



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA
CARRERA DE GRADO LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA**

Trabajo Integrador Final

EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Alumna
GIULIANA MARÍA RUBINACCI

Legajo
96362/1

Directora
LIC. GABRIELA ROSANA BRAVETTI

OCTUBRE 2024

ÍNDICE

PRIMERA PARTE	3
1. Introducción	3
2. Estado del Arte	5
3. Marco teórico	10
4. Objetivos	25
5. Metodología	25
SEGUNDA PARTE	27
6. La travesía adolescente en la era digital	27
7. Cuerpo narcisista	36
8. Nuevos vínculos	43
TERCERA PARTE	51
9. Consideraciones finales	51
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

**T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES**

PRIMERA PARTE

1. Introducción

La presente tesis invita a reflexionar sobre el papel de los juegos virtuales en los vínculos entre pares en adolescentes, por medio de una lectura crítica de los aportes de la psicóloga psicoanalista norteamericana Sherry Turkle, específicamente en su obra *Alone together: why we expect more from technology and less from each other* (2011), en articulación con los marcos referenciales de la formación psicoanalítica de la Carrera de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata (Cátedras base: Psicología Evolutiva II, Clínica Psicoanalítica de Niños/as y Adolescentes, Orientación Vocacional, Sociología y Psicología Institucional).

Desde una perspectiva psicoanalítica, esta tesis de grado se enmarca en la participación como estudiante avanzada de la investigación *Territorios de subjetivación adolescente y nuevas tecnologías: Vínculos, lazos y contactos con pares en un mundo en transformación*, de la cual se toman materiales que se articulan con los propios aportes aquí presentes. La Licenciada en Psicología, Gabriela Bravetti, lidera el Proyecto de Investigación, que se incorpora tanto a la Cátedra de Psicología Evolutiva II como a la de Orientación Vocacional dentro de la Carrera de Licenciatura en Psicología. Este proyecto ha sido oficialmente aprobado por la Facultad de Psicología y es parte de la oferta académica de la Universidad Nacional de La Plata. El objetivo principal de este estudio es explorar las diversas maneras en que los adolescentes de la región establecen vínculos con sus pares a través de tecnologías digitales, por fuera del espacio familiar.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

La presentación del material bibliográfico de la psicóloga psicoanalista Sherry Turkle permite otorgarle relevancia al marco teórico referencial y construir un estado del arte que legitime los resultados a los que ha arribado en sus treinta años de investigación sobre esta temática. En su libro, estudia el impacto de la tecnología en los seres humanos, especialmente analiza el uso de robots con inteligencia artificial y la interconexión por medio de dispositivos móviles, sin embargo, en esta obra en particular, no se encuentran evidencias de un análisis que profundice en los procesos psicoafectivos propios de la adolescencia o bien en las implicancias de los juegos virtuales en la subjetividad de los adolescentes. Es por ello, que el objetivo del actual trabajo es plantear estas incógnitas en un intento de responderlas desde el marco teórico referencial, haciendo una relectura de los aportes de la autora, a partir de una investigación que pone el énfasis en los juegos virtuales, interrogando las modalidades vinculares y subjetivas que actualmente se establecen entre los adolescentes.

El particular interés de este trabajo integrador final es que la formación en Psicología pueda apelar a la producción de conocimientos específicos sobre dicho tema, con el fin de enriquecer la formación universitaria y ampliar nuestros horizontes de comprensión en el área.

Entendiendo la construcción subjetiva y la conformación de vínculos intersubjetivos desde el paradigma de la complejidad (Prigogine, 1996), es preciso realizar una revisión integral de los aportes producidos en diversas disciplinas como la Psicología Evolutiva, la Clínica Psicoanalítica con Niños, Niñas y Adolescentes, la Orientación Vocacional, la Sociología y la Psicología Institucional.

Si bien este trabajo parte de uno anterior, elaborado por una psicóloga psicoanalista norteamericana, no aborda sólo esta perspectiva, sino que revisa producciones de psicólogos, psicoanalistas y sociólogos que posibilitan nuevas formas de pensar los procesos identificatorios y las modalidades vinculares que, por medio de las tecnologías, los adolescentes construyen. Se revisan y actualizan ideas desde autores internacionalmente reconocidos como Piera Aulagnier, hasta producciones de autores nacionales como Magdalena Lemus en la última década.

2. Estado del Arte

Al elaborar el Estado del Arte y el Marco Teórico de esta tesis ha sido complejo encontrar trabajos que tematizan específicamente a los vínculos entre pares adolescentes mediados por los juegos virtuales. Sin embargo, dentro del campo del psicoanálisis y de la sociología existen estudios que abordan la subjetividad, el cuerpo y los vínculos en la experiencia virtual, el proceso adolescente, los grupos, el jugar en los procesos identificatorios y de socialización, el consumo problemático de tecnología o de videojuegos, y diversos criterios de clasificación de los juegos.

A continuación, se presentan los aportes de investigaciones realizadas durante la última década, con el objetivo de proporcionar al lector una comprensión detallada del estado actual del tema, objeto de estudio en este trabajo.

Comenzando por el trabajo adolescente, es pertinente remarcar que es en su trayectoria identificatoria donde se pondrán en tensión el principio de permanencia – el sostenimiento de un punto de anclaje a través de los lazos con los otros primordiales y los puntos de certeza – y el principio de cambio –

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

aquello nuevo desconocido y azaroso del encuentro con el otro (Bravetti, 2019).

La pregunta por las modalidades vinculares que se establecen entre los adolescentes hoy, se refiere a “las adolescencias” en términos de “un plural que se abre a lo singular” (Cordova, 2018). Para Guattari (2005) la subjetividad es esencialmente social y, a su vez, es asumida y vivida por individuos en sus existencias particulares. Las particularidades de familia, grupo de pares, su historia personal y el contexto económico, social, político, cultural e histórico conforman el entramado en el cual ese sujeto adolescente constituye su subjetividad.

Según lo afirmado por Bravetti y Pérez (2016), la clave reside en la singularidad del “sujeto encarnado”, lo cual se refleja en la diversidad de casos presentados por Turkle en su obra. Estos casos proporcionan una perspectiva valiosa sobre si el papel de los juegos virtuales se percibe mayormente como un facilitador o como un obstáculo en los procesos psíquicos de los adolescentes.

Siguiendo a Rodolfo (2013), el juego y lo ficcional como parte de la construcción subjetiva se articula en las transformaciones por fuera de los espacios jerarquizados por el psicoanálisis en los últimos años. Las llamadas tecnologías de la información y la comunicación se suman, además de la familia, la escuela y los grupos de pares, como un nuevo agente de socialización que impondrá sus propias marcas en el proceso identificatorio adolescente.

De esta forma, se parte de la concepción de la tecnología como un *espacio privilegiado* (Lemus, 2017), en donde suceden los procesos identificatorios. Una territorialidad que si bien trasciende a los objetos

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

materiales y al encuentro cara a cara, propicia una exploración más amplia, un reordenamiento de la diferenciación generacional, una salida exogámica y una redefinición de los tipos de vínculos posibles entre pares. En esta *territorialidad contemporánea* (Ferreira dos Santos, 2020) se despliegan el jugar y los trabajos adolescentes, que no implica necesariamente un adentro ni un afuera familiar, sino que va mutando, de acuerdo a las transformaciones socioculturales propias del orden simbólico del siglo XXI y a la singularidad con la que el adolescente se hace de ella.

En línea con el Proyecto de Investigación (2023-2024), el entorno virtual emerge como un nuevo espacio en el que se construyen y se constituyen las subjetividades.

Lo virtual como *potencialidad*, oferta un abanico más amplio de elementos identificatorios que funcionan a modo de *sostén* para la identidad y posibilitan un nuevo espacio para ser/estar con otros. Elementos identificatorios que no están sometidos a una actualización, sino que operan en otra espacialidad en el vínculo con pares, y que podrían o no ser (re)inscritos a posteriori en la conformación yoica. (Missonier, 2015)

Todos aquellos enunciados identificatorios deben volverse propiedad del Yo para que la nominación de éste sea posible. El sujeto adolescente, vía identificación imaginaria, realizará consecutivos ensayos para construir un saber acerca de quién es, acerca de su origen y acerca de su mundo. La virtualidad con su gran abanico de posibilidades insta a repensar estos trabajos psíquicos (Cabezas & Rubinacci, 2023)

Hernández Hilario, Ruiz & Amiconi (2021) en su escrito concluyen que el uso de la tecnología puede ser tanto potenciador como limitante a la vincularidad. A veces, en la búsqueda de un afuera exogámico se trazan

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

fronteras, una suerte de zona que reorganiza a cada cual en su propio mundo y cuyas conexiones con los otros de la familia se suceden de manera aleatoria (Hupert & Ingrassia, 2015); y otras ese uso de las tecnologías brinda la posibilidad de crear y compartir con otros. En palabras de Morduchowicz (2012) “el otro deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos otros” (p.7).

Passerini (2018) ofrece una perspectiva psicoanalítica que puede profundizar esta comprensión al considerar las pantallas como espejos del Otro, los cuales permiten la constitución de lo que denomina *cuerpo narcisista*. Según la autora, “el cuerpo imaginario es siempre virtual, dado que se ha constituido a partir de la imagen virtual de una imagen real” (p. 133). Esta concepción del cuerpo, mediada por la tecnología, implica que el sujeto se auto construye y se arma un cuerpo, a partir de identificaciones diacrónicas con el Otro en la virtualidad. De este modo, “se trata del mismo cuerpo en diferentes escenarios” (p. 153). “El interés no radica en la materialidad del cuerpo, sino en el cuerpo que ha sido alcanzado por el aparato del discurso” (p.148). En otros trabajos hemos dado cuenta de que la diferenciación online/offline ha quedado obsoleta en el estudio de los vínculos entre pares adolescentes¹.

Considerando que “la validación de los otros es también la validación de la propia personalidad” (Morduchowicz, 2012), la relación con estos otros virtuales no sólo refleja, sino que también refuerza la imagen del Yo. Así, la construcción del propio Yo en el espacio virtual se convierte en una forma de narcisismo tecnológico.

¹ Cabezas, P., & Rubinacci, G. M. (2024). Territorialidad Adolescente: Navegando en el Espacio de lo

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

En este escenario, la percepción del tiempo en los espacios virtuales adquiere una relevancia significativa, ya que impacta en las dinámicas intrapsíquicas del sujeto. Passerini (2018) en su tesis doctoral hace una revisión del tiempo real, el tiempo cronológico y los tiempos subjetivos, en relación a la virtualidad. Afirma que el tiempo real se define a partir de la percepción y experiencia del usuario, exigiendo una respuesta del software que sea lo suficientemente rápida para no ser percibida como un retraso. En este sentido, cualquier juego está destinado al fracaso si no logra mantener la ilusión de continuidad entre la acción del usuario y la respuesta visual en pantalla. En los espacios virtuales existe la ilusión de que todo es automático, nada requiere una capacidad significativa de espera por parte del usuario; cualquier tiempo de espera es limitado y acotado. En contraste, el tiempo cronológico es una convención simbólica, en nuestro caso el Tiempo Universal Coordinado, que regula nuestros relojes. Por su parte, el tiempo del sujeto se aleja de esta convención. La autora recuerda a los clásicos del psicoanálisis: Freud con el concepto del *efecto retardado* y el *trauma en dos tiempos*, evidenció que en el inconsciente existen detenciones, anticipaciones y retroacciones; Lacan abordó la idea del tiempo del sujeto mediante el tiempo gramatical del futuro anterior (*après-coup*), en el cual un acontecimiento es siempre anterior y define al sujeto en relación con el deseo del Otro.

Los aportes mencionados ponen de relieve la relevancia del espacio virtual en la construcción de un yo corporal y de los vínculos que allí surjan.

