

Empezando a pensar en un más allá de los videojuegos ... sigo*

Marian Rosales Pajuelo**

El trabajo teórico-clínico reflejaba mis inquietudes acerca de los elementos que se podrían observar en el tejido psíquico resultante de la forma de videojugar de un paciente, con el que llevo trabajando varios años. Un adolescente tardío que los videojuegos son su pasión y que llena las sesiones muchas veces con el contenido manifiesto, aderezado en múltiples ocasiones con un nivel de excitación alto, donde su discurso se lanza vertiginosamente sin freno buscando fundirse con él, o buscando alcanzar el ideal imposible.

El exceso de los videojuegos podríamos decir que es una estrategia de sostenibilidad psíquica que habla de un fracaso en la subjetivación. Mi paciente encuentra la manera de sobrevivir después de una serie de vivencias traumáticas ocurridas en la primera infancia, que fueron para él un punto de inflexión en su desarrollo emocional, que le mantiene detenido en el tiempo, desarrollar ninguna actividad de estudios o laboral y con muchas dificultades sociales con iguales y familiares.

El psicoanalista Serge Tisseron nos plantea que el juego excesivo en los adolescentes, si se establece una díada numérica exclusiva va a satisfacer cuatro necesidades: encontrar un apego seguro (cuando la historia temprana ha estado marcada por la inseguridad); controlar las excitaciones (en el caso de excitaciones tempranas excesivas, insuficientes o inapropiadas); encontrar una relación afectiva satisfactoria (sintonía afectiva); encarnar el ideal cuando ha habido excesivas frustraciones narcisistas.

Mi planteamiento fue hablar de los mecanismos reguladores necesarios para que no se convierta en un uso desmedido, o al contrario, qué mecanismos psíquicos son precarios y se reflejan en esa forma de videojugar, en la intensidad y en el lugar que ocupan en la estructura psíquica de la persona.

En la amalgama de sensaciones, excitaciones, y la trama propia del videojuego se van a filtrar huellas mnémico-perceptivas que alimentan de forma vertiginosa el ritmo del videojuego.

Lo tiñen de emociones, frustraciones, en muchas ocasiones valoradas como exceso desde un interlocutor exterior e incluso por el propio usuario, que en otro momento lo puede valorar como exagerado ,pero al mismo tiempo le atrapa y no se puede sustraer al efecto que tiene sobre él.

Es decir hay algo que se le impone, se repite a pesar suyo.

Se va a producir un desborde pulsional donde la pulsión está huérfana de objeto, donde vamos a observar un fracaso del movimiento evacuador, debido a una inadecuación de las respuestas que dieron los objetos significativos y el entorno al proceso evacuador del sujeto. Algo se va a repetir independientemente de la capacidad del sujeto de ligar o evacuar lo que así se ha activado.

Es afuera donde haría falta buscar las razones de la repetición compulsiva, la cuestión estaría en la exigencia del trabajo psíquico impuesta por el objeto. En lo compulsivo que atrapa al sujeto en la forma de videojugar anteriormente mencionada, emite un mensaje que él solo no lo puede decodificar, está encriptado. Así como la construcción del principio de placer, a través del cual va a conseguir sentirse protagonista de su vida interna y externa, necesita de la tutela de un otro (que ha sido espejo identitario similar y diferente respecto del sujeto que tutela), el hecho de no contar con esta tutela interna, se podría estar reflejando en la forma compulsiva de jugar que no entraña placer en el sentido anteriormente explicado.

Aquí encuentro el efecto de las huellas que comportan algo traumático que se van a deslizar en aquellos medios de expresión que el sujeto tiene a su alcance, en este caso los videojuegos.

René Roussillon en su libro "El Juego y el entre juego" nos va a plantear que "El placer y la satisfacción depende, tanto de la descarga de la tensión interna-reto fundamentalmente narcisista de la pulsión- como del intercambio que posibilita el mensaje hacia al otro, reto éste, objetalizante de la pulsión. El placer ligado a la descarga pulsional, no produce necesariamente el sentimiento de satisfacción, este depende de la existencia del compartir afectivo, del compartir del placer del objeto."

