

Videogames: ¿una modificación cultural del juego o una solución adictiva?¹

Eugenia Valdés Salas² *

En este espacio deseo exponer un tema que me mantiene preocupada e interesada como psicoanalista de niños y adolescentes, y que está relacionado con la modificación del juego de los niños, un hecho al parecer asociado con el gran avance de los juegos electrónicos. No cabe duda de que la tecnología introdujo muchos cambios en nuestras vidas, algunos positivos y útiles y otros que pueden ser cuestionados, como por ejemplo la forma en que ésta ha ingresado en el mundo infantil causando cambios importantes en el juego. En cuanto a los beneficios y las repercusiones de la incorporación de la tecnología en los chicos, se podría decir que proporciona entretenimiento y brinda la oportunidad de crear espacios virtuales y de acercar distancias, por ejemplo. Pero también podemos observar que los pequeños han ido perdiendo el goce de jugar juegos concretos, de los que solían utilizar antes: la pelota, las bolitas, el cordel, las tacitas, los autos, etc. Todos estos juguetes requerían el uso de la imaginación y de la creatividad para ser transformados; fundamentalmente demandaban el uso del cuerpo como elemento vital para el logro de fines. Actualmente éstos han sido desplazados por “juegos” virtuales.

Jugar es una actividad vital para el desarrollo, ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Los niños aprenden a través del juego, y lo hacen con placer y entretenimiento. Se trata de una actividad natural que proporciona satisfacción y que se ejecuta en todas las culturas desde sus inicios. Probablemente el juego ha tenido variaciones según las distintas épocas y las características del grupo, sin embargo siempre ha tenido la misma función: ejercitarse, entretenerse y entre-tenerse.

¹ Trabajo presentado en las 26° Jornadas Interregionales de N y A en Mendoza 2014.

² Analista de N y A de Asociación Psicoanalítica Chilena (APCH), Delegada de FEPAL de N y A (2014-2016).

* eugevaldes@yahoo.es / [CV](#)

Distintos pensadores psicoanalíticos se han preocupado por el juego de los niños. Freud (1920, p. 17) menciona respecto del juego: "Se advierte que los niños repiten en juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación. Pero por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores". Freud también distingue el juego como una forma de procesar la separación. Percibe este hecho cuando observa a su nieto jugar con un carretel; entiende este acto como la reproducción del niño cuando su madre se aleja.

Melanie Klein (1929), observando a sus jóvenes pacientes, postula que: "A través del juego se produce una descarga de fantasías masturbatorias, una proyección de fantasías inconscientes y una personificación en los juguetes o en los personajes del juego de las imagos del mundo interno. Además de que a través de los juegos se pueden representar aspectos importantes del ello, del yo y del superyó en sus aspectos persecutorios y más protectores".

Para Winnicott (1972), "el jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro. Tampoco está afuera; es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con gran dificultad, y aun con dolor) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer".

Este autor ubica el juego en un espacio entre la madre y el bebé y lo denomina **Espacio Potencial**. Éste varía según las experiencias vitales de él y la madre y la interacción entre ambos. Este espacio está vinculado al mundo interior a través de la acción psicósomática y con la realidad exterior con sus propias características.

El juego constituye un logro del desarrollo emocional y se inicia cuando el niño es capaz de confiar en el ambiente; a través del juego se puede tomar contacto con lo corporal, con las personas, y permite lidiar con la angustia. La capacidad de jugar tiene una secuencia: el bebé al principio actúa fusionadamente con la madre y es ella quien le crea la ilusión de omnipotencia, al hacerlo sentir que ella es una prolongación de sí mismo. En los meses siguientes, la va distinguiendo como otra distinta de él. Posteriormente, comienza a jugar solo, en presencia de la madre; ella actúa en esta etapa de continente del desborde pulsional y de la realidad externa, incorporando su propia experiencia de juego.