3. Marco teórico

- **Juego**

Paredes Ortiz (2002) ha realizado una historización del término, recordando sus diversas acepciones: El término juego proviene del latín *iocus* que significa broma, chanza o diversión: en italiano “gioco”, en francés “jeu”, en portugués “jogo”, en catalán “joc” y en inglés “joke” con su mismo significado en castellano “jocoso”, “chistoso”. Si bien la etimología de la palabra juego proviene del latín y encuentra significados similares en las lenguas romances, el término más utilizado en esta lengua era “ludus”. Sin embargo, éste fue reemplazado por “iocus” en algún momento y en consecuencia no dejó casi huella en el castellano (cf. “lúdico” – “perteneciente o relativo al juego” o el juego llamado “ludo” en latinoamérica también conocido como “parchís” en España). En esta definición, se hace énfasis únicamente en el aspecto lúdico del juego, considerándolo una mera actividad de diversión, en oposición a otras prácticas que culturalmente se consideran serias, productivas e importantes, como el trabajo de los adultos. Sin embargo, las observaciones realizadas en la clínica psicoanalítica revelan que los niños pueden estar tan absortos, concentrados y serios durante el juego como los adultos en sus tareas laborales, lo que demuestra que el juego también representa un momento de trabajo, movimiento y elaboración. En la misma línea, la Real Academia Española (2023) declara que el juego es una actividad recreativa desarrollada por uno o más individuos, cuyo propósito es entretener y divertir. Tomando estas definiciones, Paredes Ortiz (2022) concluye que el juego ofrece descanso mental, facilita el cambio de rutina y desarrolla habilidades cognitivas, motoras y sociales, favoreciendo la socialización y la expresión emocional.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Desde el psicoanálisis, Bleichmar (1999) ofrece una perspectiva valiosa sobre el juego como producción simbólica a través de dos ejes: el del placer y el de la articulación creencia-realidad. El primero, relacionado con “lo lúdico”, resalta el carácter placentero del juego y su función sublimatoria, desviando la energía libidinal hacia objetivos y objetos no sexuales². El segundo eje subraya la articulación entre creencia y realidad en el campo de lo virtual, necesaria para que haya juego simbólico. El juego constituye un sector de intermediación entre la realidad consensuada y las creaciones fantasmáticas del sujeto. Es a partir de un clivaje longitudinal, a través del mecanismo de la renegación, que el niño puede jugar a un “como si...”. Dicho clivaje psíquico posibilita el despegue de un espacio de certeza y otro de negación, y permite deslindar el plano de la realidad del plano de la fantasía. Sin un Yo clivado y con convicción delirante, se está en presencia de un pseudojuego. Además de este clivaje longitudinal de la instancia yoica, Bleichmar menciona como otros dos prerequisites para el juego simbólico la instalación de la represión originaria en correlación con la constitución del Yo, y la implantación de la pulsión, haciendo una articulación entre simbolismo y sexualidad.

Freud, en *Más allá del principio del placer* (1920), analiza el juego como un mecanismo para elaborar situaciones traumáticas. Observa el juego espontáneo en su nieto de dieciocho meses, el juego del "Fort-Da", y sugiere que el juego permite al niño ensayar un dominio imaginario sobre el objeto (en este caso, la madre), ayudándole a enfrentar lo incomprensible. Freud destaca que, ante un acontecimiento doloroso como la partida de la madre, el niño que adoptó una actitud pasiva asumiría en el juego un papel activo, convirtiéndose en el dueño de la situación. Este proceso mitiga una herida narcisista, permitiendo al niño invertir la situación y recuperar placer para su Yo. Según

² Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre teoría sexual*.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Freud, el juego permite ligar el exceso de carga, siendo un medio para reequilibrar el funcionamiento psíquico y elaborar la angustia excedente.

En la línea de la reequilibración encontramos a Piaget (1977), quien sostiene que el juego conlleva un equilibrio adaptativo por medio de un doble proceso de asimilación - transformación del medio por acción de los sujetos - y de acomodación - transformación del sujeto a partir de las exigencias del medio. A través del juego, el niño repite un elemento o un hecho que generó un desequilibrio cognitivo para incluirlo y consolidarlo a su esquema mental, haciendo de éste una conducta conocida en armonía con su estructura de pensamiento. El juego se formará a partir de acciones que el joven o bien no maneja con la suficiente destreza, no comprende, o que debido a la llegada de la maduración biológica o la embestida pulsional, el sujeto utilizará y se entrenará para incorporarlas y dominarlas en su yo y poder seguir creciendo, plena y armoniosamente.

Desde la perspectiva de Erik Erikson (1950), el juego es una herramienta que le permite al sujeto apoderarse de la realidad. En concordancia con Freud respecto a la *compulsión de repetición*, en el juego el sujeto intenta dominar una situación que en su forma original fue excesiva para él, enfrentándola repetidamente y por su propia voluntad. Considera el jugar como una función del Yo, ya que implicaría un intento por sincronizar los procesos corporales y sociales en sí mismo. El propósito del juego, según Erikson, consiste en alucinar un dominio yoico, además, asocia el placer de dominar los juguetes con el dominio de los traumas que se proyectan sobre ellos. El juego permitiría así liberar emociones acumuladas y encontrar un alivio imaginario para las frustraciones pasadas.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Tanto en los juegos infantiles de carrete, de la aparición y desaparición de objetos, o bien de la caída voluntaria de una torre de bloques, estos autores han encontrado la misma lógica de repetición y tentativa de dominio. Estos aportes nos sirven de insumo para pensar los juegos entre adolescentes con las posibilidades que ofrece la virtualidad.

Winnicott (1971), desde una perspectiva clínica e intersubjetiva, también resalta la importancia del juego, pero enfocado en cómo el entorno puede influir en la creatividad del niño. Si el entorno interfiere demasiado, puede forzar al niño a adaptarse de manera no natural, deformando su actividad espontánea. Para evitar esto, es crucial que el niño disponga de un "espacio potencial", un lugar seguro donde pueda jugar y ser creativo. Winnicott sitúa al juego como un espacio potencial, un campo de juego, entre el mundo interior y la realidad exterior. A medida que se va complejizando el aparato psíquico, el juego posibilita la expresión, mediante materiales externos, de relaciones y angustias internas. Este espacio le permite desarrollar su creatividad, jugar libremente y participar en la vida cultural, atravesando un proceso de "ilusión y desilusión", donde aprende a diferenciar entre fantasía y realidad. Según el autor, la realidad humana no sólo no se opone a la ilusión, a lo imaginario, sino que toma su carácter, logra su investimento, a través de estos articuladores. Por lo tanto, se entiende a lo lúdico, en tanto espacio simbólico de placer, generador de sentidos. El juego simbólico es expresión de identificaciones con personas, animales e incluso objetos inanimados, es una actividad creadora que se realiza en función de lo que efectivamente existe - el propio cuerpo y los objetos a su alcance - y en condiciones de confianza con otro sujeto. La experiencia compartida del juego implica una superposición de la fantasía ajena con la propia.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Además del placer, el juego permite practicar tanto habilidades motoras y de juicio, la coordinación, el control, así como el manejo de la agresión y la destructividad, a partir del uso de símbolos. Winnicott afirma que en el juego un objeto puede ser destruido y restaurado, dañado y arreglado, ensuciado y vuelto a limpiar, matado y revivido; con el logro adicional de la ambivalencia, en lugar de la escisión del objeto - y del sí mismo - en bueno y malo.

En definitiva, la capacidad lúdica, como cualquier otra, se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales, cognitivas, afectivas y emocionales, con las experiencias sociales que el niño tiene (Ortega, 1990)

El concepto de juego es polisémico de acuerdo al área desde la cual se lo analice, por lo cual cualquier intento por definirlo sólo constituye un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. En este trabajo se articulan algunas de las conceptualizaciones del juego más relevantes en el campo psicoanalítico y sociológico.

- **Proceso Identificatorio**

Por un lado, es inevitable pensar la construcción del Yo a la luz de los aportes de Piera Aulagnier en el campo del psicoanálisis. La autora demuestra que una construcción del Yo con aspectos integrados se configura si y sólo si es posible construirse un pasado, lo que permitirá consecuentemente la investidura de un proyecto identificatorio, entendido como la autoconstrucción continua del Yo por el Yo (Aulagnier, 1991). Comprender el papel que desempeñan los juegos virtuales en los procesos identificatorios adolescentes permitirá un mayor entendimiento tanto de sus vínculos entre pares como de su relación con las tecnologías que utilizan.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Por el otro, siguiendo a esta eminencia del psicoanálisis francés y haciendo una relectura de la obra de Turkle (2011), es pertinente aclarar que se plantea a un Yo en proceso de construcción, el cual realizará sucesivas y simultáneas identificaciones y desidentificaciones a lo largo del devenir. Lejos de concebir este proceso desde una visión estática, que traería consigo la imagen de una identidad fija, inmutable, a través del tiempo, se propone pensar al Yo tal como es definido por Piera, a saber, como el saber del Yo por el Yo, por ende, será en el proceso identificatorio que el Yo podrá saber de sí mismo como instancia separada de otro (Aulagnier, 2010).

Petriz (2007) recuerda que Freud al referirse a los modos de constitución psíquica no hacía mención a la identidad, sino a los procesos identificatorios, que como tales se producen en contextos donde la multiplicidad de intercambios conlleva trabajos de reinscripción y reformulación de lo igual y de lo diferente, que le permitan al sujeto orientarse en la realidad, movilizar sus fantasías e inventar nuevos mundos posibles. La identidad como proceso en constitución, desplaza la idea de un sujeto cognoscente a un Yo que se constituye como un precipitado de identificaciones inconscientes, por lo que se ve sometido a las demandas que provienen de los “vasallajes del Yo” y en lucha permanente con estos amos que le impiden sostener una identidad absoluta. Además, la autora recuerda a Lacan con sus ideas de “falta en ser” y “spaltung”, que dan cuenta también de que la identidad no es algo que se posea plenamente, sino que conlleva una búsqueda y reelaboración continua. Lacan también sugiere que la afirmación de la identidad del sujeto está ligada a la presencia del otro, pero al mismo tiempo, esta relación con el otro puede descentrar esa identidad. Es decir, el otro no sólo es necesario para la construcción de un proceso identificatorio,

sino que también puede desestabilizar al Yo, ya sea a través de sus enunciados identificatorios de deseos, demandas o expectativas.

La adolescencia puede ser entendida como una oportunidad para la tramitación psíquica de los múltiples cambios que en su transcurso acontecen, o bien puede comprenderse como una exigencia de trabajo que implica necesariamente incursionar en los laberintos de la historia para la reconstrucción del proceso identificatorio (Palazzini, 2006). En ambos sentidos, se encuentra un adolescente que, condenado a explorar, debe apropiarse y reconquistar su propio cuerpo en metamorfosis, como si se tratase de un territorio desconocido. En su empresa se topa con nuevos soportes identificatorios que le recuerdan que lo conocido de la infancia no basta para significar la novedad que adviene con la adolescencia y que hay nuevos lugares posibles de habitar lejos del lugar donde uno fue (Wasserman, 2011). Hoy, los adolescentes, deambulan ya no dentro de su microambiente infantil, sino en un espacio extrafamiliar (Rodulfo, 2008) dotado de las herramientas que brindan las tecnologías.

- **Construcción Subjetiva**

Bleichmar (1993) postula que el psiquismo infantil se trata de un psiquismo activo en permanente constitución, que se irá construyendo en función del papel de un otro, específicamente, de lo que el otro le ha podido ofrecer para que se sostenga, se constituya. Según la autora, el inconsciente, no existe desde los comienzos de la vida, sino que es un producto cultural fundado en el interior de la relación sexualizante con el semejante y como producto de la represión originaria que ofrece un punto definitivo a las representaciones inscriptas en los primeros tiempos de la sexualización. En su obra *La subjetividad en riesgo* (2005) realiza una diferenciación entre las

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

premisas universales de la constitución psíquica y la producción de subjetividad, históricamente determinada. La primera referida a “variables cuya permanencia trasciende ciertos modelos sociales e históricos” y la segunda aludiendo a “los modos históricos, sociales, políticos con los que se producen sujetos sociales”.

Desde otra perspectiva, Erikson (1950) interpreta a la adolescencia como un periodo de *moratoria psicosocial*, es decir, como un espacio libre de consecuencias para la experimentación. Los adolescentes en este espacio podrían experimentar distintos roles y encontrar su lugar en la sociedad, “un lugar que está firmemente definido y que sin embargo parece haber sido hecho exclusivamente para él” (p. 127). Consiste, según Erikson, en un período de aplazamiento o demora en asumir compromisos adultos, caracterizado por una autorización selectiva de la sociedad. Los jóvenes experimentan una fase de exploración y transgresión que, aunque inicialmente puede parecer superficial, a menudo resulta en un compromiso significativo que la sociedad eventualmente reconoce y valida. Este proceso varía según la persona y el contexto cultural, y no siempre es vivido de manera consciente por los jóvenes, quienes pueden llegar a comprender su carácter transitorio sólo en retrospectiva.