En el tratamiento con mi paciente fui entendiendo que en la forma de usar el videojuego y poder exteriorizarlo, se iban construyendo pistas que nos contaban algo de su historia fallida con los objetos, y que lo que transmitía de esta manera no lo reconocía formando parte de su yo sujeto; había ocurrido, pero no se había enterado hasta que punto estaba afectado su psiquismo.

Generar una confianza, empatía, un cierto placer

compartido a través de algunos elementos de los videojuegos que presentaba, nos permitió ir dando forma a una superficie psíquica donde destacaban elementos musicales, estéticos, como el color de las armaduras, los trajes, que presentaban a un sujeto muy distinto, sensible, cuidadoso, contrastando con aspectos violentos y sombríos.

Las películas y los mangas que ambos conocíamos sirvieron para entender, ampliar aspectos del videojuego que presentaba.

Tengo la impresión que, durante mucho tiempo, era más importante la forma que el contenido propiamente de los videojuegos que no le evocaban nada de él, de su vida, de sus relaciones.

El trabajo en sesión ayudó a que fuera logrando una cierta armonía en lo relacional, de la que daba cuenta con comentarios del tipo de invitar a comer a sus padres, les ayudaba en gastos por iniciativa propia, compartía espacios sin estar a la defensiva; pudo reconocer que los había mantenido alejados jugando en muchos momentos, jugando sin ganas, sin sentido, sin elegir realmente qué juego le interesaba, cerrando la puerta literalmente, poniendo una barrera para no sentirse invadido.

En este contexto de mayor sostén emocional, elegía jugar a determinados videojuegos, y rechazaba los que no le apetecían realmente o no podía jugar por falta de tiempo y lo único que servían era para acumularlos. También hay que destacar que llevaba tiempo trabajando, y este hecho también generó que jugar no fuera tan necesario, porque apareció un vínculo más distendido en lo familiar.

En esta calma que iba acaeciendo interna y externamente apareció una vuelta a anidamientos libidinales de la infancia que hasta ahora no se habían puesto en juego de forma tan explícita.

Rescatar los recuerdos de forma vívida con placer cuando hacía construcciones con piezas, también recordar el juego con figuras de series animadas que él veía, le ayudó a dar forma a algo que le rondaba un tiempo y no encontraba la forma de exteriorizar. Hasta que dichos recuerdos le ilusionaron a plasmar su deseo de construir unas figuras de un juego de mesa y estrategia. En este movimiento, manifestó su deseo de tocar, de crear, cualitativamente distinto y que abría una serie de campos de forma simultánea.

Al mismo tiempo que toca las figuras y él se deja tocar por ellas, sumergido en dicha actividad el tiempo transcurre tranquilo y aprende, disfrutando.

En este contexto los dos coincidimos que es una persona distinta, en cuanto a ese intercambio que se genera entre el objeto, y él y yo en sesión. Cuando hace las figuras en casa se refiere a mí evocando alguna sesión donde le he reflejado el cuidado, la ilusión en transformar algo, incluso cuando se encuentra con dificultades por no saber como

ensamblar determinadas piezas. Lo que podría ser un nuevo hobby se presenta como una nueva manera de interactuar y de tocar la realidad y dejarse tocar por ella.

Además de pedir por internet el material, empieza a ir a la tienda donde se puede proveer de pinturas, consejos de como llevarlas a cabo y sobre todo, se empapa de un microambiente del que cada vez se siente más parte de él. Esto conlleva que al mismo tiempo recupere su afición a un juego de cartas presente en distintos momentos de su historia.

