

LOS VÍNCULOS DE SANTIAGO ENTRE LA MELANCOLÍA Y DESTINITY, EL JUEGO VIRTUAL

CARMEN WURST
Psicóloga – Psicoterapeuta Psicoanalítica
carmen.wurst@gmail.com

Para citar este artículo / Para citar este artigo / To reference this article

Wurst C. (2018) LOS VÍNCULOS DE SANTIAGO
Entre La Melancolía Y Destiny, El Juego Virtual
Intercambio Psicoanalítico 6 (1), DOI: doi.org/10.60139/InterPsic/14.2.1/
Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC By 4.0)

LOS VÍNCULOS DE SANTIAGO ENTRE LA MELANCOLÍA Y DESTINITY, EL JUEGO VIRTUAL

Trabajo presentado en el XVII Congreso CPPL: Psicoanálisis en los tiempos del des-concierto Lima, 17-19 noviembre 2017

Carmen Wurst¹

¹Psicóloga – Psicoterapeuta
Psicoanalítica carmen.wurst@gmail.
com

Introducción:

Sabemos que los videojuegos son parte de la vida de niños y adolescentes en la actualidad, la tecnología y el internet han ido ocupado un espacio cada vez mayor en la vida de las familias, desplazando las actividades lúdicas tradicionales, así como las interacciones cara a cara, por una realidad virtual. Los contactos se dan de manera inmediata y acortando las distancias, donde la voz y la mirada son desplazadas por los mensajes de texto. En la etapa adolescente, donde la grupalidad constituye el elemento de socialización y el paso a la exogamia, se van desarrollando cada vez más los espacios virtuales de encuentros, que han ido remplazando el barrio y a la esquina. En este trabajo a través del proceso terapéutico de Santiago, analizaremos el rol que ocupan los videos juegos, cuando se instala un proceso depresivo en la adolescencia, en el que el espacio virtual, va constituirse en el lugar del “como si”, donde se tramitarán los duelos, los conflictos relacionados a la búsqueda de la identidad y las carencias a través de personajes y grupos que compensan las fallas de la realidad.

Primer Encuentro: Santiago es un adolescente de 15 años, que llegó a la consulta con un brazo enyesado, al que miraba de tanto en tanto.

P: “hace tiempo quería venir, es que todo el tiempo estoy mal, nada me interesa, yo quería ser futbolista y ya me dijeron que no podré jugar, antes me rompí la pierna y ahora el brazo, desde que se fue Sally (la empleada del hogar), estoy mal en el colegio, es que no tengo a nadie con quien hablar, cuando llego a mi casa ´ estoy solo, se fue de un momento a otro”. Su porte alto y larguicho, su rostro anguloso de piel mestiza aunado a su expresión de tristeza, remitían a un eminente sufrimiento que requería ser contenido en el espacio terapéutico. Su “desgano”, no solo con los estudios, sino en general con cualquier actividad que le propusieran, eran atribuidos por la madre a la flojera, le preocupaba que pasara mucho tiempo en los vídeos juegos. El padre por su parte, consideraba que los problemas se debían a la falta de deportes, compartía el interés de Santiago por el video juego Destiny, que esporádicamente también practicaba, explicó casi con admiración el nivel que su hijo había alcanzado y las medallas, que de alguna manera remplazaban las medallas deportivas. La pérdida de Sally que sentía Santiago, no era reconocida por los padres.

Datos de la historia: Santiago es el menor de tres hermanos, llegó de improviso a la familia cuando su hermana mayor tenía catorce y su hermano nueve. Los padres recuerdan que siempre fue un niño tranquilo y calladito, que no daba problemas, “casi ni se le sentía”, a diferencia de su hermano mayor que había tenido problemas de conducta y había sido papá a los 18 años con otra adolescente, que había ocultado el embarazo hasta el día del nacimiento. Los padres de Santiago se hicieron cargo de la crianza de este bebé, el cual se convirtió en el centro de atención de la familia. En ese entonces Santiago, que tenía nueve años, fue desplazado incluso de la habitación. Los nueve, así como los meses de la gestación, marcaba

la llegada de los miembros de la familia (edad del hermano cuando llega Santiago, edad de Santiago cuando llega el nieto) y consecuentemente de los abandonos.