En este proceso de subjetivación adolescente, los grupos de pares se configuran como *campos de atracción libidinal* (Lerner, 2018), que proponen pertenencia efectiva, vehiculizan los intentos de desidentificación y reconstrucción identitaria, representan entornos seguros donde ensayar nuevas herramientas de autonomía y permiten identificar un mundo compartido con otros.

- **Tecnología**

Al preguntarse por las mutaciones de la subjetividad a la luz de las nuevas tecnologías, Bleichmar (2005) sostiene que cada nuevo avance tecnológico no es simplemente absorbido por el individuo, sino que es reprocesado dentro de un aparato psíquico que ya contiene experiencias y percepciones de las generaciones anteriores. Esto crea un escenario donde lo nuevo se encuentra con lo viejo dentro del aparato psíquico, influenciando cómo los adolescentes perciben y experimentan el mundo. A pesar del acceso a múltiples canales de información, los adolescentes orientan su búsqueda en función de sus deseos singulares, los cuales no se limitan a la información obtenida. Este proceso se configura según los modos que su subjetividad impone, y los enigmas fundamentales de la subjetividad persisten en torno a las mismas cuestiones estructurales.

Las tecnologías, como todo agente de socialización, transmiten significaciones imaginarias sociales (Castoriadis, 1975), normas, afectos, costumbres, en este caso dentro del espacio virtual, que serán interiorizados - aceptados, reelaborados, rechazados - por los adolescentes que hagan uso de ellas. Es interesante pensar sobre las reglas y los sentidos que circulan en los juegos virtuales, que de una u otra manera, hacen que los adolescentes los elijan. Esto abre preguntas tales como ¿Qué es lo que convocante en un juego? ¿Qué buscan los sujetos allí?

Nuevos significados atribuidos a los significantes preexistentes y nuevas significaciones de la virtualidad se ponen a circular. Vemos así, los cambios en las concepciones de “amistad”, de “seguidores”, de “ser un avatar”, de “estar con otros” en un juego virtual, por mencionar sólo algunos ejemplos.

- **Cuerpo narcisista**

Dolto (1984) diferencia la imagen del cuerpo del esquema corporal, diferenciación a tener en cuenta para abordar el rearmado de un cuerpo investido por la pulsión en la pubertad. Por un lado, señala que el esquema corporal refiere al individuo en cuanto representante de la especie, más allá de lo epocal o coyuntural. A partir de este esquema, el niño será intérprete pasivo o activo de la imagen del cuerpo. El esquema corporal es en parte inconsciente, preconscious y consciente. Por otro lado, la imagen del cuerpo es propia de cada sujeto, está ligada a él y a su historia libidinal. Es la memoria inconsciente de sus vivencias relacionales y, al mismo tiempo, es actual, dinámica, narcisística e interrelacional: capaz de actualizarse, camuflarse bajo cualquier medio de expresión. A diferencia del esquema corporal, la imagen inconsciente del cuerpo es primordialmente inconsciente, si bien - aclara Dolto - puede tornarse parcialmente preconscious y sólo cuando se la asocia al lenguaje consciente, a través de metáforas y metonimias que permiten su expresión. La autora describe esta noción como una síntesis dinámica de las experiencias emocionales, que funciona como base del narcisismo y se estructura a partir del lenguaje memorizado en la comunicación entre sujetos, sin depender del esquema corporal.

Freud en *Introducción al narcisismo* (1914) define al narcisismo como “la conducta por la cual un individuo da a su cuerpo propio un trato parecido al que daría al cuerpo de un objeto sexual; vale decir, lo mira con complacencia sexual, lo acaricia, lo mimó, hasta que gracias a estos manejos alcanza la satisfacción plena” (p. 71). De esta forma, da cuenta de que el Yo puede investirse con libido. En este mismo texto Freud señala el pasaje del autoerotismo, primordial, al narcisismo, para lo cual es necesario un

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

movimiento de identificación a la imagen integrada del cuerpo. La constitución del Yo se enlaza a la idea de cuerpo narcisista como representante de la unidad. Por lo tanto, cuerpo y Yo serían el resultado de un proceso de constitución.

Posteriormente, Lacan desarrolla a lo largo de su enseñanza una conceptualización del cuerpo en tres registros: lo Imaginario, lo Simbólico y lo Real. Este recorrido teórico es clave para entender su contribución al psicoanálisis, en relación con el cuerpo en la construcción subjetiva. Lacan (1949) introduce por primera vez la relación entre el cuerpo y lo Imaginario en su teoría del *estadio del espejo*. Aquí, el infante, en un estado de prematuración biológica, se enfrenta a su propia imagen reflejada. Esta imagen le ofrece una unidad anticipada que, sin embargo, no corresponde con su experiencia fragmentada del cuerpo. Lacan sostiene que este proceso, en el cual el sujeto se identifica con una imagen especular, constituye el fundamento del Yo (Je), una entidad imaginaria que representa una totalidad ilusoria. El Yo no es más que una identificación con una forma externa, lo que Lacan (1954) describe como "la matriz imaginaria del cuerpo" (p. 20). A lo largo de su obra, Lacan subraya la relevancia de la imagen del cuerpo como una estructura fundamental para el sujeto. En su Seminario *Las formaciones del inconsciente* (1957-1958), Lacan afirma que esta imagen "viene de alguna manera a dominar todo" (p. 21). La imagen del cuerpo no es un objeto real, pero tampoco puede considerarse irreal, es una producción imaginaria que estructura la percepción del sujeto sobre sí mismo y su entorno. Es ésta la que permite al sujeto distinguir lo que es propio de su cuerpo de lo que no lo es, una diferenciación crucial para la formación del Yo.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Lacan no se detiene en lo imaginario; avanza hacia la articulación del cuerpo con lo simbólico. En su texto *Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis* (1953), Lacan plantea que "la palabra es un don del lenguaje (...) el lenguaje no es lo inmaterial. Es cuerpo sutil, pero es cuerpo" (p. 24). Aquí, Lacan introduce la idea de que el cuerpo es, en esencia, un cuerpo simbólico, donde el lenguaje estructura y organiza la experiencia corporal del sujeto. El cuerpo, en esta dimensión, es concebido como un sistema de relaciones internas, donde el significante juega un rol fundamental en la constitución del deseo y la subjetividad.

En los años posteriores, Lacan profundiza en la relación entre el cuerpo y lo real, especialmente con la introducción del nudo borromeo. Este concepto, desarrollado en Seminarios como *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* (1964) y *La lógica del fantasma* (1966-1967), representa la interdependencia y la equivalencia entre los tres registros. Por lo tanto, el cuerpo no es meramente una construcción imaginaria o simbólica, sino una estructura tórica, donde los agujeros y las consistencias permiten la interacción entre lo interno y lo externo.

El recorrido de Lacan desde lo Imaginario hasta la articulación con lo Simbólico y lo Real muestra una evolución en su pensamiento sobre el cuerpo. Comienza con la imagen especular y la formación del "Yo", pasa por la importancia del lenguaje en la estructuración del cuerpo simbólico, y culmina en la topología del cuerpo real, simbolizado en el nudo borromeo. Este desarrollo teórico no sólo redefine la relación del sujeto con su cuerpo, sino que también ofrece una visión integral de la subjetividad desde el marco psicoanalítico lacaniano. El profundizar en la relación entre el cuerpo y los registros de lo Imaginario, lo Simbólico y lo Real, proporciona una perspectiva

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

crucial para entender cómo el cuerpo se configura y resignifica en los espacios virtuales. En estos entornos, donde los adolescentes interactúan y construyen vínculos, el cuerpo se convierte en un nodo de significantes que se reconstruye constantemente, reafirmando la continuidad de estos registros lacanianos en la experiencia virtual.

Aulagnier (1975), retomando los registros lacanianos, define al registro imaginario como el “conjunto de los enunciados que poseen la función de emblemas identificatorios y la imagen especular que debe servirles como punto de anclaje” (p.184). Para que el sujeto pueda armarse un cuerpo, investirlo y habitarlo, es necesaria una “puesta en historia” de la vida somática. El proceso de historización al que se pone a prueba el adolescente, exige una periódica revisión de aquella historia libidinal e identificatoria que se ha inscrito, generando una versión siempre inestable que, gracias a este carácter, podrá el sujeto asegurarse su propia permanencia sin dejar de aceptar los inevitables cambios físicos y psíquicos que se sucederán y resignificarán a posteriori. Aulagnier agrega que luego de la infancia, el sujeto recurrirá tanto menos a su cuerpo como transmisor privilegiado de mensajes por cuanto habrá podido diversificar los destinatarios y los objetos de su demanda. Sin embargo, para que esta doble diversificación resulte exitosa aún hace falta que ese cuerpo, tenga como referente un “cuerpo psíquico” cuya historia pruebe el amor que se le dirigió, el reconocimiento y valoración de su singularidad.

También es interesante pensar la afirmación de la autora cuando dice que entre lo representado y lo real del cuerpo siempre debe haber una distancia, para que algo nuevo allí surja (Aulagnier, 1991). En esta tesis vemos cómo dicha distancia se evidencia en los juegos virtuales.

- **Vínculos**

Para Dolto (1984) es gracias a la imagen del cuerpo portada y entrecruzada con nuestro esquema corporal que podemos entrar en comunicación con el otro. Todo intento de comunicación, evitativo o no, se basa en la imagen del cuerpo, ya que en ésta temporalidad y espacialidad se ponen a jugar. En las relaciones presentes, pueden emerger ecos de imágenes relacionales pasadas, reprimidas y reactivadas por las interacciones actuales. ¿Los juegos virtuales funcionan como mediadores para que algo de lo reprimido retorne y pueda reelaborarse allí?

En el desarrollo psíquico y social del individuo, los vínculos juegan un papel fundamental al mediar las interacciones con los demás y con el entorno cultural. Según Pichón-Rivière (1976), la configuración de estos vínculos se manifiesta con especial claridad en los grupos, su estructura y su función, que él define como un conjunto de personas unidas por una tarea común, en interacción recíproca, en la que cada miembro cumple una función específica. Los grupos, en su teoría, están compuestos por tres elementos esenciales: la estructura, la dinámica y el proceso. La estructura hace referencia a la organización interna del grupo, es decir, a la disposición de roles y funciones. La dinámica se refiere a los vínculos y las relaciones que se establecen entre los miembros, mientras que el proceso involucra la evolución y el desarrollo del grupo a lo largo del tiempo, en función de la tarea que los une.

Siguiendo por una línea psicoanalítica, Aulagnier (1975) aporta una perspectiva crucial sobre la función del vínculo materno en la estructuración psíquica del *infans*. Para ella, la figura materna se convierte en un *portavoz* esencial desde el nacimiento, articulando y acompañando las experiencias iniciales del niño. Dicha función de *portavoz* no sólo implica la comunicación

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

literal, sino también la transmisión de normas y valores culturales que el *infans* internaliza a través de la interacción con aquella voz, que portará, a su vez, la voz de la cultura y la voz del *infans*.

En una etapa temprana del desarrollo, Erikson (1973) introduce el concepto de *macroesfera* para describir cómo el juego, inicialmente un acto solitario, se convierte progresivamente en una actividad compartida. Erikson destaca que, con el tiempo, el niño aprende a reconocer a sus compañeros de juego como iguales, con quienes puede interactuar y competir en un plano de igualdad. Esta comprensión marca un avance significativo en el desarrollo de vínculos más complejos y equilibrados.

En esta misma dirección, Winnicott (1986) profundiza en el significado del juego como un espacio relacional fundamental. Según el autor, jugar es una acción compartida, es un *hacer con*, que requiere de la confianza y la disponibilidad mutua, estableciendo así un vínculo genuino entre los participantes. Por lo tanto, el juego se convierte en una forma vital de comunicación y construcción de vínculos, donde la creatividad y la reciprocidad son claves.

Esta visión se complementa con la de Dolto (1992), quien enfatiza que la adolescencia es una etapa de transición donde el individuo comienza a distanciarse del núcleo familiar para integrarse en grupos que, aunque temporales, juegan un papel crucial como soportes extrafamiliares. Dolto observa que estos grupos permiten al joven construir una identidad más autónoma y resiliente, facilitando su desarrollo emocional y social en esta etapa de búsqueda y redefinición.

Finalmente, Berenstein (2001) aporta una conceptualización relevante sobre los vínculos, describiéndolos como una ligadura estable entre dos yoes

deseantes, registrada como un sentimiento de pertenencia. Para Berenstein, la presencia del otro impone una exigencia de trabajo psíquico constante para ambos sujetos, lo cual, puede ser un motor para la producción de nuevas ideas y sentidos en el vínculo.

