiga"; "...me invita a jugar a la play y prefiero no ir, cuando estoy solo con él ni bajo a almorzar, prefiero quedarme en la compu que tengo en mi habitación". De esta forma presenta su malestar. Cabe interrogarse en este primer momento, qué relación existe entre su propio padecimiento y el de su padre. Llama la atención, en la secuencia de su discurso, la proximidad entre uno y otro. Por otro lado, ¿podría pensarse el aislamiento como defensa ante lo que horroriza, como mecanismo de protección frente al dolor que le provoca el tomar contacto con la enfermedad de su padre? Entonces, permanecer en su habitación le evitaría a Pedro transitar experiencias incómodas teñidas de angustia y frustración.

Respecto a las actividades que realiza diariamente, refiere que podría comenzar a trabajar en lo inmediato, pero se siente temeroso al imaginarlo. "Tengo que darle a mi tío el CV para entrar a trabajar en X"; "... me da un poco de miedo, tengo que viajar porque es en otra ciudad, ¿cómo hago para empezar a hablar con los demás?" "... si me hablan todo bien pero si tengo que acercarme yo, me cuesta arrancar, no sé". Pedro teme acercarse al otro e iniciar una conversación, pero, de lo contrario, si es convocado, logra avanzar sin inconvenientes en la construcción de lazos. ¿Podría pensarse esta dificultad como inhibición, característica de los cuadros fóbicos? Son estas mismas dificultades en el movimiento las que le generan angustia, lo hacen definirse a sí mismo como lento, por lo que podría inferirse la existencia de un registro subjetivo egodistónico acerca de su propia conflictiva. Este síntoma es presentado por el adolescente como uno de los más incómodos y es a partir de esta incomodidad que puede trabajarse con él la idea de que al mejorar su estado anímico podrá tener más disponibilidad para moverse.

En el transcurso de las siguientes entrevistas, Pedro se dedica a caracterizar la relación con su hermana, de 16 años de edad, con quien mantiene un vínculo muy cercano, confía sus malestares y comparte las únicas salidas fuera del hogar, por ejemplo al cine o paseos por el centro comercial. Asimismo, manifiesta que se incomoda cuando ella, al igual que su madre, le insiste imperiosamente en que debería acercarse afectivamente a su padre. Por su parte, la madre de Pedro refiere: "Está todo el día acostado, se aísla, no le interesa tener relación con su padre, antes tenían una relación muy linda y a partir del desencadenamiento de la enfermedad cambió". "Pedro es igual que el padre, creo que necesita medicación porque está depresivo, no puedo verlo todo el día sentado en la compu". El padre agrega: "Yo era igual de adolescente, yo soy esquizofrénico, poco afectivo como él, Pedro está desganado, se encierra con la computadora en su habitación". Vemos en este pasaje la identificación que aparece en el discurso de los padres de Pedro en relación a los síntomas de su hijo y la enfermedad del padre, por lo que mi intervención inicial apuntó a construir, junto con Pedro, una diferenciación que permitiera visualizar su problemática singular. El contacto con la madre de Pedro fue frecuente, sobretodo porque en numerosas oportunidades se presentaba en el consultorio junto a su hijo sin previo aviso. Entonces, resultó necesario encuadrar repetidas veces cuestiones relativas a lo privado e íntimo del espacio terapéutico. Era evidente su actitud avasallante, así como esta situación dejaba al descubierto la pasividad de Pedro quien en cada oportunidad refería: "Quiso venir". Resultó necesario acompañar en la construcción de un espacio de diferenciación entre el paciente y su madre, habilitando de esa forma a la subjetivación del mismo. Así, la posibilidad de que Pedro acceda a nuevos lugares y posiciones sociales implicaría necesariamente movimientos de recomposición de vínculos familiares y de su propio mundo interno.