A través de dicho juego recuerda con calma que muchas veces no entendía las reglas, como funcionaban las cosas, ni las reglas sociales, le añado yo. Ahora se prepara, no va con las manos vacías, a través del objeto juego (cartas) se incorpora en un mundo social y tiene que plantearse numerosos cambios; algunos que le benefician, otros que le perjudican, le enfadan, pero es el precio que se paga para estar incluido. En la tienda con un grupo de colegas-amigos empiezan a compartir otros momentos aparte de las partidas en la tienda.

A nivel on line se incorpora a una plataforma sobre dicho juego de cartas donde empieza a compartir sus sensaciones, emociones, con otros jugadores que pasan o han pasado por situaciones similares tanto de juego como de su vida. Le escucho implicado, animando a jugadores que se tratan mal, incluso llegando a asustarse por no saber qué decir y la responsabilidad que ello implica. Dicha plataforma tiene una organización compuesta por moderadores, y un comité que vela por un uso adecuado de las cartas y sus reglas. Termina formando parte de éste después de ser propuesto por varios miembros de la plataforma.

Didier Anzieu en su libro "El yo-piel" nos va a expresar que "...lo táctil posee una característica distintiva que lo sitúa no solamente en el origen del psiquismo, sino que le permite proporcionarle permanentemente algo que se puede llamar fondo mental, tela de fondo sobre la cual los contenidos psíquicos se inscriben como figuras o, incluso, envoltura continente que hace que el aparato psíquico sea susceptible de tener contenidos." Lo táctil proporciona una percepción externa y una percepción interna a la vez. Freud hace alusión al hecho de que siento al objeto que toca mi piel, al mismo tiempo que siento mi piel tocada por el objeto. A través de lo táctil el sujeto experimenta simultáneamente las posiciones complementarias del objeto y del sujeto. Se puede pensar que este desdoblamiento, inherente a las sensaciones táctiles prepara el desdoblamiento reflexivo del yo consciente.

En las personalidades narcisistas, la evitación del displacer los moviliza más que la búsqueda del placer; adoptan la posición esquizoide que aleja al máximo al objeto, la retracción del yo, el odio de la realidad y la huida en lo imaginario.

El trabajo psicoanalítico lleva, ya no a la interpretación

de las fantasías, sino a la reconstrucción de los traumatismos, al ejercicio de las funciones psíquicas que han sufrido carencias. Se establece una envoltura sonora que refuerza una envoltura táctil primaria, el paciente puede tocar emocionalmente al analista, al realizar los equivalentes simbólicos de los contactos táctiles desfallecientes, tocándole con palabras verdaderas y plenas.

El trabajo con videojuegos en sesión es un medio de expresión del sufrimiento que trae mi paciente. Era la manera de abrir un espacio, que con el tiempo ha sido un espacio potencial, pero que en muchos momentos me hizo plantearme, si el exceso que presentaba mi paciente nos iba a conducir a algún lugar, a dar sentido a toda esa intensidad emocional que se presentaba

una y otra vez. Lo importante que los pacientes se expresen desde donde puedan... no es fácil.

En el caso que he hecho alusión había muchos momentos que atrapaban al paciente y a mí, su terapeuta, pero que abrió un campo de juego que de otra manera no hubiera sido posible y que aún sigue en transformación.

Bibliografía

- Roussillon, R .2.008. *El juego y el entreluego. Cap. 6: El entreluego primitivo y homosexualidad primaria en doble*. P.U.F.
- Anzieu, D.1.998. *El yo piel*. Biblioteca Nueva.

*Este artículo es fruto de reflexiones acaecidas después de la presentación de la ponencia en Bilbao el 4 de noviembre en F.E.A.P. (Bilbao), titulada "Empezando a pensar en un más allá de los videojuegos", por eso añadido en éste la palabra "Sigo" .

****Sobre la autora:** Marian Rosales Pajuelo es psicóloga general sanitaria. Psicoterapeuta acreditada por Feap y Efpa (la europea del Cop). Puesta en marcha del CAT de Aranjuez donde ejerció como Coordinadora y Psicoterapeuta de niños y familias.