En la actividad de jugar, el niño utiliza la realidad externa manipulando objetos concretos al servicio de la realidad interna; en todo este quehacer, realiza un despliegue de

su capacidad de fantasear. Por ello el juego se presta para poder manejar la agresión, y la destructividad. El juguete-objeto puede ser **dañado, destruido, reparado, ensuciado y limpiado, matado y revivido mil veces**, descubriendo alcances ilimitados de la imaginación, favoreciendo los procesos de disociación y ayudando en la oscilación de la posición esquizoparanoide a la depresiva.

¿Qué son los videojuegos?

Los videojuegos comienzan a aparecer a partir de la Segunda Guerra Mundial. Están vinculados con los avances de la televisión y con el desarrollo de la electrónica. Se trata de atractivos juegos de entretención mecánica que se encuentran en un lugar virtual; son numerosos y diversos y comienzan a dividirse en varias categorías: juegos de acción, recreativos, juegos narrativos (donde se usa el ordenador como medio para contar una historia), juegos constructivos (en los que el jugador puede construir, por ejemplo, ciudades virtuales según sus necesidades), juegos de simulación y estrategia.

En el momento en que fue escrito este artículo, el videojuego favorito de los niños menores de diez años era el Minecraft, un entretenimiento que permite crear mundos virtuales. Por un lado, estimula aspectos creativos; por el otro, adictivos, especialmente cuando el niño se encuentra solo y no cuenta con adultos ni pares con tiempo para compartir, tal como es el caso de un niño de nueve años adicto a Minecraft. Este menor sólo relataba historias referidas al juego, y daba la sensación de que para él únicamente existía el mundo de Minecraft.

Otro paciente, al relatar sus actividades durante el fin de semana, comienza diciendo que el viernes no hizo nada especial. Cuando se indaga respecto de qué es ese "nada especial", cuenta que jugó un juego en el computador, el GTA 5. Este videojuego pone en escena el encuentro de tres amigos con determinadas características psicopáticas. El jugador se debe identificar con alguno de ellos e inventar estrategias para ganar misiones. "Es muy apasionante", dice, "porque puedes hacer **icualquier cosa!** Como matar, robar, ver pornografía, asistir a cualquier lugar; arrollar, conducir aviones, ametrallar, todo con la sensación de ser muy real, incluso los personajes tienen diálogos". Este juego otorga al jugador la sensación omnipotente de que todo es posible. Y agrega el niño: "Es tan entretenido y absorbente que puedes estar horas jugando y no necesitas otro jugador".

Cuenta también que la mayoría de sus compañeros de curso ya lo han jugado, y que él empezó tarde porque sus padres son aprensivos. No sabe bien qué hubiera pasado con él si se hubiera iniciado antes, ya que con el GTA 5 "te sientes con un poder ilimitado, todo lo que se te ocurra, lo puedes hacer". A mi paciente le llama la atención que en su colegio ya lo jueguen niños de ocho años.

Como terapeuta infantil, me preocupa que nuestros niños hayan comenzado a dejar de jugar para transformarse en expertos maniobradores de *tablets*, de videojuegos y de computadores. Llama la atención que hacia donde uno dirige la mirada puede observar a un niño o a un adulto absorto en un teléfono inteligente o un iPad. Un paciente de seis años sólo sabe jugar con videojuegos, al punto que me pide que le toque la palma de la mano (al modo *touch*) para iniciar un juego. A sus seis años, no tiene idea de cómo son las relaciones con los pares; cuando otro niño intenta jugar con él, le baja una furia enorme si lo observa como un potencial ganador. No comprende cómo son los juegos concretos: la pelota se le cae de las manos porque no sabe tomarla, ni calcular las distancias para agarrarla; no tiene fuerza ni coordinación para eyectarla; no sabe usar lápices de colores, y la plastilina y las témperas lo angustian. Al salir de la sesión, observo que le exige de inmediato a la madre que le entregue el celular; si ella no responde en el acto, la insulta y agrede. Cuando es visitado por sus compañeros de curso, se encierra con ellos toda la tarde a jugar estos juegos electrónicos, sin contacto con el exterior.

