

Adolescencia y tecnocultura

Dr. Rodolfo Espinosa

Dr. Marcos Koremblit

Un pacientito adolescente, más cerca de la pubertad que de la adolescencia plena, hundido en la polera que lo abriga, nos dice: *“mis padres no entienden nada, piensan que cuando estoy en internet estoy solo”*.

Pone de manifiesto la distancia generacional reflejada en este momento en las nuevas tecnologías. Es una problemática entre generaciones que guarda una forma probablemente distinta a las que solíamos conocer.

Intentamos investigar subjetividad y tecnocultura: primero nos orientamos a partir de la experiencia clínica con pacientes en análisis. Luego de las primeras intuiciones extraídas del campo de trabajo, nos propusimos organizar un modelo, en colaboración con especialistas en metodología de la investigación. Imaginamos tres aproximaciones distintas: 1) el trabajo con material clínico de alguna u otra forma relacionado con la problemática, 2) entrevistas con padres, 3) entrevistas con usuarios.

Queremos a través de esta presentación poner en discusión algunas primeras ideas. En nuestro todavía no suficientemente organizado recorrido, nos encontramos ya con una primera dificultad. Quienes investigamos pertenecemos a una generación que en relación a la tecnología es considerada inmigrante. Nativos son aquellos que ya han nacido en un mundo en el que la computadora, y el espacio virtual estaba para recibirlos. Nosotros, en cambio, intentamos acceder a su estudio desde un mundo de espacios y tiempos diferentes.

Algunas breves notas clínicas nos permiten presentar el temor que trae muchas veces a la consulta: el riesgo de que lleve al aislamiento. Otras vicisitudes en el ir y venir de los chicos entre el mundo virtual y su cotidianeidad nos confrontan con la preocupación, siempre presente, de que el interés por el mundo virtual de los jóvenes, implique un empobrecimiento respecto de las formas de juego conocidas.

Al mismo tiempo las consideraciones recién planteadas sobre las diferencias generacionales nos lleva a preguntarnos: 1) cómo conceptualizamos la distancia generacional. 2) cómo se expresa esta diferencia en relación a las nuevas tecnologías.

3) la forma que toma la distancia generacional hoy: ¿es diferente a las anteriores conocidas?

### Aproximación a través de material obtenido en el trabajo clínico

El aislamiento es una de las posibilidades que ha sido considerada con más preocupación. Algunos jóvenes se van recluyendo en la computadora hasta aislarse totalmente. En Japón se los llama Hikikomori. Se los define y explica como adolescentes y adultos jóvenes que abrumados por la sociedad japonesa, se sienten incapaces de cumplir los roles sociales que se esperan de ellos. Reaccionan aislándose en el espacio virtual.

En nuestra experiencia, a pesar de la primera impresión que genera un joven prestándole atención casi exclusivamente a la pantalla, conviene precisar el diagnóstico a través de la caracterización de la forma en que el paciente se vincula con la pantalla y con los que se asoman a través de ella.

En uno de los casos que estudiamos llegamos a la conclusión de que efectivamente estábamos ante un caso de aislamiento como el temido, no tanto por las horas que el paciente le dedicaba a la computadora sino por los vínculos que fuimos percibiendo que establecía o mejor dicho que dejaba de establecer. Pasaba gran parte del día y de la noche ante la pantalla. La experiencia clínica nos fue enseñando que la mera descripción no era suficiente, por el tiempo y la energía que le dedicaba se parecía a otros dos casos que pretendemos presentar como contraejemplos. En este caso lo que nos confirmó que estábamos ante el temido aislamiento descrito fue, que en un cierto sentido, podíamos decir que se encontraba aislado aún en la red. Nos encontramos al investigar la forma en que se vinculaba con otros usuarios que siempre repetía un mismo modo paranoide de reivindicación de sus habilidades. Se dedicaba a un juego que contaba con un foro de discusión muy activo. La discusión giraba alrededor de las características de los modelos de espacio en el que algunos usuarios, entre los que figuraba el paciente, presentaban para el mejor despliegue del juego. Llegamos a la conclusión que este paciente no entraba en “acción recíproca” con otros usuarios. Buscaba de manera

repetida que confirmaran su genialidad. Las cosas siempre terminaban de la misma forma: se dirigía a los padres, repitiéndoles, con furia, que los chicos no lo reconocían como correspondía porque lo envidiaban. Los padres escuchaban consternados por enésima vez la misma historia, con la sensación de que les estaba, más que pidiendo exigiendo, que se pusieran también con furia de su parte.

En contraste con este caso, fuimos aprendiendo a ver en otros, matices que nos permitieron precisar el diagnóstico del vínculo que establecía un joven con el mundo en red.