Se espera que las perspectivas expuestas en esta sección enriquezcan el análisis y brinden herramientas valiosas para el estudio de los vínculos entre pares adolescentes atravesados por las tecnologías.

4. Objetivos

Objetivo general

Examinar las contribuciones del psicoanálisis en relación al trabajo adolescente, en diálogo con producciones actuales sobre las transformaciones socioculturales y la construcción de subjetividad vinculadas a las tecnologías.

Objetivo específico

Revisar los aportes teóricos en relación a la función que cumplen los juegos virtuales en la reelaboración de los procesos identificatorios, en el armado de un cuerpo y en la configuración de los vínculos entre pares adolescentes.

5. Metodología

El papel de los juegos virtuales en el entramado de los vínculos con pares en adolescentes es un trabajo de investigación teórica que surge a partir de la participación en un Proyecto de Investigación de la Cátedra de Psicología

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Evolutiva II de la Carrera de Licenciatura en Psicología, aprobado por la Facultad de Psicología, perteneciente a la Universidad Nacional de La Plata.

Dicho proyecto de investigación se titula *Territorios de subjetivación adolescente y nuevas tecnologías: Vínculos, lazos y contactos con pares en un mundo en transformación*, dirigido por la Licenciada Gabriela Bravetti, en articulación con las cátedras de Psicología Evolutiva II y Orientación Vocacional. Su objetivo general es indagar sobre las modalidades que tienen los y las adolescentes de la región de vincularse a través de las tecnologías digitales con sus pares, en espacios extrafamiliares.

El actual trabajo integrador final se complementa con la primera instancia de este proyecto, a saber, la actualización bibliográfica y la búsqueda de nuevas referencias teóricas sobre el tema. Además, se toman los aportes producidos en la elaboración del proyecto y se utilizan los datos recopilados en el campo, a fin de proporcionar nuevas interpretaciones posibles a los fenómenos estudiados. El trabajo de campo, realizado desde una metodología cualitativa, se plantea con un número limitado de grupos de adolescentes de diferentes niveles sociales.

Asimismo, se recaba información adicional, a través del rastreo que los discursos circulantes condensan al modo de significaciones compartidas, sobre esta temática (discursos publicitarios, de divulgación, notas periodísticas, etcétera).

A su vez, como antesala a esta tesis de grado, se siguen los aportes brindados en la ponencia libre *Territorialidad adolescente: Navegando en el espacio de lo virtual* (Cabezas & Rubinacci, 2023) expuesta en el Primer Congreso Internacional de Psicología en la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata.

SEGUNDA PARTE

6. La travesía adolescente en la era digital

Se suele observar a niños y jóvenes "jugando" en distintos ambientes - en una plaza, en la casa, en una habitación, en un aula, en un club - y con distintos objetos - una pelota, unas cartas, un celular, una PlayStation. Sin embargo, ¿todos están jugando? Partiendo del carácter polisémico del término "juego"³, se comprende que el juego evoluciona a la par que el sujeto y se constituye como un sostén fundamental en cada uno de los momentos clave de su devenir. De allí que los juegos y sus objetos no sean los mismos a lo largo de la historia del sujeto. Entonces, ¿qué es el juego y qué es jugar? Ya conocemos la respuesta de Winnicott (1971) al respecto: el juego es un *espacio transicional*, y el jugar es una acción entre dos o más personas. No obstante, cabe preguntarnos: ¿qué sucede en el juego más allá de la puesta en acto de las fantasías infantiles reprimidas? Y, ¿qué pasa en aquellos juegos - si podemos llamarlos así - en donde no existe certeza alguna respecto a la presencia de otra persona de carne y hueso, y, por supuesto, de inconsciente?

Turkle (2011), analizando sus experiencias con niños, adolescentes y adultos que se vinculan con robots programados con inteligencia artificial, arriba a una pregunta fundamental para comprender la lógica de la virtualidad: ¿Puede un robot estar lo suficientemente vivo para ser una mascota, un maestro, un amigo, una pareja? Y profundiza: ¿Está lo suficientemente vivo para amar, para sentir, para morir?

³ Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural (Tesis de doctorado). Universidad de Alicante, Facultad de Filosofía y Letras. Director: Dr. Manuel Oliver Narbona.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Día a día estamos cada vez más próximos a diluir las diferencias aparentes entre humanos y robots. Lejos y no tan lejos de nuestro país encontramos ejemplares robóticos que simulan ser las mejores amas de casa, los mejores amigos, las mascotas perfectas e incluso los compañeros sexoafectivos más complacientes⁴.

Si vamos al mundo de las pantallas, allí encontramos múltiples otros, tantos otros como usuarios permitan las aplicaciones y los dispositivos utilizados. Haciendo un relevamiento en las principales redes sociales de la actualidad, se observa, a datos aproximados, que en *Instagram* el famoso futbolista argentino Lionel Messi tiene quinientos millones de seguidores, en *Facebook* la cantante Shakira tiene ciento veinte millones de amigos y en *Tik Tok* Khabane Lame cuenta con ciento sesenta y tres millones de seguidores y en *X* el empresario Elon Musk posee ciento noventa y siete millones de seguidores. Como afirma Morduchowicz (2012), “el otro deja de ser alguien en particular para convertirse imaginariamente en muchos otros” (p.7). Esta multiplicidad nos lleva a cuestionar la existencia del "otro" en un entorno tan diversificado.

Si se suma la creciente cantidad de casos de falsificación de identidad digital, estafas virtuales y grooming que se denuncian anualmente, surge el interrogante ¿El otro existe? La problemática se complica aún más al

⁴ Turkle (2011) menciona ejemplos de robots sociales y de interacción emocional, como “Zhu Zhu”, un juguete robot con forma de hámster que simula movimientos y sonidos amigables para los niños; “Paro” y “Nuserbot”, utilizados en terapias con adultos mayores; “Furby”, que simula el aprendizaje de palabras y demanda la atención de sus dueños; “My Real Baby”, que imita el comportamiento de un bebé y se apaga automáticamente al recibir estímulos que podrían causar dolor humano; “AIBO”, un perro robot que emula sentimientos y parece aprender a medida que interactúa con sus dueños; los robots “Cog”, “Kismet” y “Mertz”, con inteligencia social, capaces de aprender a través de la interacción con humanos; “Wandakun”, diseñado para asistir en tareas educativas; y “Domo”, creado para realizar tareas de asistencia en el hogar.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

considerar la temporalidad en el espacio virtual. Dicha temporalidad se evidencia, por ejemplo, en los juegos virtuales, a través de la creación de personajes que representan a personas que han fallecido. Estas actuaciones post mortem podrían producir un efecto siniestro e implican, a priori, obstáculos en la elaboración del duelo.

Pensemos en la posibilidad de conservar, en el tiempo, el registro de la voz de alguien que ocupó para un sujeto el lugar de objeto privilegiado, como lo plantea Turkle (2011) en varios de los experimentos realizados en el MIT⁵ con robots. Estos elementos abren nuevos interrogantes respecto del modo clásico en el que se piensan los procesos de duelo, incluyendo los duelos propios de la adolescencia (muerte del niño que ya no es, del cuerpo infantil, de los padres la infancia), así como también la formulación de proyectos, la construcción de vínculos amorosos y de amistad.

A partir de las investigaciones de Turkle (2011), donde niños expresan su preferencia por las simulaciones virtuales y un gran apego hacia sus “bebés” robóticos, donde adolescentes lideran sus procesos identificatorios en la ficción de juegos virtuales, y donde adultos mayores expresan su cercanía y afecto por compañeros o mascotas robóticas; se vislumbra que, efectivamente, existiría un sujeto vincular en la experiencia virtual. Éste no dependería de la constatación empírica de la presencia de un otro detrás de la pantalla, sino que operaría en una lógica del *como si*⁶. En ella, se produciría la articulación entre creencia y realidad, la cual constituye una condición necesaria para el jugar. Entonces, sería a través de la lógica del *como si* que, en el juego, se puede producir un vínculo con un otro, podríamos decir, innecesariamente humano.

⁵ Instituto de Tecnología de Massachusetts, Cambridge.

⁶ Bleichmar, S. (1999). El carácter lúdico del análisis. *Actualidad Psicológica*, 24(263), 2-5. Buenos Aires.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Lo característico de los juegos virtuales tiene que ver con un predominio de lo aparente o superficial sobre lo auténtico o genuino. Turkle (2011) da cuenta de varios sujetos que parecían negar parcial o totalmente los errores, trabas y desconexiones que presentaban algunos de sus más queridos juguetes robóticos. En el plano imaginario, se eluden las fallas y desconexiones, como si se tratara de un mecanismo defensivo destinado a mantener una imagen del otro completa, que sustente al Yo y facilite sus procesos de elaboración. ¿Acaso no sucedería lo mismo en la relación entre el niño y su objeto de apego, entre el adolescente y su influencer favorito, entre el adulto y su pareja? En este sentido, Ferreira Dos Santos (2020) se refiere a la función estructurante del jugar (*playing*) - inspirada en Winnicott, D. (1971) - como un proceso inacabado y creativo mediante el cual llegar a ser persona se vuelve una realidad auténtica y vívida.

En este contexto, surge una pregunta clave: ¿Por qué reflexionar sobre los juegos virtuales? Se parte de la hipótesis de que los juegos en el espacio de lo virtual ofrecen nuevas posibilidades de elección y selección a los jóvenes de hoy, quienes se enfrentan a los desafíos inherentes de la adolescencia, tales como metabolizar los cambios en su cuerpo, construirse una historia y establecer vínculos con otros. En esta experiencia adolescente, los juegos virtuales no sólo serían una forma de entretenimiento, tal y como su etimología lo sugiere, sino que se convertirían en herramientas significativas para abordar los trabajos psíquicos propios de este momento clave de su construcción subjetiva.

Más allá de la constitución psíquica de cada quien, los juegos virtuales acompañan el proceso de construcción subjetiva en cada interacción que, a través de ellos, el sujeto establece con los demás. Tal dinámica se desarrolla

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

en un contexto en constante transformación, que influye en las formas de vincularse y en la producción de significados dentro de los juegos. Si se quiere conocer los procesos de construcción subjetiva que atraviesan los adolescentes en la actualidad, se hace imperioso considerar la coyuntura socio-tecnológica que propone nuevas formas de hacer lazos.

En la actualidad se da una yuxtaposición de diversos modos de encuentro con la realidad, por ejemplo, aquellos juegos que permiten la creación de mundos virtuales⁷ o la conexión con otros a través de la voz, el movimiento o la imagen. Los aportes de Bleichmar (2005) permiten pensar que cada nuevo cambio tecnológico, desde escribir un mensaje a alguien que se ubica a kilómetros de distancia, hasta confesarle los más íntimos secretos a un programa con inteligencia artificial, será reprocesado en el interior de un aparato psíquico donde coexisten tiempos pasados y presentes, influenciados por las percepciones de generaciones anteriores.

El proceso de historización conjuga el principio de permanencia y el principio de cambio (Aulagnier, 1975). Seguir siendo el mismo a pesar de los cambios será un gran desafío para los adolescentes sumergidos en la virtualidad, ya que en este espacio resaltan aspectos fugaces y efímeros por sobre la estabilidad y permanencia en el transcurso del tiempo.

La construcción de una historia, la reelaboración de los cambios corporales y de los cambios en la estructura familiar, así como también la proyección en una temporalidad futura, encuentran su lugar en lo que Erikson (1950) denomina *moratoria*, es decir, aquel espacio libre de consecuencias para la experimentación, que ofrece hoy la virtualidad. Quizás, hace unas décadas,

⁷ Por ejemplo, "Second Life" y "The Sims", mencionados por Turkle (2011) u otros más recientes como "Roblox" y "Minecraft", donde los jugadores pueden crear y compartir sus propios juegos y mundos.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

los adolescentes encontraban este espacio de libertad en los recreos de las escuelas o en clubes deportivos; sin embargo, hoy en día, son algunos de los lugares más reglados que existen, mientras que la virtualidad se configura como un nuevo ambiente para realizar estos trabajos (Turkle, 2011).

Es en este contexto donde Morduchowicz (2012) señala que un atributo general de internet es la posibilidad de crear contenidos. Los juegos virtuales ofrecen a los adolescentes una oportunidad única para posicionarse como autores de su propia historia, crear su propia biografía y ser únicos signatarios del contrato identificadorio⁸. Esto se refleja en la creación de personajes, historias ficticias, mundos virtuales y en las conexiones que establecen con otros usuarios, tanto en los juegos virtuales como en las plataformas digitales en general. Esta posibilidad creadora, aunque siempre ha existido, se ve hoy en día enormemente potenciada por los avances tecnológicos.