En un importante periódico de Chile aparece la siguiente noticia acerca de las adicciones de algunos adolescentes a los juegos de video: "Desde hace cuatro años salgo una vez por semana como máximo, y a veces tardo dos meses en salir de mi cuarto [...] y cada vez que salgo, siempre llega ese sentimiento de inseguridad que me hace extrañar desesperadamente este lugar en el que estoy en este momento [...] alejado de todos, teniendo como barrera una pantalla y un instrumento llamado internet". Algunos han alterado la convivencia con sus familias y grupo de pares, y han llegado a un aislamiento extremo. Otros, incluso, han dejado de comer para poder seguir jugando.

El videojuego mantiene al niño ocupado frente a una pantalla de computador, de teléfono inteligente o de consola, en una actividad que no requiere de un otro para participar (en ese sentido, es visto como un mecanismo de entre-tención por los adultos que lo acompañan). Estos juegos provocan un "apego adhesivo" que varía de niño en niño; en algunos, este apego impide al sujeto identificarse con figuras significativas.

El tiempo y la entretenimiento ocurren con objetos-cosas, que se encuentran en una dimensión distinta. Al reflexionar sobre ello, son varias las preguntas que me surgen:

¿Cómo entiende esto un niño de corta edad, cuando se siente invadido por una serie de estímulos muy ajenos a la realidad?

¿Qué ha cambiado? ¿Cómo comienza la adicción a los videojuegos? ¿Qué hace que el niño o la niña reemplace los tradicionales autos, muñecas y pelotas por estos nuevos "juguetes"?

¿Por qué necesita un menor de edad entretenerse de esta manera?

Se puede pensar que esto ocurre debido a una falla en las representaciones parentales cuidadoras (en el mundo externo e interno): el vacío y la soledad hacen que el menor sea incapaz de recurrir a estas identificaciones en momentos de tensión. Su falta produce una especie de espacio vacío que en ocasiones es llenado por nuevas soluciones.

En este sentido, me parece que el uso de los videojuegos va adquiriendo características adictivas. Esta reflexión me hace recurrir al trabajo de Joyce McDougall, quien escuchó a la madre de un pequeño paciente referirse a su incipiente alcoholismo de la siguiente manera: "El problema es que a menudo no sé si estoy triste o de mal humor, si tengo hambre, estoy angustiada o deseo hacer el amor, entonces empiezo a beber".

Esta autora descubre que una finalidad del comportamiento adictivo es "liberarse de estados afectivos". Ella misma, al dejar de fumar, nota que "lo hacía cuando estaba feliz o excitada, angustiada o colérica, después de cenar, antes del desayuno, o incluso cuando tenía un trabajo difícil o una llamada telefónica delicada. En otras palabras, cada vez que era víctima de una emoción particular, el cigarro con su pantalla de humo atenuaba mi sensibilidad y me permitía escapar de mi experiencia afectiva, neutralizando así una parte vital de mi mundo interno" (McDougall, 1998).

Podríamos decir que el objeto adictivo, cualquiera sea, es un elemento que sustituye una angustia o emoción que no puede ser representada, y que cuando se lo utiliza provoca placer y en ocasiones es capaz de neutralizar, dispersar o atenuar sentimientos dolorosos o incómodos posiblemente de origen temprano.

El origen de las adicciones, y de ésta en particular, ¿a qué se deberá? Como analistas, podemos afirmar que la cualidad en la relación madre-hijo temprana es estructurante en el modo de funcionar del aparato psíquico. "*Una madre suficientemente Buena*"³ según Winnicott tiende a sentirse fusionada con el bebé en las primeras semanas de nacido; él denomina a este estado como **Preocupación Maternal Primaria**. En un primer momento, madre e hijo constituyen una unidad en la que cada uno se nutre del otro. En este encuentro la madre libidiniza e inviste narcisísticamente al hijo/a, lo cual permite

³ Las cursivas son mías.

que el bebé ejerza su movilidad, desarrolle sus afectos y características cognitivas. Si esto falla, será el niño quien comience a suplir las faltas a la madre.

En relación con la intensidad del vínculo, McDougall (1998) menciona: "Teniendo en cuenta las angustias, los miedos y los deseos que la madre experimenta y transmite al niño, ella corre el riesgo de provocar lo que puede conceptualizarse como una relación 'adictiva a su presencia' y a su cuidado. En otras palabras, es la madre quien se encuentra en un estado de 'dependencia' respecto del bebé".