Para ordenar nuestra experiencia empezamos a diferenciar del temido aislamiento, siempre posible como riesgo, la alternativa de que estuviera permitiendo expresión y representación a una problemática que todavía no podía ser enunciada de otra forma. Alguna otra vez observamos que dichas representaciones iban dando origen a un ejercicio que todavía no podía trasladarse a experiencias fuera del espacio llamado virtual. Espacio que en tanto permite cierto ejercicio de relación, en tanto experiencia en vínculo, va cobrando su propia materialidad.

Espacio de ejercicio y experiencia sobre determinada problemática, que en algunas ocasiones permite volver después con lo adquirido a los espacios de relación ordinarios.

*Juan es un paciente de 14 años, adoptivo, de tez morena, cuya madre de cierto tinte aristocrático nunca se resignaba del todo a este hijo al que sentía impresentable. Ella es diplomática. Vivieron en distintos lugares del mundo.*

*La madre siempre insistió, manteniendo sus propias expectativas e ideales, en mandarlo a estudiar a colegios bilingües. Él, a pesar de ser muy inteligente, no encajaba. En el último, le decían Mowgly, en alusión al personaje del Libro de la Selva, “negrito adoptado por los animales de la selva que no encaja en ningún lado”. Juan tiene el perfil de un adolescente aislado, sin amigos. Se pasa horas en la computadora.*

*Se encuentra en tratamiento hace unos años. Ha pasado por varias situaciones de violencia, alternando con otros momentos depresivos frente a los fracasos escolares. De chico fue estudiado y recibió diagnóstico de impulsividad, ADD, etc.*

*En las sesiones tiene un juego bastante repetitivo, en el que lentamente va apareciendo un aspecto de mayor riqueza: juega en las sesiones al truco, al chinchón y*

*cuenta sus aventuras en los videojuegos.*

*Un buen día mientras jugaba al truco en una sesión dice: la copa es especial, siempre pierde porque no es como la espada ni el basto que tienen un lugar importante; siempre pierde. Intenté – dice el analista- relacionarlo con su sensación "copa", especial pero siempre perdiendo. Sintióse diferente a los demás.*

*Así cuenta del Argentum que es un juego de la computadora: "me hice un clan". Le pregunto qué es, yo había entendido clon. "No, clan es un grupo en el que todos participan (no parece, entonces tan aislado), y no se pueden matar entre sí. Sí con otros grupos. Y el mío se llama "Eclipse". Al preguntarle porqué, dice que no sabe, que lo vio y le gustó.*

*"¿Eclipse es eso que la luna tapa al sol y se oscurece, no?" pregunta. Pensé que sería una alusión a su color oscuro o a su sentirse oscurecido por el brillo de la madre. Agrega que en el clan puedes ver a los invisibles. Pensamos que tal vez esta podría ser su manera intrusiva de entrada en la escena primaria, ver sin ser visto, o que va apareciendo la esperanza de recuperar algún color. Para rematarla cuenta que se va a cortar el pelo, pero que la madre lo manda. A él le gusta largo. Siempre se tapa los ojos con el flequillo como para pasar desapercibido.*

La preocupación de los padres y nuestra primera mirada nos mostraban a Juan como un chico con conflictos en su cotidianeidad, refugiado en un mundo virtual, que suponíamos sin vitalidad. En una segunda mirada, tuvimos la impresión de que en este momento del tratamiento, internet permite que Juan ponga en representación en el campo transferencial, al narrarla, una problemática que todavía no podría enunciar de otra manera.

Ante una presunción similar a la que relatábamos, en algún otro caso, pudimos seguir a lo largo del proceso analítico el itinerario que fueron siguiendo las representaciones que primero se representaban en la red.

*Los padres de Javier consultaron cuando él tenía 14 años. Había estado en tratamientos anteriores. Por su sintomatología obsesiva recibió tanto tratamiento psicoterapéutico como psicofarmacológico. Los padres después de tanto camino recorrido se mostraban concientes de la gravedad del caso y no limitaban su*

*preocupación a la dedicación que Javier prestaba a los juegos en red. Sin embargo, temían, que justamente por lo difícil de su cuadro, la dedicación a los videojuegos se fuera transformando en la única fuente de placer, y que el aislamiento se fuera haciendo cada vez más importante.*

*Javier había tenido dificultades desde la infancia. Ante las frustraciones tenía crisis de caprichos que llegaban a un desborde tal que los padres no podían manejarlo. En algunos casos llegaba a ponerse violento. Ya cerca de los ocho años, a partir de un episodio que recuerda en el jardín de su casa, empieza con una fobia a las arañas que después se va extendiendo a otros bichos. Cuando comenzó el tratamiento realizaba una serie de medidas obsesivas a las que dedicaba mucho tiempo, y en las que comprometía al resto de la familia para conjurar sus temores.*

*Había ciertos lugares de la casa por los que no sólo no podía pasar él sino que tampoco podía soportar que pasaran los demás. No podían utilizar el jardín, y cuando llegaba el verano no podían abrir las puertas al fondo de la casa. A la noche no podía retirarse sólo a dormir a su cuarto, y al acompañarlo la madre tenía que esperar que realizara una serie de comprobaciones obsesivas. Le llevaba muchas veces más de media hora asegurarse que en la habitación no había ningún bicho como para poder intentar conciliar el sueño.*