Previo a la existencia de los juegos virtuales, los adolescentes encontraban más dificultades para jugar imaginándose en diferentes roles, ya que no querían confundirse con el juego de los niños pequeños ni tampoco verse privados de jugar por asumir las responsabilidades propias de la adultez. Tatuajes, piercings, maquillajes y cambios de vestimenta eran los recursos más populares que venían en auxilio al proceso identificadorio. Actualmente, los juegos virtuales han surgido como una respuesta efectiva a la necesidad de los adolescentes de contar con un espacio libre de consecuencias para duelar, encontrarse, proyectar y explorar.

Tal como afirma Wasserman (2011) en el título de su libro, estamos *condenados a explorar* y, en la adolescencia, los juegos virtuales propician,

⁸ Aulagnier Castoriadis, P. (1975). Palabras preliminares. El espacio al que el Yo puede advenir. En *La violencia de la interpretación* (pp. 11-19). Amorrortu Editores.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

precisamente, esa exploración. Así lo demuestra el famoso juego *World of Warcraft*⁹. Missonier (2015) relata la experiencia de su paciente John, quien, por un lado, podría considerarse un hombre frustrado en su trabajo, con dificultades para socializar, practicar deportes y entablar vínculos con mujeres; mientras que, por el otro, en el juego *WoW*, se convierte en el Guerrero de la Horda de los Elfos de la Noche, luchando cuerpo a cuerpo, matando monstruos y liderando un ejército. Asumir ese rol en el juego y poder expresar esa parte suya en terapia le permitió a John abrirse camino en su vida cotidiana, lejos de una posición pasiva y asocial, logró ubicarse en aquella posición subjetiva de valentía y liderazgo que demostraba en el juego cuando era un guerrero de la horda.¹⁰ Si bien, en su día a día, no había monstruos a los que matar o ejércitos por vencer, sí había personas como su jefe, sus compañeros de trabajo y las mujeres, en general, que le representaban importantes desafíos. Esta experiencia nos lleva a pensar que el trabajo exploratorio que habilitan los juegos virtuales, a veces - como se ha demostrado en este caso - resulta fortalecedor para el Yo. Esto puede ocurrir porque el individuo encontraría en ellos nuevos emblemas identificatorios, un espacio de libertad para ensayar y expresar partes de su personalidad que estaban veladas, o porque otros lo reconocen y le devuelven una mirada que le resulta placentera.

El juego es una actividad humana que se ha practicado en todas las épocas y culturas y que está siempre presente a lo largo de la vida. En cada experiencia virtual, los jóvenes van construyendo nuevas herramientas e

⁹ World of Warcraft (WoW) es un videojuego de rol multijugador en línea (MMORPG) lanzado en 2004 por Blizzard Entertainment. Ambientado en el mundo de Azeroth, WoW permite a los jugadores crear personajes, explorar vastos territorios, completar misiones, y formar grupos con otros jugadores para enfrentar distintos desafíos.

¹⁰ Esta experiencia en el juego virtual encuentra un punto en común con el juego de "Fort-Da" observado por Freud (1920) en donde el sujeto asume, en el juego, un papel activo, invirtiendo la situación previa y recuperando placer para su Yo.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

inaugurando, a la vez, momentos de autonomía. Como afirman Frison & Di Meglio (2021) “El deambular propio de la adolescencia se despliega en un mundo mediado por la tecnología” (p.9).

Los juegos permiten acceder a diversas experiencias y facilitan la comunicación con el entorno. Mediante ellos, el sujeto puede poner en relación su micromundo personal con el macromundo social en el que se encuentra inmerso. En este proceso, se prepara para la vida al ensayar roles y comportamientos que posteriormente desempeñará en la sociedad como adulto (Paredes Ortiz, 2002). De aquí se desprende otra de las hipótesis de este trabajo: frente a la pregunta sobre quién soy - predominante en la adolescencia - los juegos virtuales ofrecen una cantidad ilimitada de ensayos que no existía previo a su llegada. Éste puede ser uno de sus mayores atractivos. “En cada texto, imagen o video que suben (...) se preguntan quiénes son y ensayan perfiles diferentes a los que asumen en la vida real” (Morduchowicz, 2012), tal como le sucedía a John en *WOW*.

La noción de ensayos no es exclusiva de estos autores contemporáneos; ya en 1977, Piaget se refería a un tipo de entrenamiento en las acciones que el adolescente lleva a cabo con el objetivo de integrarlas en su Yo y continuar su desarrollo.

La virtualidad, con su gran abanico de posibilidades, insta a repensar los trabajos psíquicos de la adolescencia. Las opciones añadir, seleccionar, borrar, cambiar, editar dan lugar a que estos trabajos fluctúen con rapidez. (Cabezas & Rubinacci, 2023). Tal como sucede con su propio proceso identificador, los contenidos que eligen mostrar en un juego virtual e incluso los juegos virtuales que eligen los jóvenes se irán redefiniendo, teniendo en cuenta que “la validación de los otros es también la validación de la propia personalidad”

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

(Morduchowicz, 2012). La cuestión de la legitimidad es un tema de poder que está en el seno de toda relación social. Por lo tanto, en esta dinámica social, el proceso identificatorio no se trata de un trabajo elaborativo de una vez y para siempre, sino que a lo largo de su devenir el sujeto irá ensayando y construyendo lazos por medio de diversas identificaciones y desidentificaciones, en las que se encontrará siendo y estando con otros.

En el escenario actual, se vislumbra el pasaje del Otro al otro/s pares - muchas veces anónimos - de la virtualidad que se presentan como aquellos portavoces de nuevos mundos posibles por fuera de la lógica familiar. En el proceso de extraterritorialidad que caracteriza al trabajo adolescente, el sujeto sale al mundo a buscar nuevas referencias identificatorias y nuevos objetos libidinales por fuera del seno familiar.

La investigación en curso con la Cátedra de Psicología Evolutiva II, ha revelado la estima que tienen los adolescentes de hoy por los encuentros con sus pares. Ante lo erróneamente supuesto, la investigación puso de manifiesto la preferencia de los adolescentes por los encuentros presenciales con sus pares, diferenciándolos de otros tipos de interacción virtual. Si bien a los niños entrevistados por Turkle en la puerta de un museo no les interesaba si las tortugas eran auténticas o no mientras parecieran lo suficientemente vivas, a los adolescentes les continúa interesando más el contacto cara a cara. Sin embargo, no se trata aquí de una cuestión de autenticidad, sino de ranking. “Juntarse”, como se dice vulgarmente, implica el tiempo, el esfuerzo, la motivación de estar junto a otro. Es esa puesta en valor de la presencia del otro lo que resaltan los adolescentes entrevistados en la investigación. Sin embargo, algo de ese encuentro debe ser manifestado en las redes sociales para que sea considerado como tal. Una “juntada” sin imágenes, textos o

menciones que retraten el momento, pareciera que se diluye con el correr de unos segundos ¿Ya no es posible encontrarse sin la intermediación de lo virtual?

Aún así, la tecnología se configura como espacio privilegiado (Lemus, 2017) para la exploración adolescente. A través de los juegos virtuales la gente empezó a vivir vidas paralelas, que resultaban ser más atractivas porque ofrecían oportunidades para una vida social, para actuar como uno quisiera ser, para acercarse un paso más al ideal de cada quien. Los juegos virtuales como *Second Life*, *Diablo*, *Starfield*, *Cyberpunk* o *Skyrim* son lugares más que juegos. La mayoría de estos juegos están diseñados para que el jugador cree su propio camino y defina su éxito personal. Aunque algunos tienen historias con finales alternativos, el foco está en la experiencia del jugador, la exploración y el progreso personal. No hay ganadores definidos, sino sólo jugadores.

La potencialidad de lo virtual deviene del hecho de que oferta un abanico extremadamente amplio de elementos identificatorios que funcionan a modo de sostén para ese Yo en construcción. Como afirma Turkle (2011) en internet hay un espacio no sólo de exploración y de construcción de nuevos vínculos o intimidades, sino también de pérdidas y reelaboraciones.

7. Cuerpo narcisista

Los juegos virtuales, con la incorporación de la figura del avatar, generan efectos paradójicos en los adolescentes. Por un lado, se constata el disfrute y la facilidad con la cual los jóvenes juegan, exploran y se apropian de emblemas identificatorios, proyectando un futuro a través de los múltiples ensayos y cambios que refleja su avatar. Un claro ejemplo de esta dinámica se observa en juegos como *Fortnite*, donde los jugadores pueden modificar la

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

aparición de su avatar mediante la adquisición de nuevas "skins" (aspectos), que van desde personajes fantásticos hasta figuras de la cultura popular. Estos cambios permiten al adolescente experimentar con identidades diversas, ensayando roles o aspectos de su imagen sin las consecuencias de la vida real, lo que nos recuerda nuevamente al concepto de moratoria de Erikson. Por otro lado, la presencia de los adolescentes en la virtualidad marca otra serie de consideraciones. A pesar de la fluidez con la que pueden transformarse en el entorno virtual, resulta difícil dejar atrás el pasado, ya que internet conserva todo rastro de actividad. Cada búsqueda realizada, cada "me gusta" otorgado o usuario creado en una plataforma deja un rastro permanente, una huella digital¹¹. Ésta influye en el proceso identificador, ya que, aunque el adolescente tenga la posibilidad de modificar la apariencia de su avatar, los datos asociados a sus actividades en línea perduran, creando una contradicción entre la fluidez del cuerpo y la permanencia de sus acciones en el entorno virtual.

A partir de lo anterior, surgen una serie de interrogantes: ¿por qué algunos adolescentes eligen representarse a través de animales en lugar de personajes humanos? Considerando que la adolescencia es una etapa clave en la subjetivación y el replanteo de la propia identidad, ¿existe algo más profundo detrás de esta decisión, como la elección de género o la experimentación con identidades heteronormativas? Estos aspectos podrían estar relacionados con las significaciones imaginarias que cada sujeto construye a lo largo de su vida.

Es en este proceso de elección y creación de contenidos donde el adolescente va construyendo lo que Castoriadis (1975) denomina su "caja de

¹¹ (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] & Gobierno de la provincia de Buenos Aires, 2016)

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

significaciones", que le sirve de insumo para su proyecto identificador, permitiéndole construir un pasado desde el cual proyectar su futuro¹². La creación del avatar y la selección del juego no son elecciones aleatorias - incluso cuando se elige específicamente esta opción en un juego -, sino que responden a valores, deseos y representaciones, ya sean certeras o confusas que el adolescente pone en juego en su proceso de subjetivación. Autores como Morduchowicz (2008) han destacado cómo los jóvenes, a través de su interacción con los medios digitales, ejercen su agencia al seleccionar qué aspectos de su identidad resaltar o qué narrativas adoptar.

La elección del avatar, más allá de ser una simple representación estética o lúdica, constituye un vehículo para la expresión del Yo, que se encuentra en pleno trabajo psíquico, mientras que los juegos virtuales se convierten en un espacio de ensayo para el armado de un cuerpo. El Yo en tanto superficie corporal se enfrentará con la metamorfosis de la pubertad, bajo la cual dicho cuerpo sufre una serie de modificaciones tanto a nivel físico como psíquico. Es por medio del avatar elegido meticulosamente que el sujeto deja entrever algo del orden de la imagen de su cuerpo, donde se conjuga la memoria inconsciente de sus vivencias relacionales y la actualización de estas últimas.

La posibilidad de habitar un cuerpo en la experiencia virtual permite la reconstrucción, por parte del adolescente, de un cuerpo en sus tres registros. Desde el registro simbólico, cobran relevancia los *emblemas identificatorios*¹³ en la construcción de subjetividad y en el sentido de pertenencia a la lógica

¹² Aulagnier, P. (1991). Construir (se) un pasado. Revista de Psicoanálisis APdeBA, 13(3), 44-68.