En algunas ocasiones es la madre quien no se entrega a ese estado de dependencia necesaria, y es el bebé quien queda con la sensación de hambre de afectos; en ese sentido, la madre ha fallado en la capacidad de crearle la ilusión de que ella es una parte de él, que depende de él. Esta sensación de que "hay algo que falta" es una vivencia que no tiene representación por lo temprano de ello, y es lo que tal vez se intenta llenar con lo "adictivo".

En un grupo de observación de bebés, donde cada observadora daba cuenta de su propia experiencia con el bebé observado, todas (4) reportaron que desde el nacimiento esos bebés habían sido expuestos por sus madres o cuidadoras a programas de TV, especialmente mientras se los alimentaba. Todas se asombraron y quedaron impactadas por los fuertes ruidos, y también declararon sentirse incómodas con el contenido de estos programas matinales, predominantemente sensacionalistas y violentos.

Las observadoras señalaron la dificultad de estas madres para abocarse al cuidado exclusivo de los bebés –para contenerlos–, y su propia necesidad de ser contenidas por un objeto parlante, sin importar lo que decía. También observaron que algunas madres, en muchos momentos, estaban próximas a salir y a dejar el bebé en manos de las cuidadoras, y que éstas, a su vez, la mayor parte del tiempo los dejaban solos mirando el aparato de TV. ¿Se podría pensar que el estado de dependencia y la necesidad de los niños de permanecer cerca de sus madres en los primeros meses de vida son tan fuertes que asustan, y desde ese sentimiento ellas se escapan?

El Padre: Es significativo y significativo el rol del padre en la estructuración del aparato mental del niño, ya que su presencia contiene a la madre; él es capaz de sostenerla cuando ella deja de ser "una" para prestarse a los cuidados del bebé. Es trascendental que pueda reconocer que la madre ha tenido un hijo de él, que ambos han llevado a cabo un proyecto de amor, por lo tanto ella desea y necesita ser valorada narcisísticamente, y reconocida en cuanto tal.

La presencia del padre viene a brindar tranquilidad y seguridad, además de confirmar que aquello que la madre ha perdido con el nacimiento del bebé (una parte de

ella y su propia identidad en cuanto ya no es una, sino que es una para dos) es producto del amor de ambos.

Por ello el niño o la niña requiere a través de los constantes cuidados introyectar a una madre y a un padre cuidadores y con capacidad de contener y manejar estados de sufrimiento o sobreexcitación; si esto se logra, el bebé puede identificarse con estos padres contenedores, y él mismo comenzar a aliviar sus propios estados de tensión e intranquilidad. Cuando fallan las representaciones aseguradoras de los buenos padres internalizados, con los cuales podría identificarse, falla también la capacidad de identificarse con estas figuras otorgadoras de calma y tranquilidad; buscará entonces en el mundo externo alguna solución y podrá recurrir a un objeto-cosa que sustituya la tensión y el dolor de la ausencia concreta de la madre.

En la medida en que el bebé va madurando, se van estableciendo períodos más prolongados en los cuales puede permanecer a solas, y es también capaz de recurrir, frente a la falta, a sus propios recursos: como por caso el uso de objetos transicionales (Winnicott). Se puede decir –entonces– que “**lo adictivo**” es un sustituto del objeto transicional, es decir introyecta algún aspecto que reemplaza la función materna pero que no cumple ese quehacer.

McDougall (1998) los denomina “**objetos transitorios**”, y no transicionales, ya que ellos sólo resuelven momentáneamente la tensión afectiva, pues son soluciones somáticas y no psicológicas en reemplazo de la función del quehacer materno primario faltante. McDougall se refiere específicamente a las adicciones al alcohol y a ciertas sustancias. Al leerla, y entender su manera de comprender estas dificultades, pensé que sus conceptos eran aplicables a cualquier adicción. A menudo esto se relaciona con la dificultad de los niños para estar a solas, para trasladar la ausencia de la madre a un objeto sustituto que no falla y que está siempre presente con la finalidad de llenar un vacío que no llenó su presencia. De acuerdo con la autora, estos “objetos transitorios” son utilizados frente a tres estados mentales amenazantes:

1- Puede ser un intento de defenderse de ansiedades neuróticas: el conflicto giraría en torno al derecho del adulto de tener relaciones amorosas y sexuales y en torno del placer narcisista en el trabajo y las relaciones sociales.