*Limitado como estaba por su sintomatología no fue fácil al comienzo del tratamiento encontrar espacios representacionales sobre los que discurrir con alguna soltura.*

*Atraídos por la vida de los adolescentes en el mundo en red, intentamos “ir a buscarlo” a su actividad en los “jueguitos”. A pesar del sufrimiento que transmitía su presencia en sesión, ante la pregunta por los videojuegos, nos encontramos con una sonrisa que hasta el momento no habíamos llegado a conocer. A pesar de sus dificultades, obtenía una cierta cuota de placer de la vida en la pantalla.*

*Decidimos investigar y nos encontramos con que se dedicaba a un juego en red (no se encontraba aislado, sino que jugaba con otros, y participaba en foros de usuarios dedicados al juego). Este juego, como muchos otros, consistía en matar bichos. Aprendimos a preguntar en detalle. Nos fuimos dando cuenta de que era importante conocer el personaje en el que el paciente se siente más representado. Generalmente desarrollan más de un personaje, pero si se observa con cuidado se ve que la identificación con alguno es predominante. En su caso nos llamó la atención que el*

*personaje fundamental fuera un hechicero. Resultaba evidente que el personaje disponía de todo tipo de capacidades afines a las obsesiones que él llevaba a cabo sin tanto éxito en su lucha de todos los días. Sus magias cotidianas no llegaban a librarlo de la angustia, en cambio su hechicero gozaba de una potencia que le permitía progresar sin límites en la acumulación de puntaje.*

*Javier encontraba en su juego una satisfacción, y una potencia en la que obtenía una compensación al sufrimiento que soportaba en el resto de su cotidianidad. Su problemática lo teñía de una cierta retracción ante sus compañeros. No llegaba a que los demás lo ignoren. Los padres enfatizaron ya desde la primera entrevista, que a pesar de todo, era un chico querido. Su dedicación a los juegos le brindaba un rédito también en este terreno. Siendo que no realizaba ninguna otra actividad fuera de las estrictamente escolares, contar con otro elemento de valoración ante los ojos de sus pares, le permitía, aunque más no fuera en este terreno, contar con una herramienta de comunicación. Podía sentirse, aunque fuera mínimamente prestigiado. En las horas de colegio en que no estaban dedicados estrictamente al aprendizaje tenía pocas cosas para compartir. Sin salir prácticamente de su casa y sin desarrollar ninguna actividad deportiva, contaba, gracias a los jueguitos, con algo valioso sobre lo que podía discurrir con sus compañeros.*

*Por aquellos momentos también en el tratamiento los comentarios sobre el jueguito, sobre el avance que iba teniendo en su puntaje, sobre los premios que conquistaba, o sobre las cosas que a partir de esta actividad iba teniendo, ocupaban un lugar de cierta importancia en el campo. Fueron una guía en el campo, el registro contraferencial de que disfrutaba contando sus avances con el puntaje de su personaje preferido. Iba ganando en potencia disfrutaba que lo percibiera.*

*Un buen día se presentó un cambio. Al investigar se hizo evidente que iba modificando sus preferencias. Un personaje que sabíamos que tenía, pero al que no le prestaba mucha atención, fue ganando poco a poco su esmero. Era un arquero. Enseguida intuimos que podría tener una significación especial que estuviera dejando el personaje con el que siempre se había mostrado más identificado, y que por otro lado calcaba las operaciones con las que intentaba organizar su frágil organización defensiva.*

*Un tiempo después confirmamos que lo que habíamos empezado a ver no iba a quedar sólo en la pantalla. Comenzó a hablar de la posibilidad de estudiar un instrumento musical. Poco después los padres comentaban que, coincidiendo con lo observado, se había abierto a otros espacios. Había aceptado ir algún fin de semana al club y para sorpresa de ellos había jugado al básquet. Por otro lado a lo que ya había planteado en el tratamiento en relación a la música los padres agregaron otro factor muy interesante: había encontrado una manera de incluirse sin entrar en competencia con el hermano. Este tocaba la guitarra, él había pensado en tocar el bajo. Los ataques de furia le habían permitido, con un costo enorme, un lugar de exclusividad. Ahora, con una actividad con mayor participación corporal había encontrado una forma de situarse en la familia, entre los hermanos sin que sus obsesiones y sus furiosos enojos fueran ya la única forma recibir atención.*