Por otro lado, en este primer momento del tratamiento fue necesario realizar señalamientos dirigidos a nominar sus afectos, es decir, traducir lo que otrora fuera convertido en angustia. En este punto, aparece la figura de la madre como desbordada e impotente. Ante la expresión de afectos de su hijo, ella se desorganiza y muestra angustia. En palabras del paciente: "No le puedo contar nada a mi mamá de cómo me siento porque se pone a llorar, se enloquece, y me dice que me tienen que medicar, entonces prefiero no decirle nada" Así, desde mi lugar, diferenciar y nominar los estados de ánimos fue uno de mis aportes. No sólo "no enloquecer", sino contener, sostener, habilitar, acompañar su proceso.

Pedro y “Atrapados”

La pantalla supone un nuevo espacio donde jugar y disponer las cosas de la subjetividad con las que lidiamos todos los días... un nuevo espacio de escritura de nuestra existencia
(Rodulfo, 2013, p. 241)

Aproximadamente alrededor de los cuatro meses de tratamiento, Pedro concurre a una sesión manifestando haber decidido comenzar a armar un video juego, cuyo argumento se basaría en contar que siente una persona al permanecer encerrada. De esta forma presenta por primera vez el guión de la historia: “Juan es un chico que está encerrado en un hotel, se siente más seguro ahí porque afuera hay mucha niebla”.

A partir de aquí me centraré en el análisis del paralelismo entre la creación del video juego por parte de Pedro y su propio mundo interno. La presencia de la niebla que el adolescente plantea como escenario en el que se desarrolla su historia, podría pensarse como representante de la realidad externa que el mismo siente como peligrosa y hostil, ya sea la de afuera de su casa como la que se encuentra al salir de su propia habitación.

En cuanto a su modalidad defensiva podríamos pensar, en principio, en una tendencia a sofocar sus afectos, reflejada tanto en su discurso como en el discurso familiar, que luego aparecerían en forma de angustia. La imagen que Pedro ofrece a los otros está basada en la indiferencia, la cual, aparenta ser ilusoria y engañosa. En palabras del paciente: “... no me interesa mi viejo ni lo que le pase...” “... mi vieja y mi hermana me dicen egoísta... que no me importa nada”. Por su lado, su madre refiere: “No puede ser que nada le importe, vos le hablas de algo que te angustia y él ni se inmuta”. Volviendo al miedo que representa la realidad externa, Pedro se defiende aislándose en la habitación de su casa, tal como Juan lo hace en la habitación del hotel. De esta forma, parecería, en un principio, estar al resguardo.

Aquí resulta importante pensar en la función del aislamiento durante la adolescencia, y diferenciar el aislamiento como momento necesario de todo adolescente del carácter patológico del mismo. El aislamiento constituye un fenómeno esperable durante el proceso adolescente, siempre y cuando no se vuelva hegemónico en la vida del mismo, así como tampoco se constituya como punto de fijación. El adolescente necesita tiempo para estar consigo mismo, poder crear ambientes de intimidad y soledad, ya que se sumerge en un periodo de numerosos cambios físicos que requieren una reorganización psíquica constante, así como también, durante ese tiempo se producen grandes movimientos respecto a su propia identidad y sus vínculos que reclaman elaboración.

Winnicott conceptualiza la adolescencia como “un periodo de descubrimiento personal, en el que cada individuo participa de manera comprometida en una experiencia de vida, un problema concerniente al hecho de existir y al establecimiento de una identidad” (1963, p.98). Además, el modo en que el adolescente hace frente a los cambios se basa en gran medida en una pauta organizada en la infancia. Finalmente, el autor le otorga un lugar considerablemente importante al ambiente y al medio familiar. En cuanto al fenómeno del aislamiento, Winnicott refiere: “el adolescente es esencialmente un ser aislado” (1963, p. 99). Es desde la posición de segregación que se inicia este proceso que conducirá a la creación de vínculos y a la socialización.