2- Puede ser un intento de combatir estados agudos de angustia (a menudo de naturaleza paranoide) o la depresión (acompañadas de sentimientos de muerte interna).

3- En muchos casos hay también una fuga ante angustias psicóticas inconscientes, como el miedo a la fragmentación física o psíquica o el terror fundamental al vacío, en el cual se corre el riesgo de perder el sentimiento de identidad.

Frente a la adicción a los videojuegos en los adultos, he observado que el punto número 1 de la clasificación cobra más sentido, ya que a menudo es utilizado en reemplazo de la pareja, como una forma de satisfacción narcisista. Es el caso de un paciente con una estructura neurótica, con dificultades en la socialización, que al llegar de su trabajo se mete en sus videojuegos, llenando así momentos de soledad. Al jugar, se olvida de que mientras todos tienen pareja él se empareja con los videojuegos.

En los niños cobran relevancia los puntos 2 y 3 de la clasificación, ya que se los busca como una forma de aliviar momentos de mucha angustia frente a la soledad y el desamparo. El videojuego viene a cubrir o completar la necesidad de no poder estar a solas. Por ejemplo, un niño de nueve años adicto a ellos los usaba de noche cuando todos dormían, porque en esos momentos no tenía la compañía de su familia y se sentía desamparado. Otro niño de seis años, durante las primeras entrevistas y primeras sesiones me habla de sus juegos pensando que estamos en uno de ellos. Esto genera la sensación de que él "es" en la medida en que se mantiene ligado a estos juegos; es decir que se siente cohesionado cuando se vincula con ellos, lo que me genera mucha angustia y la sensación de que no estamos en el mismo mundo.

Como psicoanalista estoy impresionada por la fuerza con que la tecnología ha entrado en nuestras vidas: nos acostumbramos a que nuestros hijos se conectaran a la TV como una forma de encubrir nuestra ausencia... ¿Será también para disminuir el peso de su presencia?

Luego, en cuanto pueden, ellos se sostienen con videojuegos; es común ver en los recreos a niños con teléfonos que les permiten olvidarse de su soledad o de su falta de amigos. También la pornografía es vista por niños a partir de los ocho años a través de sus teléfonos inteligentes. Esto les provoca todo tipo de angustias, ya que no comprenden el acto sexual, y menos el modo en que aparece expuesta la sexualidad. Un niño de esa edad cuenta en la mesa familiar "algo extraño" que alerta a la madre; al indagar, el chico relata que jugando al GTA se había metido en un bar de prostitutas, y con mucha dificultad (porque no lo entendía) intentó explicar lo que hacían allí.

Pensando en las adicciones que presentan algunos niños –donde se han sustituido los juegos tradicionales por los electrónicos–, se podría decir que el mecanismo de estas

nuevas adicciones es similar al de la adicción que presentan algunos individuos respecto de ciertas sustancias y del alcohol. En esa línea, podríamos agregar que existe una conexión entre las adicciones y el desdibujamiento de la familia como el organismo sostenedor, como la fuente estructurante de identificaciones, con el déficit de la función materna y la ausencia de la figura paterna como referente de la ley.

Hay varios aspectos culturales e históricos que comenzaron a hacer deficitarias las funciones parentales. En este sentido, ocupa un lugar relevante en la actualidad el notorio aumento de la participación femenina en todos los ámbitos de la vida social. En un principio ésta se inició con momentos de crisis económicas, con las guerras, y prosiguió con la lucha por el poder entre los sexos. Hoy en día la mujer entró en el mundo laboral para quedarse. La crianza de los hijos es una cuestión que recae terceros, que no siempre están preparados y casi nunca son miembros de la familia.