Proceso Terapéutico: Cuando Santiago inició la terapia sus angustias estaban centradas en haber perdido su ideal de convertirse en un futbolista. No le interesaba cumplir con las tareas, pero atendía las clases, para poder contestar en los exámenes.

Prefería quedarse los fines de semana en casa, no tenía ningún amigo, ni interés en relacionarse con otros chicos. En la escuela había sido intimidado por sus compañeros, con expresiones que hacían referencia a su color de piel, los chicos empezaban a cantar canciones negroides, lo molestaban quitándole la comida. Ante esto su hermano mayor (que había participado en barras bravas y consumo de marihuana), fue al colegio y amenazó con pegarles, a su modo tomó el lugar que los padres dejaban vacante.

Los padres de Santiago mostraban una ambivalencia frente al tratamiento, por un lado, aceptaron fácilmente la interconsulta con psiquiatría y posterior tratamiento antidepresivo, cumplían con los pagos, pero se olvidaban de dejar el dinero para el traslado de Santiago a la consulta, o hacer algún intento por saber cómo iba en la terapia. Se inició una modalidad de sesiones mensuales con ellos, como un intento por acercarlos al mundo de su hijo. La falta de empatía de la madre y la minimización de los problemas por parte del padre, así como el lugar ocupado por el nieto en las sesiones, hacían el mundo de Santiago vacío de representación y afecto. Santiago fluctuaba entre el mundo real, oscuro, pesimista y sin ningún atractivo, filosofando sobre el sentido de la existencia y su convencimiento que no había nada que llamara su atención y los relatos de su mundo virtual, el mundo de Destinity, el juego de batallas entre los últimos humanos de un Sistema Solar y los alienígenas que venía con la determinación de tomar la Tierra. En esta primera etapa, su discurso monotemático y fatalista, me generaban un especial sopor, sentía que las sesiones ocurrían lentamente, dejándome con una sensación de ineficiencia.

Destinity iba remplazando el espacio de socialización y contención emocional; Santiago adoptó el personaje de Titán, uno de los héroes, joven caballero, cuya misión era defender lo que quedaba de la humanidad y descubrir el origen de estos monstruos, los alienígenas, desentrañando los misterios del pasado para vencerlos. Así como en el juego, Santiago iba descubriendo sus "memorias tempranas". Bolas (1987) plantea que el sujeto humano guarda sus primeras experiencias del objeto, que dejan en el adulto alguna huella de su existencia. "El objeto puede arrojar su sombra, sin que un niño sea capaz de tramitar esta relación mediante representaciones mentales o de lenguaje". La terapia se constituyó en ese espacio para darle palabras y sentido a esas memorias tempranas, aquello "sabido, pero todavía no pensado. Santiago descubre que sus padres no querían tenerlo, que solo habían querido tener dos hijos. Esto lo deja fuera del juego real de su existencia, y siendo Titán, adquiere la fuerza para luchar contra el "destino fatal de la realidad".

En el juego forma parte de una comunidad de “gamers” de diferentes edades y partes del mundo, conversan sobre sus vidas, él les cuenta sobre la chica que le gusta en la escuela, y que tiene miedo de acercarse. P: “ella empezó a reírse con sus amigas y me echaron agua, no supe qué decirles, estaba furioso, pero cuando les conté a mis amigos (del juego), me dijeron que tenía que hacer algo, que le podía escribir y decirle que me gustaba, ellos me dieron valor y así lo hice”. T: quizás necesitas esa fuerza de Titán y las armas que vas construyendo aquí para moverte en el mundo de las chicas. P: Si pues, es que no entiendo mucho como son las chicas, pero así lo hice y me mandó un mensaje, eso me gustó”.