#### Entrevistas con padres

Muchas veces son los padres los que consultan. Los preocupa tanto el hecho de que sus hijos pasen mucho tiempo ante la computadora, como la respuesta que sienten que debieran tener y que no saben cómo organizar. Se muestran desconcertados, como si más o menos concientemente sintieran que no saben cómo aplicar las normas que recibieron de sus padres. Si a sus ellos les bastó con mandarlos a determinado colegio o a determinado club para suponer que administraban los vínculos que harían marca social en sus hijos, si ante alguna situación en la que quisieron apelar a cierta autoridad les prohibieron ir a tal o cual lado, o les impartieron el típico “hasta que termines de estudiar no vas a...”, a estos padres, en cambio, el modo heredado no les permite eficacia identificatoria. En definitiva, la organización de tiempos y espacios con la que los padres les estimularon o les impusieron ciertos hábitos y ciertos primeros vínculos fuera del hogar, en el caso de sus hijos no resulta.(1)

Han cambiado las coordenadas espacio temporales y la posesión del saber. Antes los padres se sentían autorizados por un cierto saber recibido. Podían intentar dominar el espacio y el tiempo de los hábitos de sus hijos.

Internet se encuentra dentro del espacio familiar. Es un adentro-afuera que no está regulado por los tiempos de la generación del reloj-pulsera al que pertenecemos los

adultos. La tecnología ingresa en el hogar, o mejor dicho está en el hogar de una forma en que se vuelve incontrolable. Los padres de hoy, nacidos en un mundo ordenado según un orden de contigüidad, no alcanzan a orientarse en un mundo donde reina la simultaneidad en red. Comentan: ¿quién sabe quién está del otro lado chateando con nuestro hijo?

Por otro lado, muchas veces estos mismos padres habían idealizado el recurso que ahora sienten que no manejan, y que observan sorprendidos con qué fluidez operan los hijos. Por momentos semeja una escena primaria invertida, en la que los padres observan sorprendidos y encandilados, lo que los hijos comprenden o simulan comprender con omnipotencia.

#### Los padres al ataque.

Un grupo de padres preocupados por el lugar que sus hijos le van asignando o le podrían asignar a internet empiezan a comunicarse entre sí. Son los padres de un grupo de pre-adolescentes de un colegio de sectores medios, impactados al descubrir que sus hijos comienzan a intercambiar a través de la computadora a través del Chat, y por la supuesta intervención de un hacker en este intercambio. Así deciden organizar algunas reglas que limiten el uso que sus hijos hagan de la computadora.

Nos resulta interesante estudiar este intercambio porque creemos que en este hay varias cuestiones: en tanto algo irrumpe en los chicos y los padres creen poder controlar “estirlo todo lo posible” como dicen, refleja la forma cómo la tecnología y esta forma de comunicación está ingresando hoy en los hogares y los temores que esto despierta.

También es una forma de expresar la sexualidad incipiente expresada en la figura del hacker, alguien extraño, ajeno a la familia “que seguro no es del grado” y al que hay que expulsar.

Además refleja la preocupación de un grupo de padres de no ser confundidos con el hacker: la sexualidad todavía no debe entrar y también está allí la pretensión de “estirla todo lo posible”, suponiendo que será algo posible de ser controlado desde

ellos como forma de apaciguar la angustia que a ellos les provoca aquello desconocido de sus hijos expresado en el hacker sexual intrusivo y ajeno.

### Entrevistas libres con un usuarios

*Mauri es un chico de 18 años con quien tomamos contacto a través de un conocimiento familiar. Nos enteramos que había estado muy dedicado a los juegos en internet, y quisimos saber qué nos podía contar al respecto. Con el estilo de entrevista abierta le dijimos que nos comentara cuál había sido su experiencia. Nosotros le iríamos haciendo algunas preguntas.*

*Nos fue contando que efectivamente desde alrededor de los doce o trece años había estado muy ligado a los juegos por internet. Si bien había jugado a muchos, el juego al que se había dedicado más era el counter strike. Con este juego había participado en muchas competencias. En varias oportunidades había ganado a nivel local, y desde allí como equipo ganador (se juega en equipos), había concursado en Estados Unidos y en Singapur.*

*Le pedimos que nos contara cómo era su vida por aquellos años, cómo eran sus actividades. Suponíamos que su participación en los juegos había sido muy intensa y nos queríamos imaginar sus rutinas cotidianas. Nos comentó que “nada”, como dicen los chicos hoy en día, que estudiaba y que después gran parte del día lo pasaba en un ciber cerca de la casa. “Mi madre estaba más tranquila de que estuviera allí que en un lugar que no conocía. No había tantos celulares. Ella conocía al dueño, llamaba cuando ya era hora de volver a casa, cualquier cosa enseguida me venían a buscar. Yo mientras estaba con mis amigos”.*

*”No pensás que uno se aísla un poco haciendo esa vida”, le preguntamos. “No para nada; yo tenía un montón de amigos y cuando fueron los concursos nacionales conocí un montón de gente con la que sigo en contacto todavía”*

*Luego agregó: “el chico que salió segundo en ese encuentro era un chico paralítico al que le habían armado los comandos para que pudiera jugar y ese chico, por ejemplo que antes no tenía amigos, se hizo un montón de amigos gracias al juego. Iba por todos lados y todo el mundo lo reconocía, él estaba contentísimo”. “A mi mismo me dio un montón de cosas, de hecho los dos trabajos que tuve salieron de ahí”.*