Espinosa y Koremlit (2008) se interesan en discernir cuando el uso de internet está al servicio del enriquecimiento simbólico, tal como considero que lo vemos en el caso Pedro, de cuando resulta un mero automatismo y cuando no se ven los cambios esperables en relación al jugar, al establecimiento de una nueva relación consigo mismo y con sus pares. Por su parte, Alfredo Ortiz Frágola (1995) reflexiona sobre el sentido de la escritura y su relación con el espacio analítico, así como también propone pensar en la función de la creatividad en la progresiva integración de la personalidad. Tomando estos aportes podemos situar la historia del video juego de Pedro, como material que fue incluyendo, espontáneamente, en el espacio analítico, a la vez que, situándome como espectador de su obra y buscando soporte psíquico en la recreación de la misma.

Pedro inició su proceso de escritura a partir de la descripción de los personajes que imaginariamente representaban aspectos íntimos de sí mismo, integrados en fantasías menos complejas, y poco a poco, fue complejizándolas, mostrando a través de los distintos personajes, sus conflictos más profundos. Observa el paciente “Parece que cuando estoy más bajoneado me caen las ideas” ratificando la relación entre ansiedades depresivas y la creatividad. Durante la sesión en la cual Pedro presenta al personaje de Juan, también lo hace respecto a otro personaje fundamental de su historia: el Confeccionador. Este último es un super villano con características de manipulador, que hace y deshace a su antojo, crea a los demás personajes, les dice que decir y que hacer, dirigiendo sus mentes, y que aparecería imaginariamente opuesto al padre fácilmente derrotable del paciente. Podríamos pensar que la fantasía corrige o sustituye una realidad adversa y desilusionante. Junto a esta idea de sustitución o inversión de la realidad efectiva, coexiste el sentimiento de enojo de este adolescente frente a la impotencia de su padre, la sensación constante de no ser alojado como hijo, ni poder enfrentarlo por su vulnerabilidad, se le impone en su familia asumir una posición adulta frente a este padre “enfermo”, “depresivo” “esquizofrénico”.



En el texto de Freud (1909) sobre la novela familiar de los neuróticos encontramos que en un estadio esperable del desarrollo, los niños transitan el sentimiento de enajenación de sus padres y el desasimiento de su autoridad, suponiendo a los mismos como malvados, padres adoptivos, que relegan, etc., es decir, se inaugura una concepción hostil del comportamiento de sus padres. Todas estas características del gran villano, otorgan cualidades de héroe al hijo, como contrapartida necesaria en la novela. Podemos pensar entonces la creación del personaje del confeccionador por parte del adolescente, como necesaria para reflejarse él mismo como héroe. Es situando esta figura como villano que el mismo, al igual que Juan se enaltece. Pedro: "En el inicio del juego cada uno de los personajes se encuentra encerrado en un departamento u habitación del hotel. El confeccionador es el que armó todo el hotel. Es el que gesta todos los personajes, es decir todos los miedos." ..."El confeccionador habla y habla y no queda otra que escucharlo, una vez que los personajes lo visitan, él después los obliga a seguir visitándolos."

Evolución de *Atrapados*

Pedro relata que un amigo le sugirió escribir el guión completo del juego pero que él prefiere armarlo a medida que le surjan las ideas y en todo caso corregirlo, ya que la "improvisación es lo que le da chispa". Destaco por un lado el carácter de movimiento dinámico propio de la fase de la adolescencia y por el otro, la necesidad de ponerle un poco de "chispa" a esta historia, sentirse y verse creativo, reactivo a su sentimiento de aburrimiento y desazón constante que lo incomoda tanto. No tener el guion armado de antemano, le otorga libertad en sus movimientos, le permite hacer y deshacer según su estado emocional del momento. Pedro continua: "La idea es que vayan saliendo, aunque sea peligroso y que se vayan relacionando". Entonces, al igual que el personaje de Juan, el adolescente va logrando salir de su habitación aunque todavía le resulta un poco peligroso, trabaja para sentirse mejor, fortalecerse, asumir y comprender sus miedos. Pedro dice: "el sábado salí con los chicos de la secundaria, no sabía si ir, a algunos no los había visto más y no sabía cómo hablar con ellos pero no fue tan duro, la pase muy bien, volví re contento a casa" Luego refiere que decidió ampliar los espacios por fuera del hotel. Armó un parque y una fábrica: "Sumé esos espacios pero no sé cómo usarlos" Agrega que decidió empezar el gimnasio con su hermana, que ella ya empezó pero que él necesita el empujón. Resulta interesante pensar en los encuentros que Pedro va generando al salir de su habitación y también de su casa. Estos encuentros con otros se van desarrollando



progresivamente desde la virtualidad a la realidad externa, desde la pantalla a su grupo de amigos.