A la manera de Winnicott (1971) para Santiago, el video juego podría ser considerado como el espacio transicional, pues el jugar “No se encuentra adentro. Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con gran dificultad, y aún con dolor) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico”. En *Destinity*, era posible mantener esa ilusión de dominio, tan difícil de lograr para un adolescente como Santiago.

La depresión de Santiago podía entenderse desde la postura de Aberastury (1974), quien plantea que el adolescente realiza tres duelos fundamentales: el del cuerpo infantil, en el que los cambios biológicos que van más allá de su propio control, lo confrontan con imágenes que no siempre le son gratas; el duelo por el rol y la identidad infantil, que lo hace renunciar a la dependencia y asumir responsabilidades y finalmente el duelo por los padres de la infancia, quienes a su vez tienen que aceptar el envejecimiento.

Además de los duelos normales de la adolescencia que plantea esta autora, a Santiago se suma el dolor producido por su rápido crecimiento, seguido de la fragilidad de sus huesos que se resintieron con el deporte extremo, la pérdida de la dependencia de la figura materna sustituta, que lo escuchaba, le tomaba la lección y consolaba; el nacimiento de su sobrino que lo desplaza en la familia y lo confronta con la necesidad de hacerse cargo de él mismo, el enfrentamiento de la violencia en la escuela, donde siente que no es posible afrontarla solo, aunado al paso de los padres a la abuelitud.

Otro de los desafíos que atraviesa Santiago es la construcción de su identidad. Horstein (2011), en su texto sobre *Las Depresiones*, refiriéndose al proceso identificador, manifiesta que éste: “implica una renuncia a aquellos objetos, que en sus primeros años fueron soportes relacionales (...) El Yo tiene como referencia su propia imagen, pero también las imágenes que le brindan los otros”² Santiago tenía como modelos a futbolistas a los que emulaba, tenía un proyecto de una escuela en Inglaterra, donde podría estudiar y entrenarse, este proyecto identificador se frustró. Siguiendo a este autor, la identificación es un proceso continuo, no es una fotografía, es el resultante de muchos duelos concernientes a los vínculos investidos. Santiago tuvo que buscar en los videos juegos otro modelo identificador sustituto, el cual le pudo conferir la fuerza necesaria para vencer a los “agresores” reales de su entorno.

57Horstein, L. (2006) *Las Depresiones. Afectos y Humores del vivir*. Bs. Aires: Ed. Paidós. Pág 97

Siguiendo los planteamientos de Horstein al referirse a la identidad plantea que es “un tejido de lazos que articulan narcisismo, identificaciones, pulsiones, conflictos entre instancias, versión actual de la historia, repeticiones y todo aquello que participa en la constitución del sujeto”³: El apuntalamiento de la identidad requiere de puntos de referencia, sin los cuales no se sostiene el sentimiento de sí. En Santiago, la pérdida de los objetos y su dependencia lo colocaron en una depresión severa, ante la ausencia y/o rompimiento de los vínculos. Sally era para Santiago como una segunda madre, me escribe en un mensaje “Hace nueve años estuvo conmigo el día del terremoto, fue la única persona que estuvo a mi lado. “Cálmate ya pasó”, me decía en el primer piso del edificio donde vivo. No sé si ella tenía miedo, pero lo ocultó bien, como muchas madres lo hicieron ese día”.