*Mauri trabaja en empresas que venden equipos de computación. Lo seleccionaron a partir de su experiencia en el mundo de la computación, por supuesto al principio a partir de su desarrollo en el mundo de los juegos.*

*En las entrevistas que mantuvimos con usuarios encontramos que a partir de determinada edad, estos juegos habían sido abandonados y les había quedado un grato recuerdo de esa etapa. Un muchacho algo mayor, cuando le preguntamos por los amigos que había hecho a partir de los concursos, nos dijo: “hasta los invité a mi casamiento”.*

*Esta actividad los fue acompañando durante gran parte de su “moratoria” adolescente, permitiéndoles, a pesar de lo que hubiéramos supuesto, la creación de lazos con grupos de pares. En algunas entrevistas nos pareció percibir que habían entablado vínculos que les estaba resultando difícil establecer por otros medios.*

*Nos sorprendió descubrir situaciones como la descrita por Mauri, en la que chicos muy limitados en sus capacidades físicas, realizaban actividades con un nivel de destreza que compensaba afectivamente aquello en lo que estaban impedidos.*

#### Intento de comprensión a través del juego y la metapsicología adolescente.

Una cuestión que nos interesa discutir es la búsqueda de parámetros que nos permitan delimitar cuánto en el uso de los juegos por Internet está al servicio del enriquecimiento simbólico, y cuánto resulta de un mero automatismo repetitivo, en el que no se ven los cambios esperables que en relación al jugar acompañaría el

establecimiento de una nueva relación del sujeto consigo mismo y con su grupo de pares.

Parte de la búsqueda que intentamos hacer va en el camino de encontrar dentro de la metapsicología adolescente herramientas para establecer algún tipo de discriminación conceptual. En otros términos: cuánto de estos juegos están al servicio del acercamiento al otro y cuáles no.

Para esto nos apoyaremos en distintos autores que han estudiado el fenómeno adolescente y el juego desde distintas perspectivas teóricas:

Algunos autores en un intento de sistematizar algo de la problemática adolescente desarrollaron, específicamente dentro de la adolescencia media, un momento en donde describen precursores, mediadores a los que denominan "transacciones" para regular el acercamiento del yo hacia el objeto para amortiguar así el trauma que provoca el acercamiento con el otro sexuado. (Quiroga S.). Esto fue descrito en la era pre-Internet. Citan una serie de ejemplos como el diario íntimo, la agenda y el amor a los ideales.

Creemos que Internet tiene acá un lugar muy especial para destacar, en tanto vehiculiza nuevas formas de acercamiento hacia el objeto.

En D. Winnicott encontramos en la idea de espacio transicional, un concepto útil en tanto espacio de juego que implica una potencialidad propiciante de una mayor abstracción y simbolización. Este espacio está a mitad de camino entre el objeto subjetivo y el objeto objetivo, entre la realidad creada por él y la exterior que él no maneja, espacio que deberá ir abandonando en tanto gradualmente se le van imponiendo los fenómenos de desilusión. Para este autor el fracaso en esta línea llevaría a fenómenos de fetichización, en el que el objeto no podrá ser abandonado, y que daría cuenta de una actitud rígida y repetitiva en el jugar mismo. (Winnicott D.).

A nuestro entender, otra manera que no excluye sino complementa a lo anterior, la encontramos en la posibilidad de evaluar la producción de texto acompañando al

juego, ó si el fenómeno del juego cumple una función elaborativa en si misma, sin que esto implique necesariamente una modalidad repetitiva o estereotipada en el jugar.

Se nos podría cuestionar nuestro intento de asociar este tipo de juego al concepto de espacio transicional, en tanto algunos habría demasiado de realidad externa para cumplir ese cometido, un "...plus de realidad con mucha solución de problemas práctico, lógicos, mucho de pura pulsión escópica y poco de creación poética, de realidad interna, de fantasía...". Así algunos autores no lo consideran un "verdadero juego" en tanto no habría una temporo- espacialidad propia creada por el jugante (Waserman 2007)...".

Nuestra experiencia nos va indicando que las propias condiciones del juego son muchas veces modificadas por el propio usuario dando lugar a un margen de creatividad y originalidad propias excepto, claro está, en aquellos en los que predomina un tipo de juego a predominio repetitivo.

Donald Meltzer nos alerta acerca del valor que tiene el grupo y la manera como el adolescente se relaciona con él. Este autor, desde el modelo kleiniano, intenta describir las distintas comunidades por las que el adolescente transita, como modalidades defensivas que el joven desarrolla para hacer frente al dolor mental. Partiendo del modelo de los supuestos básicos de Bion hace especial hincapié en la importancia que tiene las valencias disponibles "hacia" el grupo, como estado de la mente y no como fenómeno social.