De esta forma, avanza en la descripción del juego: "Juan esta solo en el hotel, mira por la ventana y se encuentra con esta ciudad que no es la de él. Ya no están todos en el hotel, sino que cada uno se encuentra en un distrito, alrededor de la plaza, amurallado. El objetivo es juntarlos a todos para salir de la ciudad venciendo al confeccionador. El hotel sería el refugio, la idea es unirse para salir adelante y evitar al confeccionador". Se podría situar en el mirar por la ventana, a una mirada introspectiva, encontrándose con características propias, con miedos que hay que superar para vencer al confeccionador. También aparecen sus defensas, como murallas que romper. Con el transcurso de las sesiones, Pedro va armando el plan estratégico para enfrentar al confeccionador, va cambiando dicho plan tantas veces como se va animando a realizar transformaciones. El movimiento es constante, algunas semanas más que otras, pero siempre alguna modificación va trayendo y compartiendo en el espacio analítico.

Los medios audiovisuales en general constituyen para Pedro la posibilidad de proyectar sus miedos y fantasías. Durante el proceso analítico, se fueron presentando diferentes escenarios hasta que juntos llegamos a una modalidad que nos permitió trabajar el material que él presentaba a través de las pantallas. Al principio, me solicitaba que yo tomara contacto directamente con los videos o pasajes de películas y series. Luego la comentábamos, y principalmente yo le pedía asociaciones. Con el transcurso del tiempo fuimos modificando esta forma de trabajar el material virtual para finalmente hacerlo únicamente desde su interpretación sin ser condición que yo las viera.

Finalmente Pedro concluye la introducción del juego y tiene la posibilidad de presentarlo en un encuentro con pares. Sin embargo, no se anima a hacerlo ya que el elemento niebla presente en su juego lo tomo prestado de un juego conocido por la comunidad adolescente. Teme ser confundido con dicho juego. Entonces, podemos pensar que esta confusión es correlativa a la confusión que circula en su familia entre su sintomatología y la de su padre. Enfatizo lo importante que resulta que él mismo pueda reconocerse haciendo bien algunas cosas y que el hecho de haber tomado algunas referencias de otros no significa una copia. Apunté a diferenciar su juego del otro haciendo referencia a la diferencia entre su historia y la de su padre. Pedro lo deja en claro: "El otro juego tiene que ver con la búsqueda de sí mismo. Atrapados quiero que apunte a la búsqueda del otro, ya no aislarse de todos sino que el objetivo principal sea relacionarse con los demás".

Pedro introduce nuevas modificaciones en Atrapados: "Hace un mes que Juan está encerrado en el departamento, antes era una semana y pico... está todo tapiado pero tiene agua, luz y gas. De día está todo bien, de noche las cosas no funcionan. Se despierta y no

puede dormir. Tiene que ir a buscar a los otros personajes y entre todos intentar salir para vencer al confeccionador. Algún personaje te puede traicionar. Cuando salen y se encuentran al confeccionador, él les va diciendo a cada uno lo que piensa de ellos, es lo que más duele, entonces lo enfrentan o no”.

¿Que nos sugieren estos cambios en el juego presentados por Pedro? En primer lugar y en relación al tiempo de encierro, vemos como aparece una prolongación del mismo, de una semana a un mes, pudiendo representar la idea de una mayor conciencia de enfermedad, un mayor registro sintomático y comprensión de sí mismo. Así, podría dar cuenta de una mayor tolerancia respecto al trabajo que él mismo tiene que hacer y la comprensión del tratamiento como un proceso temporal. Por otro lado, la representación del tapial daría cuenta de este confinamiento, de la sensación de encierro, pero también de la presencia de sus mecanismos defensivos y de sus recursos para hacer frente a la sintomatología: hay agua, luz y gas.