Para Santiago la terapia fue adquiriendo un lugar de referencia, yo ocupaba en cierta forma el lugar de Sally, pues así como ella, escuchaba lo que le molestaba de sus padres, de sus hermanos, lo que le pasaba en el colegio, el vínculo de confianza se fue construyendo progresivamente. Como el padre, empecé a investigar más sobre el juego, lo cual me hizo acercarme y poder conversar con Santiago sobre sus progresos en las batallas que libraba, en el juego y en la vida real. Fue haciéndose responsable de sus sesiones, siempre pedía un horario alternativo cuando se cruzaba algún examen, encuadre necesario en la terapia de estudiantes. Bajó una aplicación para asegurar su traslado, sin tener que pedirles dinero a sus padres. Empezó a interesarse en los idiomas y llegó a ganar un concurso de oratoria, se iba poco a poco convirtiendo en el Titán de su juego. Llegó a tener una enamorada, que le rompió el corazón, y empezó un proceso de somatización, una gastritis diagnosticada como psicógena que le hizo perder ocho kilos. Esta nueva pérdida, en una etapa en la que Santiago había podido ir procesando sus duelos y adquiriendo un lugar en la familia, tuvo una más rápida remisión, podía considerarse, desde el planteamiento de Freud en Duelo y Melancolía, que la sensación dolorosa, estaba remitido a una reacción normal a la pérdida de un ser amado, a diferencia de la melancolía, en que la investidura libidinal se retira sobre el yo. Terminando la secundaria, luego de dos años de psicoterapia ingresó a la universidad a la carrera de psicología, pero “no clínica, sino social”. El proceso de identificación de un nuevo modelo de vínculo, el cual se desplegó en la terapia, como una experiencia emocional reparadora, permitió que Santiago pudiera procesar sus pérdidas acumulativas a la manera de Massud Khan (1964) e ir construyendo un proyecto personal, que no era una copia de la terapeuta y que le permitirían construir su propia identidad.

Conclusiones: En este devenir adolescente, los videos juegos van ofreciendo encuentros, que van más allá del entretenimiento, se van tejiendo y desarrollando historias, se adoptan personajes, que ayudan a consolidar la identidad. La psicoterapia, el pensamiento simbólico, la creatividad y la imaginación aunado a la destreza, la estrategia y la grupalidad, van entretejiendo la construcción de un vínculo contenedor y trasformador, que aporta el proceso de elaboración de los duelos normales y patológicos de la adolescencia.

A través del proceso terapéutico, Santiago logró transformar un destino (Destiny) que parecía prefijado o como una fatalidad, en una creación de nuevos vínculos, ya no en el mundo virtual, sino en el mundo de las relaciones objetales, metabolizando la frustración, sin perder por otra parte sus relaciones virtuales, propias de un joven de estas épocas, sino ubicándolas en el mundo del juego y la fantasía. Lo cierto es que los cambios que introduce la tecnología a nuestra vida cotidiana, es finalmente un material más a trabajar en la psicoterapia, en busca de descubrir el trasfondo inconsciente que los sustentan.

Referencias

- Aberastury, A. (1988). *La adolescencia normal. Un enfoque psicoanalítico*. Buenos Aires: Paidós.
- Bollas, Ch. (1987). *La sombra del objeto*. Bs. Aires: Amorrortu.
- Espinosa, R., Korembli, M. "Adolescencia y tecnocultura: La construcción de la subjetividad adolescente en la era digital". En *Psicoanálisis*, año 2008, Vol. XXX, N° 2/3, pp. 247-268
- Freud, S. (1915). *Duelo y Melancolía*. En *Obras Completas Vol 14*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Khan, M.M.R. (1964). *Deformación del yo, trauma acumulativo y el rol de la reconstrucción en la situación analítica*. En *La intimidad del Sí mismo*. México: Saltés.
- Lastra, S., Saladino, G., Weintraub E. "La construcción de la subjetividad adolescente en la era digital". En *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*, año 2015, N° 17.
- Hornstein, L. (2006). *Las Depresiones. Afectos y Humores del vivir*. Bs. Aires: Ed. Paidós
- Winnicott D (1971). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Ed. Granica, 1972.
- Winnicott D. (1958). *Escritos de Pediatría y psicoanálisis*. Barcelona: Laia.