En ocasiones algunos niños deben esperar largas horas para que lleguen sus padres. Otros sencillamente se duermen frente a la espera, como es el caso de María: sus padres compraron una casa en las afueras de Santiago buscando mejores aires y espacio para la familia, pero no consideraron que ellos trabajan muy lejos de su casa, y que cuando vuelven M y sus tres hermanos ya están durmiendo, y sólo los ven a la rápida por la mañana, en medio del ajetreo del levantarse, y los fines de semana, en donde el tiempo para compartir se vuelve escaso.

La familia ha sufrido cambios significativos, tales como la inclusión de las familias ensambladas, las monoparentales o las homoparentales, etc. En algunas ocasiones, esta institución ha fracasado en su función de sostén, en la de favorecer introyectos positivos de la pareja de padres, unidos en un vínculo amoroso y fértil, en su capacidad de promover procesos de integración y de simbolización. También se puede observar de qué modo otras instituciones –como por ejemplo el colegio– han fallado en la colaboración de los procesos de formación, dejando a los jóvenes en una actitud de desamparo y de búsqueda de modelos falaces, que tapan con inmediatez la ausencia y el vacío.

Los medios de comunicación también han influido con su crecimiento acelerado, que no se relaciona con el tiempo real del sujeto; ellos abruma con un exceso de información que resulta tan difícil de procesar y de digerir. A esto se une también la necesidad consumista que imponen los tiempos, lo que va en desmedro de la capacidad de pensar y reflexionar. En resumen, “lo adictivo” viene a sustituir a los padres como ideales necesarios o a los padres lo suficientemente buenos, que contribuyan en la formación del carácter, y que frente a la ausencia o carencia son reemplazados por ideales narcisistas.

Los niños que acuden a nuestras consultas por tratamiento se ven enfrentados a la simple y modesta caja de juegos, aquella que contiene los materiales típicos. Al principio puede ser fuente de desprecio, porque la encuentran aburrida por la simpleza de sus útiles; luego pasan a sentir un profundo aprecio por ella, ya que los ayuda a crear, simbolizar, pensar, con elementos concretos... "El hagamos que..." se echa a volar y así la imaginación, los recuerdos, los conflictos y la capacidad de reparar.

Más allá del gran progreso tecnológico, como psicoanalistas podemos pensar en los profundos cambios que han sufrido la cultura y la familia. Sin duda algunos avances nos han beneficiado, pero también perjudicado. No es el propósito de este trabajo calificar, ni descalificar los progresos de la tecnología, ni de los videojuegos, ya que algunos de ellos proponen la posibilidad de crear –en otros, en cambio, el realismo del sadismo estimula la omnipotencia y la descarga–.

Pienso que los psicoanalistas de niños deberíamos promover el buen uso de la tecnología, que en muchas ocasiones contribuye al desarrollo. Además, debemos considerar el modo en que se usa, por qué se usa y cómo se usa. Quizá como analistas infantiles podríamos fomentar e impulsar los efectos de la relación madre-hijo temprana, estimular a que la familia se reúna a conversar, dar a conocer los efectos positivos de los momentos buenos de encuentros entre padres e hijos y finalmente animar el juego en los niños, aquel que permite tocar, oler y fantasear y quizás –¡por qué no!– orientar nuestro trabajo, difundiendo lo que sabemos, con el fin de prevenir y no siempre de curar.

Para finalizar, quiero citar a Pablo Neruda, quien dice: "En mi casa he reunido juguetes pequeños y grandes sin los cuales no podría vivir. El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y le hará mucha falta. He edificado mi casa también como un juguete y juego en ella de la mañana a la noche".

Bibliografía

- Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. En *Obras completas*, XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Klein, M. (1920). *La personificación en el juego de los niños*. En *Obras completas*, I. Buenos Aires: Paidós.
- McDougall, J. (1998). Neonecesidades y soluciones adictivas. En *Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*, revista semestral, n° 11-1998.
- Neruda, P. (2007). *Confieso que he vivido*. Santiago de Chile: Pehuén.
- Ungar, V. (2010). El adolescente de hoy y el psicoanálisis. En Congreso Fepal (Bogotá).
- Winnicott, D. (1972). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Granica.
- (1972). *Escritos de Pediatría y psicoanálisis*. Barcelona: Laia.