Otra cuestión que resulta interesante pensar es la posibilidad de diferenciación de sus estados en dos fases: el día y la noche. De esta forma estaría haciendo alusión a sus propios trastornos del sueño así como también a los de su padre, como una superposición de situaciones condensadas.

La idea del confeccionador que dice lo que piensa y eso mismo genera dolor remitiría por un lado a la figura del padre o madre que dicen y hacen cosas que a él le duelen y desilusionan. Por otro lado, aludiría al trabajo en el espacio terapéutico, al descubrimiento de verdades y realidades dolorosas, mostrando apertura, movimiento, una receptividad diferente a la de su familia, que aparecen más estática, inmersa en la compleja novela de la depresión paterna y ansiedad materna. Además de su mayor conciencia de enfermedad y deseos de curación registra que en las noches se hace más evidente la soledad y su vulnerabilidad. Pedro refiere haber dibujado de nuevo a Juan, ya que “no se veía vulnerable y sensible y para este juego es necesario que así se vea”. Esta es una percepción autorreferencial que alude a la mayor capacidad introspectiva citada, como a sus dificultades para unirse y apoyarse en sus pares.

Arminda Aberastury y Mauricio Knobel definen a la adolescencia como “una etapa de la vida en la cual el individuo busca establecer su identidad adulta, apoyándose en las primeras relaciones objetales-parentales internalizadas y verificadas en la realidad que el medio social le ofrece (1971, p. 39). Entre las tareas que un adolescente realiza como parte del proceso mismo de crecimiento encontramos la posibilidad de elección de objetos de amor, creación de vínculos, e identificaciones exogámicas que sustituyen pero no suprimen, las modalidades endogámicas. Para que esto se produzca es necesaria una apertura no sólo del propio adolescente sino también de su núcleo familiar, de quien se espera,

en el mejor de los casos, habilite dicha sustitución. En este punto resulta de interés interrogarse: ¿Qué consecuencias se desprenden del desencadenamiento de la enfermedad del padre de Pedro como acontecimiento que altera la dinámica familiar y que convoca a todo el grupo a una reorganización de roles y funciones? Dicho suceso aleja a Pedro drásticamente del padre ideal de la infancia, aparece concretamente un padre desplazado, impotente e infantil. De esta forma, podríamos pensar en un padre "muerto", en una fantasía parricida concretada, que necesariamente producirá efectos. Este suceso casual e inesperado para Pedro irrumpe súbitamente en su vida cotidiana y se entrelaza con su vida de fantasía, contribuyendo a producir la sintomatología con la que me encuentro en las entrevistas iniciales: aislamiento, retracción, temores, angustia, frustraciones y tristeza.

Continuemos con la descripción del juego. Uno de los personajes que acompaña a Juan es Susana: "Susana busca amor, te busca pero después no te quiere, ella dice vamos a divertirnos, vení a mi pieza y después no te quiere ni ver". Podríamos pensar aquí en la única relación de amor que Pedro experimentó, que finalizó aproximadamente 2 años antes de comenzar el tratamiento y con quien se muestra irritado por haber sido ella quien rompiera dicho vínculo. "Al final no sé bien que pasó, yo estuve siempre para ella, no sé que quería, me histeriqueó, igual es buena, yo la quiero". Respecto a otro personaje dice: "María pasa siempre por la puerta de la habitación de Juan, mira y sigue... ahí Juan sale a buscarla, o te podés quedar y el juego termina ahí... quiero que Juan salga a buscarla y se encuentren". María podría representar el deseo del reencuentro con su ex-novia, posicionándose él mismo de forma activa, como el que busca y el que se acerca. También aludiría al deseo de encontrarse con una nueva chica y vivir otras experiencias. Por último me presenta a otro personaje: "José no sale de la casa, tiene miedo al exterior, no te habla... si vas a la puerta de su habitación, tocas la puerta y no responde". Vemos en José la alusión a características paternas, así como también podría representar su propio malestar en los periodos en que sus síntomas resultaban inhabilitantes.