Nuestra observación es que algunos de estos modelos podríamos aplicarlos al uso del adolescente en relación a Internet. De esta manera veremos que hay jóvenes que al disponer de valencias para los juegos, estos son usados, al igual que los grupos, como un medio frente al incremento de las ansiedades persecutorias que surgen especialmente al comienzo de la adolescencia; así la experiencia con los juegos en la computadora serán usados para desembarazarse tanto de sus aspectos proyectivos, como del dolor depresivo que aún no pueden manejar. En tanto van pudiendo hacer frente de manera más eficaz al manejo de la ansiedad, estos juegos vemos que van siendo abandonados, a la vez que van estableciendo relaciones más estables con sus grupos de pares.

La posibilidad exploratoria que este tipo de experiencia les permite, los acompaña en su período de transición y moratoria hasta que naturalmente van adquiriendo mayor fortaleza y coraje para experimentar en el afuera. En general observamos la producción de una importante riqueza simbólica y una oscilación tanto en el tipo de juego, como en la posibilidad de entrada y salida de él, tal como Meltzer describiera el uso de las distintas comunidades que el joven va atravesando; al subrayar este autor el riesgo de quedar estereotipado en sólo una de ellas, nos parece coincidir con nuestras observaciones respecto a la relación de los jóvenes con los juegos en red.

También notamos que lejos de establecer un juego estereotipado y repetitivo, sobresale un aspecto creativo que les permite incluso muchas veces ellos mismos modificar las condiciones del juego. En los relatos de los pacientes acerca de los juegos, en sus narrativas, vamos observando en tanto el proceso analítico transcurre, una modificación en la modalidad tanto cuanti como cualitativa en su relación con el jugar.

Así podemos ver aquellos jóvenes que experimentan la posibilidad de “aventura”, o riesgo exploratorio (Moguillansky C.), o a lo sumo, el juego opera como un objeto intermedio, ayudando a un momento de transición (Blos P.) hasta poder llevar a cabo una experiencia de mayor intercambio en el afuera.

Sus identificaciones con ciertos personajes van oscilando, se van enriqueciendo, hasta que estos terminan siendo abandonados de manera natural. Mantendrán luego de él un recuerdo de algo que en el mejor de los casos, les permitió acompañarlos hacia una mejor inserción entre sus pares.

Por otro lado encontramos, y nos preocupa muy especialmente, la observación de aquellos jóvenes en los que el uso de los juegos en Internet resultan un fin en si mismo; estos se acercarían a la descripción que Meltzer hiciera acerca del adolescente aislado en los Seminarios de Novara. La predominancia de un aspecto omnipotente del self narcisista no les permite hacer una verdadera experiencia en el intercambio con otros usuarios. Se eternizan las más de las veces en un único tipo de juego que repiten de manera casi mimética y repetitiva, al que utilizan sólo para confirmar su propia grandiosidad. Algunas veces son sus propios compañeros de juego quienes denuncian

esta situación al ir de a poco abandonando el juego, quedando ellos últimos, solos y decepcionados. Otros arman de manera defensiva argumentos para intentar retener a los otros en el mismo tipo de juegos, o necesitan mutarse en distintos personajes para no quedar solos.

### Consideraciones finales

Apegados al juguete artesanal, empatizamos con el juego en el que un objeto es llevado a la condición de juguete por la organización fantasmática que lo rodea, dotándolo de singularidad subjetiva. La muñeca alguna vez fue de trapo y la supo “fabricar” la abuela. De aquella época, quedó sólo para la generación de los ya adultos, la construcción del barrilete, y la masilla que le agregábamos a los cochecitos, que ya fabricaban en serie, pero que “preparábamos” con nuestra propia inspiración, para correrle carreras a los de la cuadra.

A los que son los adultos de ahora, aunque nacidos ya con juguetes, fabricados en serie, les queda de todas formas la admiración por las formas singulares, propias de lo artesanal. Así es que valoramos particularmente el “dale que”. Ese “dale que” muestra a las claras que el pasaje del objeto sin vida al juguete, lo brinda el movimiento por el que alguien lo toma, lo rodea de su subjetividad, y desde las formas que la misma le marca, lo ofrece a otro. La organización fantasmática pareciera un antes lógico, aunque algunas se constituyan en un mismo tiempo.

En cambio, ya con el avance de la construcción industrial del juguete los pasos parecieron ir siendo otros. Desde entonces hasta hoy la industria pasa a competir – televisión mediante- por quién despierta más ansias de consumo.

La industria de la informática no está ajena a la dinámica de consumo en el que se encuentra la sociedad toda. El usuario entrevistado, al que llamamos Mauri, nos aclara: “conseguí trabajo porque les interesó lo que yo había aprendido con las competencias con juguetitos”. Y cuando preguntamos, con ingenuidad, eso en qué sentido se beneficiaba la industria, dándose probablemente de que nos tenía que explicar todo, nos dijo: “al ir sacando más y más juegos, siempre hay alguno nuevo, obligan a que tengas que ir renovando todo el tiempo tu tecnología. Para un juego nuevo de pronto necesitas

una placa nueva, o tenés que cambiar alguna otra cosa de tu computadora para poderlo jugar.”