¹³ Aulagnier Castoriadis, P. (1975). Palabras preliminares. El espacio al que el Yo puede advenir. En La violencia de la interpretación (pp. 11-19). Amorrortu Editores.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

del conjunto. Como sostienen Hupert & Ingrassia (2015) las diversas plataformas reorganizan a cada cual en su propio mundo, permitiendo conexiones aleatorias. Pensemos en aquellos adolescentes que se agrupan según sus hobbies, sus pasiones, sus destrezas, su modo de vida más o menos extrovertido, etcétera; se pone en juego la posibilidad de postularse como representante de una clase. En los juegos virtuales se observa este arduo trabajo de clasificación, pudiendo pertenecer a un “grupo”, una “raza”, una “especie”, una “clase”, entre otros. Se genera una selección, por la cual el sujeto adolescente tomará o rechazará esas referencias identificatorias que brindan los juegos virtuales. Cada término (“amigo”, “novio”, “seguidor”, “aliado”, “compañero de batalla”) está ligado a un sistema relacional simbólico, es decir, a un universal que definirá cada uno de estos conceptos, independientemente de la posición que el sujeto ocupe. El hecho de que el adolescente pueda representarse al conjunto de los elementos de una red relacional como algo estable y perdurable, implica para el Yo tomar posición e identificar un antes y un después en los cuales pueda reconocerse. Es, entonces, el orden simbólico el que establece el marco para que los procesos identificatorios, en el campo de lo imaginario, se desplieguen (Cabezas & Rubinacci, 2023).

En el registro imaginario encontramos los enunciados identificatorios y la imagen especular que cumplen una función de sostén identificatorio para el Yo, ya que a partir de ellos podrá - o no - poner en marcha un proceso de historización (Aulagnier, 1975). La construcción de una historia singular está intrínsecamente ligada al armado de un cuerpo imaginario, dado que preguntas como ¿quién fui?, ¿quién soy? y ¿quién seré? implican una revisión de aquella foto del cajón de recuerdos de cuando se era un bebé, de la imagen del niño que se fue y la del adolescente actual. Hay algo en esa imagen, mediada por lo virtual, que produce efectos formativos en el cuerpo del adolescente, es decir,

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

que implica una operatoria de identificación a esa imagen y de reconocimiento de y en esa imagen.

En un tiempo donde los influencers y las métricas dictan las reglas para maximizar la producción y el consumo, y donde los algoritmos de inteligencia artificial se acercan cada vez más a lo que entendemos como “humano”, integrándose en mercados culturales masivos, es crucial reflexionar sobre cómo esta lógica de consumo - que impulsa el deseo de tenerlo todo, serlo todo y estar siempre presente - no encuentra significantes que la puedan agotar. Lo real del cuerpo se manifiesta cuando los otros registros simbólicos no logran ofrecer palabras ni representaciones suficientes para procesar las experiencias adolescentes.

En 1971, Winnicott, aún sin considerar el papel de la virtualidad contemporánea, planteó que el juego fomenta la creatividad, la libertad y la participación cultural, permitiendo al sujeto atravesar un proceso de ilusión y desilusión a través del cual aprende a distinguir entre fantasía y realidad. Este enfoque sobre el juego como *espacio transicional*, que facilita la elaboración psíquica, encuentra resonancias en el siglo XXI con Missonier (2015), quien escribe a propósito de su paciente jugador de *WOW*: “Así permitía a su creatividad transicional expresarse y sobrevivir al desamparo en un nicho alucinatorio del espacio virtual del juego, pero pagando el precio de un clivaje alienante y de una suspensión de su juicio” (pp. 97-98), creando una dependencia al espacio alucinatorio del juego. En consonancia con esto, Bleichmar (1999) subraya que el equilibrio entre creencia y realidad es una condición esencial para el juego saludable, destacando que algunos, como el guerrero de Missonier, llegan a hacer de la ficción su realidad. Así, el mito de Narciso, que se pierde en su propio reflejo, se reinterpreta en la dinámica de la

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

virtualidad, donde el deseo de capturar la imagen que las pantallas devuelven del cuerpo puede tener efectos destructivos en el cuerpo real. A Narciso le costó la vida; en los adolescentes de hoy, la clínica revela disociaciones, adicciones al juego, frustraciones e impulsividad sin bordes, entre otras manifestaciones.

Moor (1981, citado en Paredes Ortiz, 2002) señala que “el juego aporta perfección, reduce la imperfección del mundo y a la confusión de la vida actual (...) El juego no es la vida habitual. Sin embargo, puede ayudarnos a convertirla en auténtica. El juego lleva perfección a la 'vida confusa'” (pp. 152-160). En dicha búsqueda de perfección y en el cuidado por estos personajes virtuales que encarna el jugador nos acercamos a la definición freudiana del narcisismo. El placer por el logro conseguido en puntaje, recursos, medallas, habilidades o destrezas obtenidas en un juego, la satisfacción de saber que los niveles de vida, de sueño, de alimentación se encuentran óptimos, y que nuestro personaje - o deberíamos decir “nosotros” - está sano y salvo, da la pauta de una investidura yoica en juego.

Al hablar de cuerpo narcisista, además del bagaje psicoanalítico, Turkle (2011) aporta una nueva mirada al concepto de narcisismo. No indicaría a personas que se aman mucho a sí mismas, cuya libido estaría depositada en el Yo, sino a un Yo frágil que necesita constantemente de apoyos. El Yo narcisista se lleva bien con su entorno, si sólo se trata de relaciones con las representaciones que él ha hecho a medida. La tecnología permite que algunas personas elijan hacer de la ficción del juego su realidad, por lo tanto favorece una personalidad narcisista, en tanto “puedes tomar lo que necesitas y seguir adelante. Y, si no quedas satisfecho, puedes probar con otra persona” (p. 225). La autora destaca que no es la tecnología por sí misma la que provoca esta

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

nueva forma de vincularse con las propias emociones y con los otros, pero lo hace fácil.

Sin embargo, la cuestión especular en la virtualidad tiene su beneficio: el sujeto busca y selecciona la mirada de esos otros especulares, quienes devuelven o no la legitimación de su propia existencia. Entre avatars, skins y alias de personajes ficticios se abre la posibilidad de instalar nuevas marcas - de que algo novedoso aparezca - y de crear una historia en medio del caos de significantes de este mundo en transformación.

Más allá de los múltiples cuerpos que puedan crearse en la virtualidad, no hay que perder de vista que lo importante es el cuerpo del que habla el sujeto, es decir, el cuerpo que ha sido alcanzado por el aparato del discurso (Passerini, 2018) y que da cuenta de la singularidad del "sujeto encarnado" (Bravetti & Pérez, 2016). Siguiendo a Turkle (2011) los juegos virtuales se configuran en "talleres" de procesos identificatorios: "Crear un avatar es una forma de explorar uno mismo, pero si gastas muchas horas del día en jugar a un juego virtual hay un lugar en donde no estás" (p.39). Esto es similar a lo que veíamos en el apartado anterior donde el registro del encuentro presencial - aunque se prefiera sobre lo virtual - y la puesta en escena para indefinidos otros en las redes funciona como algo esencial. Quizás le recuerde a alguna reunión familiar, en la cual un adolescente haya estado más minutos editando, subiendo o compartiendo un momento, que en la situación familiar misma.

La reflexión sobre este proceso revela un desafío intrínseco en los juegos virtuales: la virtualidad no sólo permite explorar y ensayar diversos aspectos del Yo y conectarnos con otros, sino que también puede intensificar la desconexión con otras áreas de la realidad.

En definitiva, las pantallas como espejos del Otro (Passerini, 2018) nos invitan a repensar el papel de los juegos virtuales en el armado de un cuerpo narcisita, que, lejos de oponerse a lo real, se constituye a partir de la imagen virtual de una imagen real.

8. Nuevos vínculos

La utilización de la técnica de *focus group* en el transcurso del Proyecto de Investigación (2023-2024) potenció la percepción mutua sobre los modos de ser, estar y sentir en relación al uso de las tecnologías, revelando nuevas dimensiones del vínculo entre pares adolescentes: Primero, en el intercambio sugirieron coincidencias y prácticas compartidas que permitieron el encuentro con lo semejante; segundo, lo diferente se puso de relieve en la selectividad que cada uno define a la hora de elegir a qué jugar, con quiénes y para qué fin; y, por último, lo ajeno en lo que se resiste a ser puesto en palabras, pero que se deja entrever con reemplazos lingüísticos como “me siento...” por “te sentís...” o “el personaje de la historia siente” que permitieron introducir una distancia con lo dicho, y recuperar afectos y efectos de la enunciación.

Como se ha mencionado anteriormente, en los vínculos actuales se observa la primacía de los pares, aquellos otros de la virtualidad que se presentan como portavoces de nuevos mundos posibles por fuera de la lógica familiar. Como plantea Dolto (1992) “y entrará así en su adolescencia saliendo de la familia y mezclándose con grupos constituidos que, para él, tendrán momentáneamente un papel de sostén extrafamiliar” (p. 19). Y tiene sentido que los adolescentes prefieran vincularse con sus pares en el espacio virtual, no sólo porque es un espacio de moratoria de la legalidad parental, sino porque en la búsqueda por lo novedoso ¿quién mejor que un par para

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

acompañarlo? A un par no se le deben dar largas explicaciones sobre los códigos en internet o sobre las formas de vincularse en los juegos, ambos están en ese proceso exploratorio. Un par tiene mucho por aportar sobre vivencias, saberes y vínculos virtuales, en cambio ¿qué puede aprender un adolescente de su padre o abuelo que apenas saben llamar o prender su celular? En lo que respecta a los vínculos mediados por las tecnologías, los saberes se invierten de rol.

Y, si aún así, necesitaran recurrir a un saber experto, los adolescentes no eligen volver a su estructura familiar para averiguarlo, hay más opciones disponibles. La virtualidad facilita la separación física de los padres y el proceso de extraterritorialidad familiar (lo que le da mayores libertades para ejercer su exploración), pero también la inhibe (siempre hay un padre disponible en línea). Siempre hay otro que sabe y a quien se le puede consultar en cualquier momento sobre cualquier tema. Turkle (2011) hace hincapié en un Yo colaborativo, ya que la conexión permanente y el imperativo social de no perderse de nada - porque se perdería algo de ese Yo - fuerzan al sujeto a estar continuamente intercambiando con otros. Es en este punto donde “todas las cuestiones de la autonomía se ven diferentes si, a diario, estamos juntos incluso cuando estamos solos” (p. 216).

Los adolescentes se encuentran ante la paradoja de estar solos con otros. Al mismo tiempo que construyen la intimidad, los pares funcionan como espejos en los que reconocerse, referenciarse y diferenciarse, lejos de la mirada adulta (Rodulfo, 2017). El estatuto que adquiere el par, en tanto figura clave para pensar los vínculos en la virtualidad, consiste en ser una referencia identificatoria privilegiada que apuntala la construcción intrapsíquica de la categoría del “nosotros” en la adolescencia.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

¿Cómo estar en todo y en uno a la vez? Los dispositivos tecnológicos involucran nuevas prácticas, lenguajes y modos de vincularse, que producen la sensación cada vez más extendida de la centralidad de uno mismo (Sadin, 2020).

<<Adolescente: “Yo me canso de las personas en un momento, y silencio el celular y me acuesto a ver vídeos. Pongo el celu en modo <no molestar>, porque a veces tus amigas te mandan mensajes y para no sentir culpa hago eso. A veces, no querés hablar con nadie, querés estar sola. O cuando estás mal, para distraerte. Te cansás de la rutina.”

Entrevistadora: “¿Por qué no llamar a un amigo?”

Adolescente: “Para no molestar.” >>

(Conversación en plenario con adolescente participante del Focus Group en el marco del Proyecto de Investigación)

La virtualidad permite la autosatisfacción de estar al tanto de muchas cosas, transitar por un camino más flexible - aunque menos balizado - y, en esos actos, creerse más dueños del propio destino; brinda una una experiencia de autonomía única que inaugura una nueva forma de goce en la cultura de la época. Un goce en el que nada parece suficiente y nos vemos compelidos a buscar más, a ver más y a saber más. Pulsión de ver y de saber que se entraman en los vínculos virtuales, donde la presencia constante del otro y la carga continua de información puede resultar incluso abrumadora.

Frente a la oposición conceptual entre estar “juntos” o estar “solos”, Turkle (2011 - 2012) plantea la posibilidad de estar juntos, pero solos en la virtualidad. ¿Cómo se puede dar esto? Dijimos que en el espacio virtual existe la posibilidad de encontrarse con otros, por lo tanto de producirse un encuentro entre dos o más yoes podríamos hablar de *vínculos* (Berenstein, 2007) y de

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

grupos en términos de Pichón Rivière (1976). Para este último, un grupo es un conjunto de personas unidas por una tarea común, en interacción recíproca, en la que cada miembro cumple una función específica. Sin embargo, análisis posteriores, permiten destacar que la centralidad de un grupo no radica tanto en su tarea (que funciona como convocante de un grupo) como en un conglomerado de representaciones imaginarias comunes que lo estructuran. Los grupos están atravesados por múltiples inscripciones deseantes, institucionales, ideológicas, socio-históricas, económicas y políticas, de modo que no se puede pensar al grupo como la mera suma de sus integrantes (Del Cueto, 1985).