Respecto al objetivo del juego agrega: "La idea es que vos como jugador, "clickees" sobre cada uno de los personajes y ellos interactúen, y además te van pidiendo algo, que encuentres cosas, lo que te va a llevar a interactuar con otros, quizás tener que salir de tu distrito para hacerlo y luego volver. También podés encontrarte con cosas que no te gustan demasiado, con papeles que hablan sobre tu historia... me voy a enfocar más en la trama no tanto en la atmósfera, no quiero más enfocarme en la oscuridad." En este pasaje vemos nuevamente la referencia a la interacción entre los personajes, y a todo aquello que pueda surgir en esos encuentros. También alude a sus propios sentimientos y conflictos internos, al trabajo psicoterapéutico y la forma de encontrarse y vincularse con

aspectos de su propia historia que le producen dolor. Respecto a la idea de enfocarse más en la trama que en la atmósfera, podríamos pensar que Pedro está superando los elementos depresivos que no le permitían prestar atención a los personajes. Esto sugiere entonces, un cambio de clima emocional, avance en el tratamiento, en sus relaciones. El clima inicial dificultaba el reconocimiento del otro y de sus propios estados emocionales, así como aparecía esta dificultad, con características fóbicas, de moverse de un espacio a otro. En relación a su vida académica me cuenta: "me animé a inscribirme en un taller de verano en la facultad, también me decidí y voy a rendir el final de la materia que me hizo renegar porque un compañero me dijo de estudiar juntos".

Respecto a Atrapados continúa: "estoy pensando un sistema para que Juan vaya de vez en cuando a su departamento, esto de salir y recorrer los diferentes distritos lo cansa, entonces que pueda tener la posibilidad de volver, acostarse y descansar, para juntar fuerzas y seguir adelante". Podríamos pensar que el proceso de salir de su casa, el trabajo psíquico y físico que él realiza, al igual que le pasa a Juan, muchas veces lo abruma y agota y en ocasiones necesita refugiarse nuevamente en sí mismo, en su habitación para descansar.

Finalmente llegó el momento de la presentación de la introducción de su juego en un encuentro de desarrolladores. Esta situación, si bien lo hace sentir feliz, también lo inquieta un poco. En cuanto a los preparativos, refiere que le otorgó el puesto de ayudante a su hermana y una amiga colabora con la parte gráfica. También la invitó a su mamá, considerando su presencia como infaltable. Aquí quiero situar tres cuestiones: una relativa a la posibilidad de trabajar para ese día junto a una amiga, un par, un adolescente como él y alguien que representa lo exogámico. Entre los dos preparan su cartel, su carta de presentación. Por otro lado, permanece la necesidad de que sea su hermana quien cumpla un papel de bastón para ese momento. Y en tercer lugar su madre, quien no puede faltar de acuerdo a una logia infantil de disponibilidad absoluta: "la mato si no viene". Entonces, entre la madre, representante primario de lo endogámico y su amiga, simbolizando lo que queda por fuera de lo familiar, podríamos situar la presencia intermedia de su hermana, que si bien, pertenece a sus vínculos endogámicos, representa también un par, confidente, amiga.

Pedro tiene una conversación con su padre y la trae a sesión: "La charla empezó preguntándome cuándo me iba a poner de novio. Le dije que no me interesaba, ahora no quiero. A mí lo que me interesa ahora es mi juego, la facu, las sesiones y mis amigos. Me reconoció que estoy mejor, que avancé, pero no como él quisiera, él pretende que la relación sea como antes. Me preguntó cuándo se rompió nuestra relación y le pude decir que él me rechazaba todo el tiempo y entonces yo le perdí interés". Luego agrega: "Cuando

te pasan tantas cosas malas en un momento te dejan de importar, porque si no tenés que estar tirado todo el día sin hacer nada” Respecto a Atrapados relata que Juan estaba deprimido, que definitivamente ese era el inicio del juego. “Al principio era además muy tímido, le tenía miedo a todo y que el resto le decía como tenía que enfrentar el mundo, y a medida que avanza el juego se va soltando y relacionando con los demás, lo que le permite ir saliendo de esa depresión”. Resulta interesante este pasaje en el cual vemos sus intereses actuales, el lugar otorgado a sus vínculos exogámicos así como también a su mundo interno, representando por el trabajo analítico y su proyección en el video juego. También observamos su análisis acerca de su estado anímico inicial representado por la depresión de Juan y sus miedos, así como su evolución en el tiempo y el papel central otorgado a los vínculos con sus pares.