A pesar de la primera distancia que nos generan los juegos de los chicos de ahora, la experiencia clínica señalada nos ha ido convenciendo de la necesidad de precisar la forma en que se relacionan los pacientes con internet. Nos sigue interesando “la artesanía” de la fantasía individual, aunque tanto en los videojuegos como en la mayoría de los objetos de nuestra época la primera puntada la dé el mercado de consumo.

En muchas oportunidades, como preocupa a los padres, el espacio virtual ha ido ganando terreno, desplazando el interés por otras formas de vínculo con los pares, la atención a las actividades escolares, y el desempeño de actividades deportivas.

Superando nuestras primeras reservas, nos hemos ido convenciendo de que no se trata siempre de una actividad en que la retracción sobre la pantalla necesariamente haya generado aislamiento patológico. En otras oportunidades hemos aprendido a percibir que la actividad aprovechaba el espacio para la expresión de ciertas representaciones que todavía no podían ser formuladas de otra manera, y por último, algunas veces nos hemos encontrado con la posibilidad de que también el espacio virtual se ofrezca como una posibilidad de ejercicio sobre una determinada problemática que tiempo más tarde, fuera del mundo de la pantalla, revierte como una experiencia elaborativa.

En cualquiera de estos casos, ya sea para intentar diagnosticar la forma del vínculo establecido con la actividad virtual, como así también ya en el terreno del trabajo psicoterapéutico, cuando notamos que atrae una importante carga libidinal, nos ha resultado necesario ir al encuentro del mundo representacional alojado en dicha actividad. Muchos adolescentes trasladaban la incomunicación que al respecto traían de sus casas, y se sorprendían con placer cuando percibían nuestro interés.

Al mismo tiempo tenemos la impresión de que el efecto narrativo que produce nuestra atención sobre un mundo a predominio imaginario, genera ya una dimensión diferente. Así como un rato atrás destacábamos el “dale que” propio de la simulación lúdica como un antes que “construía” un juguete ahí donde hasta un momento antes había sólo un objeto, tenemos la impresión de que el interés sobre los videojuegos brinda texto ahí donde hasta el momento parece haber habido predominio de la imagen.

Ante la pregunta que muchos analistas de jóvenes se hacen sobre la pertinencia o no del juego con la computadora en sesión, nos parece agregar, que más allá de la posición

que cada analista pueda tener respecto de estas cuestiones en el setting, otro elemento a considerar, es el especial interés que nos parece ver en el hecho de que nuestros pacientitos traduzcan en palabras las cuestiones relativas al juego y a las vicisitudes del personaje elegido.

Nos interesa discutir qué parámetros nos permiten delimitar cuándo el uso de los juegos por Internet resulta un mero automatismo repetitivo, y cuándo puede permitir un cierto enriquecimiento simbólico. Cuándo la vida en la pantalla resulta la forma de huir de los otros y cuándo, en cambio, puede acompañar el establecimiento de una nueva relación del sujeto consigo mismo y con su grupo de pares.

Una de las dificultades con las que se tropieza es que la computación genera un espacio en el que pueden existir muchas actividades, muchas formas de vincularse con ellas, y a la vez la posibilidad de vincularse de muchas formas con otros, por lo que es peligroso pretender abarcarlas con demasiada facilidad.

En algún momento intentamos pensar cuánto de estos juegos estaban al servicio del acercamiento al otro y cuáles no. En muchas oportunidades el trabajo clínico o el diálogo con usuarios nos obligó a descartar la pretensión de generalizar. Nos encontramos con que un juego podía ser usado de distintas maneras, y a la vez que alrededor de un juego los usuarios realizan un proceso de comunicación. Si bien el predominio de la imagen es innegable, alrededor de la actividad en internet y de los juegos, en particular, se entretejen una serie de actividades que no son ajenas al ejercicio narrativo con otros.

Nos pareció entonces, más adecuado intentar seguir procesos e intentar alguna hipótesis sólo desde su perspectiva. El campo clínico nos mostró casos en los que en un primer momento creímos ver una relación coagulada con los videojuegos que supusimos que sólo podía llevar a más aislamiento y que luego probó ser solamente una estación transitoria. También en las entrevistas con usuarios nos resultó muy importante tratar captar cuál había sido el recorrido de la actividad y de los vínculos que la acompañaban.

Quienes observamos la actividad de los jóvenes pertenecemos a una cultura que extraña el juego con mayor compromiso corporal y el juguete como instrumento ficcional. Los videojuegos resultan de gran saturación perceptual y suponen poco movimiento corporal. Destacamos “poco movimiento corporal”, porque, por supuesto no implica que el cuerpo no esté comprometido. Por el contrario, el gran estímulo perceptual que proponen, con poco movimiento de descarga, compromete muy particularmente el cuerpo en sedentarismo.