En la virtualidad, el hecho de que varias personas se conecten a un juego en línea no hace que conformen un grupo a priori, ahora bien, lo serán si entre dichos sujetos hay un entrecruzamiento de estas representaciones imaginarias individuales que producen formas imaginarias propias de un grupo, por ejemplo, al reconocerse como los Compañeros o la Hermandad Oscura *Skyrim*, o bien como los Marines Espaciales o a los Orkos en *Warhammer*. Incluso estos vínculos creados en la virtualidad suelen trasladarse a espacios físicos en forma de campeonatos presenciales, encuentros entre miembros de una hermandad, concursos de cosplay, etcétera.

Efectivamente, el avance de las tecnologías en lo que respecta a la sofisticación de los canales de socialización entre los participantes de juegos en línea, han permitido la creación de un inmenso abanico de grupos de pertenencia y grupos de referencia para sus usuarios. Estar juntos a pesar de las distancias es un mérito de las personas que trabajaron en el desarrollo tecnológico y de aquellas que supieron aprovecharlo.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

Hasta aquí se ha tratado de estar juntos, ahora bien ¿cómo es posible estar juntos, pero solos a la vez? En su obra, Turkle, S. (2011) describe con detalle diversas situaciones de personas interactuando con personajes no jugables¹⁴ y con robots en las salas del MIT¹⁵ o en distintos hogares. Algunas de las personas entrevistadas en sus investigaciones dicen sentirse solas, a pesar de la compañía de un robot, y expresan el deseo de poder relacionarse presencialmente con otro humano. Otras, se han inmerso tan profundamente en espacio virtual que no pueden pensar formas de relacionarse que no sean virtuales e imaginan, con gran temor y ansiedad, el encuentro con alguien de carne y hueso, que les pueda responder de alguna forma inesperada.

He aquí el punto, la pantalla funciona como una barrera protectora antiestímulo. La metáfora de la ameba de Freud (1920) con sus pseudópodos se ajusta a esta descripción. Así como el fóbico crea sus murallas protectoras, el cibernauta utiliza las herramientas de la virtualidad (como la opción “no molestar” o las configuraciones de privacidad) a modo de mecanismos defensivos. ¿A qué se le teme? ¿Qué es lo peligroso allí? ¿Está peligrando la integridad del Yo?

Un encuentro ocasional en una fiesta, una charla entre pares o un llamado telefónico pueden generar mayor ansiedad en un adolescente que un mensaje de texto o una imagen en un chat, una reacción con emojis o una solicitud para ingresar a un grupo gamer. La respuesta de a qué se le teme es señalada por Turkle, S. (2011): en la virtualidad se puede configurar hasta el más mínimo detalle, aquello que uno desea mostrar u ocultar. Elegir un alias (nombre verdadero o ficticio), una imagen (editada o sin filtros), un avatar, una

¹⁴ NPCs o *Non-Playable Characters* que son controlados por la inteligencia artificial del juego y no por personas reales. Los NPCs interactúan con los jugadores humanos y cumplen diversas funciones en la narrativa, las misiones y la ambientación del juego.

¹⁵ Instituto de Tecnología de Massachusetts, Cambridge.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

serie de poderes, una clase, un grupo, un subgrupo, una casa en la cual vivir, una aldea a conquistar, un enemigo al que vencer; sin penas, culpas, autoreproches, pues “sólo es un juego”. Explorar las fantasías, la sexualidad, los deseos y los anhelos personales sin severas sanciones sociales se torna un camino menos amenazante para el trabajo que deben atravesar los adolescentes en sus procesos identificatorios.

Entonces, el funcionamiento de un grupo virtual puede fortalecer el sentido de pertenencia al mismo o aumentar el autoestima de sus miembros, así como también puede dar lugar a distintos tipos de violencia: cyberbullying, sexting, grooming, entre otros. Los juegos virtuales no están exentos de estas manifestaciones, ya que éstos proporcionan las herramientas para que la violencia circule. Por ejemplo, la posibilidad de generar encuestas en salas de chats para hacer bullying a un compañero de la escuela o bien la opción de matar o denegar ayuda a otro jugador se puede convertir en una forma de hostigamiento cuando repetidamente se elimina o rechaza al mismo personaje en un juego en línea. El sentimiento de soledad ocasionado se produce como efecto de la falta de integración social o la falta de regularidades normativas en los juegos virtuales, dos de las principales causas de suicidio que Durkheim¹⁶ ya anticipa en el siglo XIX.

Finalmente, frases recolectadas por adolescentes de escuelas secundarias de La Plata en el transcurso del Proyecto de Investigación (2023 - 2024) sobre la virtualidad, indican la confusión sobre cuándo estamos solos y cuándo estamos juntos: por un lado hay opiniones tales como “la virtualidad genera la pérdida de vínculos personales presenciales”, y por otro se resalta

¹⁶ Durkheim, É. (1998). *El suicidio: Estudio de sociología*. Ediciones Akal.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

que, por medio de ella, “no dejás de mantener el contacto”. ¿Es lo mismo un vínculo que una conexión? ¿Es equivalente una relación a un contacto?

Según Turkle (2011) “El yo que trata a una persona como una cosa es vulnerable a verse a sí mismo como tal. Estas son simetrías aterradoras” (p.215). Google en sus doodles suele ofrecer pequeños juegos virtuales en días conmemorativos. Este año, en el Día de San Valentín, Google optó por presentar a dos monigotes que se asemejan más a robots o a los minions de las películas de Pixar que a personas animadas o reales. En una especie de conexión, ambas figuras se unen y llevan a un juego interactivo relacionado con elementos químicos. Más allá de lo didáctico que pueda resultar este juego como recurso lúdico para un docente del área, se destaca el modo contemporáneo de concebir los vínculos, en este caso, amorosos. Los juegos instituyen formas de estar con los otros, significan, dicen de qué se trata una relación. Este mini juego representa una relación como equivalente a una conexión y a las personas homologadas a robots o figuras sin siquiera rostro, en su lugar, aparece un cuadrado similar al ícono de una foto o al logo de *Instagram*, volviendo a hacer hincapié en la importancia de la imagen, lo que se ve y lo que se muestra en la web.

Por último, la reflexión de Hupert e Ingrassia (2015) sobre los contactos sin vínculo en nuestra época propone considerar cómo la singularización subjetiva opera en este contexto. Ellos plantean que la interacción en entornos virtuales se caracteriza por un constante proceso de configuración y reconfiguración sin fin, donde los vínculos se tornan efímeros y la conexión se convierte en interacción inconsecuente. No se trata de que los procesos identificatorios, ya sean individuales o grupales, mantengan una coherencia doctrinal; más bien, se observa que la productividad y el disfrute de establecer

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

redes de interacción se despliegan en un entramado que fluye y se transforma sin cesar. En este sentido, los juegos virtuales ofrecen un espacio donde, a pesar de la superficialidad, pueden surgir nuevas formas de conexión que, aunque transitorias, permiten crear tramas vinculares y, con ello, el desarrollo de comunidades y de significaciones compartidas. Este modo de funcionamiento permite reflexionar sobre la complejidad de los vínculos en la virtualidad, subrayando la importancia del disfrute en la construcción continua de un entramado vincular y virtual.

TERCERA PARTE

9. Consideraciones finales

[...] debe existir alguien [...] alguien que no deje pasar la frase inexacta o floja que no cambiamos por pereza [...] alguien que nos apoye, nos aliente, a veces que nos oponga algo; alguien que comparta con nosotros, con igual fervor, los goces del arte y de la vida, sus tareas siempre pesadas, jamás fáciles; alguien que no sea ni nuestra sombra, ni nuestro reflejo, ni siquiera nuestro complemento, sino alguien por sí mismo; alguien que nos deje en completa libertad y que nos obligue, sin embargo a ser plenamente lo que somos (Yourcenar, 2023, p.286,287).

En las páginas precedentes, se ha indagado en el papel que cumplen los juegos virtuales en la construcción de vínculos entre adolescentes, abriendo el diálogo entre, la travesía adolescente, el cuerpo narcisista y las nuevas formas de vínculos entre pares, mediados por los juegos virtuales. A lo largo de este trabajo, se ha demostrado cómo estas plataformas ofrecen múltiples herramientas para el trabajo psíquico de los adolescentes, en línea con las reflexiones de autores como Turkle, Morduchowicz y Lemus, quienes se apoyan en los aportes psicoanalíticos de Freud, Lacan, Erikson y Aulagnier.

Al abordar el cuerpo desde esta óptica, se puede comprender que el Yo corporal se constituye como un objeto ajeno, una alteridad que el adolescente redescubre, pero ya no mediante el gran Otro del espejo, sino a través de otros (pares, anónimos, múltiples). Es en esa relación con esos otros donde su imagen corporal encuentra la posibilidad de ser reconocida como unidad, algo de lo que el sujeto podrá apropiarse. Ya no se trata de Narciso contemplando su reflejo en el lago, sino de adolescentes que se reconocen en diversas

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES ADOLESCENTES

pantallas, buscando en ellas un reflejo que sostenga su imagen yoica, aunque sea por un breve tiempo.

Los objetivos planteados en la introducción permitieron a examinar las contribuciones del psicoanálisis en este nuevo contexto marcado cada vez más por la virtualidad y sus innovaciones, cuestionando hasta qué punto el abanico de posibilidades que ofrecen los juegos virtuales permite u obtura los procesos de reelaboración psíquica y la dinámica vincular entre pares adolescentes. Si bien se ha avanzado en su comprensión, quedan abiertos otros interrogantes por responder, tales como ¿qué efectos tiene lo mortífero en los juegos virtuales?, ¿de qué manera inciden las tecnologías en los procesos de duelo?, o ¿qué impacto tendrán estos nuevos modos vinculares en generaciones futuras?, entre otros.

Finalmente, más allá de las conclusiones parciales alcanzadas, este trabajo se propone seguir profundizando en los desafíos y oportunidades que las tecnologías ofrecen para el trabajo psíquico en la adolescencia, teniendo en cuenta que estos espacios no sólo configuran nuevas formas de hacer, pensar y sentir con los otros, sino también con uno mismo. Las futuras investigaciones podrían centrarse en las consecuencias de la objetalización del Yo, en la relación entre la virtualidad y el duelo adolescente, así como en los efectos de una inteligencia artificial cada vez más sofisticada e imprescindible en la vida cotidiana de los jóvenes. Teniendo siempre en cuenta que no se trata de culpar a las tecnologías, cuando nos encontramos con “efectos no deseados”, sino de reflexionar responsablemente sobre el uso que los sujetos hacemos de ellas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abelleira, H. & Delucca, N. (2004). "Acerca de la familia". En Clínica Forense en familia. Historización de una práctica. Buenos Aires: Lugar.

Aulagnier Castoriadis, P. (1975). Palabras preliminares. El espacio al que el Yo puede advenir. En La violencia de la interpretación (pp. 11-19). Amorrortu Editores.

Aulagnier, P. (1984). Dos notas de pie de página. En El aprendiz de historiador y el maestro brujo (pp. 194-195). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Aulagnier, P. (1984). A propósito de la transferencia. El riesgo de exceso y la ilusión mortífera. En El sentido perdido (pp. 115-133). Buenos Aires: Editorial Trieb.

Aulagnier, P. (1988). Como una zona siniestrada. En Trabajo del psicoanálisis, 3 (9), 161-173. Buenos Aires.

Aulagnier, P. (1991). Construir (se) un pasado. Revista de Psicoanálisis APdeBA, 13(3), 44-68.

Berenstein, I. (2007). *La noción de vínculo*. Del ser al hacer. Curso sobre vincularidad. Buenos Aires: Paidós.

Bernardi, A. C., Emmerich, A., Fazio, A. G., & Martínez, M. G. (2021). El juego como transmisor de enunciados identificatorios: Huellas de época - Tercera parte. En *Actas de la Séptima Jornada de Investigación en Psicología y Sexto Encuentro de Becarios, Becarias y Tesistas* (ISBN 978-950-34-2052-2). Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Bleichmar, S. (1999). El carácter lúdico del análisis. *Actualidad Psicológica*, 24(263), 2-5. Buenos Aires.