Conclusiones

Durante el primer año de tratamiento de Pedro vemos el modo en que se fueron dando progresivamente numerosas transformaciones a nivel subjetivo que tuvieron su expresión en la trama argumental de su propio video juego. Inicialmente, Pedro presenta dificultades para registrar sus propios sentimientos y más aún para comunicarlos, estando esta dificultad anudada a las experiencias familiares y modalidades comunicacionales endogámicas. A medida que avanza en el tratamiento, el adolescente va logrando detectar y visibilizar sus propios conflictos intrapsíquicos, a la vez que se posiciona activamente frente a ellos. Este movimiento le permite tomar distancia de la problemática paterna y darle lugar a su propia sintomatología. Resulta interesante situar, en lo que respecta a la creación de la historia de su video juego, en los condicionantes anímicos que aparecen como motor de la misma. El adolescente no sólo lo verbaliza, sino también lo observamos en el material, como es que a partir de su malestar e incomodidad realiza las constantes modificaciones en la trama. Asimismo vemos como el adolescente no escribe un guion fijo y estático sino que utiliza la improvisación como método. Esta forma de escribir la historia le va permitiendo hacer numerosos cambios y presentar a los personajes a medida que avanza en su proceso psicoterapéutico. La presentación de los personajes iniciales corresponde al conflicto entre un héroe y un villano, representada en Juan y el Confeccionador. Entonces, este primer momento correspondería principalmente a la presentación de la conflictiva familiar, centralizada por un lado, en la enfermedad paterna y su incidencia en el resto de los integrantes de la familia; y por el otro, en su propia sintomatología. Los personajes de su historia darían cuenta de numerosas características presentes en su propia vida y la de

su familia. De esta forma se inicia la trama de su video juego: Juan encerrado en un hotel, con dificultades para relacionarse, inmerso en una relación conflictiva con el personaje del Confeccionador, creador de todos, villano omnipotente y omnipresente. A medida que avanza el tratamiento y Pedro va ampliando sus espacios y permitiendo movimientos más sueltos, a la vez que rompiendo con algunos pensamientos anticipadamente negativos, vemos como Juan se mueve también, primero dentro del hotel y luego por fuera de él. Se va ampliando el escenario, creando más espacios aunque al principio no sepa cómo usarlos. Por otro lado, va surgiendo la idea en Pedro de hacerle frente a sus miedos, así como Juan intenta hacer lo mismo. El adolescente permanece más tiempo por fuera de su habitación, lo que implica mayor disponibilidad a tener acercamientos con su padre. Este contacto se encuentra marcado por la angustia, la incomodidad y el enojo. Es por ello que Pedro ha utilizado hasta este momento, la estrategia de mantenerse alejado del mismo, como mecanismo principal de defensa. Entonces, salir por fuera de su habitación implica para él sumergirse en un ambiente teñido de niebla. Resuelve situaciones preocupantes y disfruta el encuentro con otros. Su hermana, un par, una aliada endogámica que lo acompaña en sus exploraciones exogámicas. Simultáneamente cambia el objetivo del juego, centrado ahora en el encuentro con los personajes amenazados. Comienza así un periodo de acercamiento a otros adolescentes y de construcción de espacios propios por fuera de su casa. Sus primeras experiencias exogámicas le producen temor pero, no obstante ello, se anima a intentarlo. En algunas situaciones sus pensamientos negativos se anticipan y lo complican, pero vemos como Pedro se esfuerza en confiar en sí mismo y en sus posibilidades. Tal es así que finalmente, se anima a realizar la presentación de su video juego ante otros, en un encuentro creativo entre jóvenes. Con un poco de ansiedad e incertidumbre, pero dando un paso adelante, es que Pedro logra cumplir su objetivo. Y lo disfruta. Cuenta para ellos con la compañía de los suyos, quienes se adaptan y responden a sus demandas, que incluyen requerimientos regresivos, cumpliendo un rol fundamental de sostén y acompañamiento.