Todo esto parece situarlos en una relación más propicia para el engaño omnipotente, lo que nos hace temer que contribuya en algunos chicos, con mayores dificultades, a que el juego no pueda ser abandonado y que propicie una actitud rígida y repetitiva.

De todas formas, no pueden estar totalmente ajenos a las inevitables vicisitudes entre la realidad creada por el chico y mundo exterior que no maneja, y en el que inevitablemente también se van imponiendo los fenómenos de desilusión. (1)

Al mismo tiempo, el modo propio de lo virtual, si bien no excluye lo grupal, le imprime características inéditas. Como dijimos a raíz de los cambios en las coordenadas espacio temporales el encuentro queda supeditado a la simultaneidad, superando la contigüidad (2) que los caracterizaba, contribuyendo en algunos casos a pronunciar la sorpresa de los padres a la hora de querer normatizarlos.

Globalización del espacio y virtualización del tiempo convergen en un aire nómada que impregna las formas de las tribus de los jóvenes en su búsqueda de sentido. Si bien los modos son otros, nos parecen todavía vigentes los estudios que analizan la relación mente-grupo que recorre la adolescencia y su salida.

(1) Silvia Bleichmar La subjetividad en riesgo pag. 46 lo generacional y el saber:

“habiendo dejado la familia de ser el lugar de impartición privilegiado de información en razón de que los medios han tomado a su cargo esta función, y habiendo quedado el semejante en función de mediador y metabolizador de información y ya no como fuente

de proveniencia de la misma, los modelos identificatorios de la sexualidad no circulan alrededor de las figuras del entorno inmediato sino de personajes virtuales que han devenido familiares, al punto de que su destino y modos de operar forman parte del entretejido cotidiano y se convierten en opciones de cotejo intra-generacional.

(2) Carles Feixa “estamos experimentando un momento de tránsito fundamental en las concepciones del tiempo, similar al que vivieron los primeros trabajadores fabriles cuya vida empezó a regirse por el reloj.

### Bibliografía

Armando Marcelo, Espinosa Rodolfo, Spector Ricardo y Tagle Alfredo: Taller sobre juego (actividad realizada en el Colegio de psicoanalistas.)

Bloch Marc (1949): Introducción a la historia. Fondo de Cultura Económica

Blos Peter (1971) Psicoanálisis de la Adolescencia. Editorial Joaquín Mortiz

Carlino Ricardo: “Nuevas formas de comunicación ¿Nuevos abordajes psicoanalíticos?”

Espinosa Rodolfo, Tagle Alfredo: “Reflexiones acerca del método de asociación libre y sus consecuencias sobre el funcionamiento mental”.

Freud, Sigmund (1921): Psicología de las masas y análisis del yo. A E. XVIII.

García Canclini Néstor: “Se necesitan sujetos: regresos y simulaciones”

Green André: El adolescente en el adulto. Psicoanálisis – Revista de APdeBA – Vol. XV- N° 1 -1993

Korembliit Marcos (2007): ¿ ...”Termina la Adolescencia..? Algunas consideraciones teóricas acerca del final de la adolescencia y la caducidad del saber”. Revista de Psicoanálisis de APdeBA- Vol XXIX N° 2

Korembliit Marcos (2007): “Sexualidad adolescente, lugar de los padres y discurso epocal” presentado en el panel sobre “Sexualidad adolescente en la actualidad” en las Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia de APA el 29 de septiembre de 2007.

Meltzer Donald (1998): Adolescentes. Spatia Editores

Moguillansky Carlos (2006): La invención de la experiencia: adhesión, repetición, transformación y aventura. Presentado en el Depto de Niñez y Adolescencia el 26 de abril de 2006.

Moreno Julio: “Realidad Virtual y Psicoanálisis”. Trabajo presentado en el Depto. De Niñez y Adolescencia de APdeBA

Pragier Georges; Faure-Pragier Sylvie : Más allá del principio de realidad: lo virtual. Revista de Psicoanálisis de APA Tomo LII, N° 1, 1995

Quiroga Susana (1998): Adolescencia: del goce orgánico al hallazgo de objeto. Editorial Eudeba.

Turkle Sherry: “El segundo yo – Las computadoras y el espíritu humano”

Turcke Sherry (1997): La vida en la pantalla- La construcción de la identidad en la era de Internet. Ed. Paidós.

Waserman Mario (2007): Video-juegos: Reflexiones sobre su presencia en la sesión psicoanalítica” presentado en la Jornadas del Departamento de Niñez y Adolescencia d APA el 29 de septiembre de 2007

Winnicott Donald (1971): Realidad y Juego. Gedisa Editorial

Descriptores: Internet, Videojuegos. Adolescencia, Adolescente aislado, Conflicto generacional.