Bleichmar, S. (2005). *Nuevas tecnologías, ¿Nuevos modos de la subjetividad?* En *La subjetividad en riesgo* (pp. 69-77). Buenos Aires: Topia Editorial.

Bleichmar, S. (2005). *Tiempos difíciles. La identificación en la adolescencia.* En *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topía.

Bortolazzo, A., Arauco Morullo, R. N., Almagro, M. F., & Mirc, A. E. (2021). El juego como transmisor de enunciados identificatorios: Huellas de época - Primera parte. *En Actas de la Séptima Jornada de Investigación en Psicología y Sexto Encuentro de Becarios, Becarias y Tesistas* (ISBN 978-950-34-2052-2). Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata.

Bravetti, G. (2019). *Momentos claves del devenir. Movimientos de auto-organización psíquica.* Colección libros de Cátedra. Editorial Universidad Nacional de La Plata (Argentina). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/75050>

Bravetti, G. (2020). *Creatividad e incertidumbre: efectos de lo digital en el vínculo de padres e hijos adolescentes en un trabajo de los compañeros de la cátedra.*

Bravetti, G. et al. (2021) *Virtualización de lo cotidiano en tiempo de aislamiento: impacto de las tecnologías digitales en padres e hijos adolescentes.* En XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología, XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur. III Encuentro de Investigación de

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Terapia Ocupacional, III Encuentro de Musicoterapia de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Cabezas, P., & Rubinacci, G. M. (2023). Territorialidad Adolescente: Navegando en el Espacio de lo Virtual. En Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata, I Congreso Internacional de Psicología. Congreso llevado a cabo en Bs. As., Argentina.

Castoriadis, C. (1975). La institución imaginaria de la sociedad. Siglo XXI Editores.

Castoriadis, C. (1997). *El avance de la insignificancia y La crisis del proceso identificador*. En El avance de la insignificancia. Encrucijadas del laberinto IV. Buenos Aires: Eudeba.

Durkheim, É. (1998). *El suicidio: Estudio de sociología*. Ediciones Akal.

Gallego Pérez, J. (2015). Su Majestad la adolescencia. El valor del otro en la metamorfosis adolescente. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 85-98). Noveduc.

Erikson, E. (1973). *Juguetes y razones*. En E. Erikson, *Infancia y sociedad* (pp. 188-221). 11a ed. Buenos Aires: Paidós.

Ferreira Dos Santos, S. (Ed.). (2020). *Clínica con adolescentes*. Entreideas.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), & Gobierno de la provincia de Buenos Aires. (2016). *Guía de sensibilización sobre convivencia digital*.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Freud, S. (1907). *El creador literario y el fantaseo*. En *Obras completas* (Tomo IX). Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1986.

Freud, S. (1914). *Introducción al narcisismo*. En *Obras completas* (Vol. XIV). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Freud, S. (1920). *Más allá del principio de placer*. En *Obras completas* (Vol. 18, pp. 7-86). Amorrortu Editores.

Freud, S. (1921). *La identificación*. En *Psicología de las masas y análisis del yo. Obras completas* (Tomo XVIII). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Frison, R., Lardizábal, M., & Orellana, J. (2021). El juego como transmisor de enunciados identificatorios: Huellas de época - Segunda parte. En *Actas de la Séptima Jornada de Investigación en Psicología y Sexto Encuentro de Becarios, Becarias y Tesistas* (ISBN 978-950-34-2052-2). Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata.

Grassi, A., & Córdova, N. (Eds.). (2018). *Territorios adolescentes y entretiempos de la sexuación*. Entreideas.

Giberti, E. (1994). "Acontecimiento y après-coup". *Revista Diarios clínicos. El niño y la historia*, N° 7. Buenos Aires: Lugar.

Hernández Hilario, V., Ruiz, M. E., & Amiconi, A. M. (2021). Modos vinculares en el uso de aplicaciones tecnológicas. En *Actas de la Séptima Jornada de Investigación en Psicología y Sexto Encuentro de Becarios, Becarias y Tesistas* (ISBN 978-950-34-2052-2). Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Hornstein, L. (1994). *Determinismo, temporalidad y devenir*. En Temporalidad, determinación, azar. Lo reversible y lo irreversible. Buenos Aires: Paidós.

Hornstein, L. (2015). El padecer adolescente. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 175-182). Noveduc.

Hornstein, M. C. R. de (2003). "Identidad y devenir subjetivo". En H. Lerner (comp.). *Psicoanálisis entre permanencias y cambios*. Buenos Aires: El Zorzal.

Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Alianza Editorial/Emecé Editores.

Hupert, P. & Ingrassia F. (2015). "¿Contactos sin vínculo? Un bosquejo de la vincularidad fluida". Disponible en <https://www.pablohupert.com.ar/index.php/author/estudio-de-ph/>

Janin, B. (2015). Adolescencia: reorganizaciones psíquicas y aperturas. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 37-46). Noveduc.

Lacan, J. (1949/2006). *El estadio del espejo como formador de la función del yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. En J.-A. Miller (Ed.), *Escritos* (pp. 93-100). Siglo XXI.

Lacan, J. (1953/2001). *Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis*. En J.-A. Miller (Ed.), *Escritos* (pp. 237-322). Siglo XXI.

Lacan, J. (1954/1985). *Los escritos técnicos de Freud*. En J.-A. Miller (Ed.), *El Seminario, Libro I* (pp. 1-256). Paidós.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Lacan, J. (1958/1999). *Las formaciones del inconsciente*. En J.-A. Miller (Ed.), *El Seminario, Libro V* (pp. 1-456). Paidós.

Lacan, J. (1964/1998). *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. En J.-A. Miller (Ed.), *El Seminario, Libro XI* (pp. 1-282). Paidós.

Lacan, J. (1967/2007). *La lógica del fantasma*. En J.-A. Miller (Ed.), *El Seminario, Libro XIV* (pp. 1-520). Paidós.

Lemus, M. (2017). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1), pp. 161-172.

Lerner, H. (2018). *Adolescencias: identidades agitadas. El tránsito adolescente y las conmociones subjetivas*. En *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes* (N.º 22, p. 80).

Lewkowicz, I. (1997). *Historización en la adolescencia*. En Pubertad, historización en la adolescencia. Cuadernos de APdeBA N°1 (pp. 109-126). Buenos Aires: Asociación psicoanalítica de Buenos Aires.

Marty, F. (2015). La especificidad del proceso adolescente: cambiar y seguir siendo el mismo. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 33-36). Noveduc.

Missonier, S. (2015). Nuevos territorios: lo virtual. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 137-156). Noveduc.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Morduchowicz, R. (2012). Los adolescentes y las redes sociales: La construcción de la identidad juvenil en Internet. Fondo de Cultura Económica.

Moreno, J. (1997). "Pubertad". En Pubertad, historización en la adolescencia. Cuadernos de APdeBA N°1. Buenos Aires: Asociación psicoanalítica de Buenos Aires.

Najmanovich, D. (1992). "Entrevista a Illia Prigogine ¿Nuevos paradigmas?". Revista Zona Erógena N° 10: 21-23.

Otero, M. E. (2018) Territorios Adolescentes. Cartografías de un devenir. En Grassi, A. Córdoba, N. (comp) (2018) Territorios adolescentes y entretiempos de la sexuación. Buenos Aires: Entreideas

Palazzini, L. (2006). Una foto color sepia. Organización y desorganización en la tramitación adolescente. En Rother de Hornstein, C. Adolescencias: trayectorias turbulentas (pp. 249 - 267). Buenos Aires. Paidós. Psicología Profunda.

Paredes Ortiz, J. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural (Tesis de doctorado). Universidad de Alicante, Facultad de Filosofía y Letras. Director: Dr. Manuel Oliver Narbona.

Passerini, A. (2018). El cuerpo en la experiencia virtual desde una perspectiva psicoanalítica (Tesis doctoral). Universidad Nacional de La Plata.

Pérez, E., & Bravetti, G. (2016). Subjetividad, adolescencia y lo tecnodigital: nuevas marcas, nuevos recorridos. Revista Institucional de la Facultad de Informática | UNLP, (3). Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/53458>

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Petriz, Graciela. (2007) El envejecente en el mundo actual. Nuevos interrogantes, viejos problemas: Una mirada desde la Psicología, en Hurtis Sonia (comp), Ver y vivir la ancianidad. Hacia el cambio cultural, Buenos Aires: Fundación Navarro Viola.

Pichón-Rivière, E. (1976). *Psicología de los grupos*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Ponzoni de Teuten, A. (2015). Exploraciones virtuales en la adolescencia. En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), *Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales* (pp. 169-174). Noveduc.

Proyecto de investigación I + D: *“Territorios de subjetivación adolescente y nuevas tecnologías: vínculos, lazos y contactos con pares en un mundo en transformación”*. Facultad de Psicología. Acreditado por la Universidad Nacional de La Plata. Ministerio de Cultura y Educación de La Nación.

Proyecto de investigación I + D: *“El impacto de las tecnologías digitales en el vínculo entre padres e hijos adolescentes, de La Plata y Gran La Plata”*. Código: S065. Facultad de Psicología. Acreditado por la Universidad Nacional de La Plata. Ministerio de Cultura y Educación de La Nación.

Prigogine, I. (1996). *La Nueva Alianza: Metamorfosis de la ciencia*. Alianza Editorial.

Real Academia Española. (2023). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.7 en línea]. Recuperado de <https://dle.rae.es> [14 de marzo de 2024].

**T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES**

Rodulfo, R. (2013). Los lugares donde se trama la subjetivación. En Andamios del psicoanálisis (pp. 79-97). Paidós.

Rodulfo, R. (2013). El niño y el significante. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Rodulfo, R. (2008). El psicoanálisis de nuevo. Buenos Aires: Eudeba.

Rojas, M. C. (2015). Adolescencia y virtualidad En M. Á. Tollo, M. N. Viñar, B. Janin, M. C. Rojas, G. Donzino, S. Morici, et al. (Eds.), Culturas adolescentes: Subjetividades, contextos y debates actuales (pp. 157-167). Noveduc.

Rojas, M.C. (2017). Intimidad, familias y subjetivación. Revista de la Sociedad Argentina de Psicoanálisis, 20, pp. 57-70.

Rother de Hornstein, C. (comp.) (2015). Toda persona necesita dar cuenta de una historia. En Adolescencias contemporáneas. Un desafío para el psicoanálisis. (pp. 33 - 41). Buenos Aires. Psicolibro Ediciones.

Sahovaler de Litvinoff, D. (2009). El sujeto escondido en la realidad virtual: De la represión del deseo a la pornografía del goce. Buenos Aires: Letra Viva.

Sibilia, P. (2005). El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Turkle, S. (2011). Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. Basic Books.

Turkle, S. (1996). Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. Weidenfeld & Nicholson.

T.I.F. EL PAPEL DE LOS JUEGOS VIRTUALES EN LOS VÍNCULOS CON PARES
ADOLESCENTES

Turkle, S. (2012, abril). [¿Conectados pero solos?]. TED Conferences. <http://bit.ly/16Hmw5T>

Turkle, S. (2005). Video Games and Computer Holding Power. En *The Second Self: Computers and the Human Spirit* (pp. 65-90). MIT Press.

Urresti, M. (2013). [Los adolescentes, las culturas juveniles y las tecnologías digitales de comunicación]. Conectate ICIEC-UEPC. https://www.youtube.com/watch?v=izg--Tw_q40 y <https://www.youtube.com/watch?v=M0BnR4ElpKU>

Wasserman, M. (2011) *La metamorfosis y Condenado a explorar*. En *Condenados a explorar. Marchas y contramarchas del crecimiento en la adolescencia*. Buenos Aires: Noveduc.

Winnicott, D. W. (1986). *Introducción. Capítulo 1 "Objetos transicionales y fenómenos transicionales". Capítulo 3: El juego, exposición teórica. Capítulo 4: El juego, actividad creadora. Capítulo 5: El juego, actividad creadora*. En *Realidad y juego* (pp. 10-76). Barcelona: Editorial Gedisa.

Winnicott, D. W. (1971). El juego en la situación analítica. Notas sobre el juego. En *Exploraciones psicoanalíticas I* (pp. 43-45 y pp. 79-83). Buenos Aires: Editorial Paidós.

Yourcenar, M. (2023). *Las memorias de Adriano* (Edición revisada). Editorial Anagrama.