Resumen

El uso cotidiano de las tecnologías en la época actual y la recurrencia de consultas clínicas de padres de niños y adolescentes que transcurren varias horas de sus días sumergidos en ellas, nos convoca a pensar la función de las mismas en la construcción de la subjetividad. Se vuelve necesario entonces distinguir cuando estas se constituyen en automatismos y cuando resultan espacios de expresión y representación facilitadores de los procesos de simbolización del niño y del adolescente. El presente trabajo propone dar cuenta de las transformaciones sintomáticas que se producen en un adolescente durante su proceso psicoterapéutico, correlativo al desarrollo de un video juego auto creado.

Palabras clave

Creatividad, Adolescencia, Subjetividad, Tecnologías, Video Juegos.

Technologies and subjectivity: about creative use of video games in adolescence

Abstract

Nowadays, the daily use of technologies and parent's clinical questions of their children and adolescents who spend large amount of during a day brings us to think about subjectivity construction. Therefore, it is necessary to distinguish two issues, whether technologies are automatism or available scenario in which every child and adolescent develops their symbolic processes. The purpose of this paper is to give account for symptomatic conversions an adolescent may produce along his psychotherapeutic process, corresponding to the development of a self-created video game.

Keywords

Creativity, Adolescence, Subjectivity, Technologies, Video games.

Technologies et subjectivité: sur l'utilisation creative des jeux video à l'adolescence

Résumé

Actuellement, la récurrence de questions cliniques de parents sur l'utilisation quotidienne des technologies actuelles par les enfants et les adolescents qui y sont plongés plusieurs heures par jours, nous amène à nous questionner sur la fonction que jouent ces technologies dans la construction de leur subjectivité. Il devient donc nécessaire de distinguer quand elles constituent un automatisme et quand elles aboutissent à un espace d'expression et de représentation qui facilite le processus de symbolisation de l'enfant et de l'adolescent. Le travail présenté, propose de montrer les transformations symptomatiques qui se produisent chez l'adolescent pendant son processus psychoterapeutique, corrélativement au développement d'un jeu video créé de maniere autodidacte.

Mots clefs

Creativité, Adolescence, Subjetivité, Technologies, Jeu vidéos.

REFERENCIAS

- Aberastury, A. & Knobel, M. (1971). *La adolescencia normal. Un enfoque psicoanalítico*. Buenos Aires: Paidós.
- Espinosa, R. & Koremblit, M. (2008). Adolescencia y tecnocultura: aproximación al estudio de las culturas juveniles y las nuevas formas de lazo social desde una perspectiva psicoanalítica. *Psicoanálisis*, 30(2/3), 247-268.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. *Obras Completas* (vol. 9, pp. 125-135). Buenos Aires: Amorrortu.
- _____. (1909). Novela familiar de los neuróticos. *Obras Completas* (vol 9, pp. 215-220). Buenos Aires: Amorrortu.
- _____. (1909). Análisis de la fobia de un niño de cinco años. *Obras Completas* (vol. 10, pp. 3-118). Buenos Aires: Amorrortu.
- Ortiz Frágola, A. (1995). Los escritos del adolescente. *Psicoanálisis*, 17(3), 647-663.



- Rodolfo, R. (2013). Cinco instancias de subjetivación en la infancia y la niñez contemporáneas. En *Andamios del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Winnicott D. (1963). Luchando por superar la fase de desaliento malhumorado. En *Deprivación y delincuencia*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (1964). La juventud no dormirá. En *Deprivación y delincuencia*. Buenos Aires: Paidós.
- _____. (1970). *Vivir creativamente*. Recuperado en: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/vivimte.htm>
- _____. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.