

LA REALIDAD VIRTUAL, UN “INTERJUEGO” CON LA CLÍNICA ACTUAL

Relato del análisis de una adolescente

Valeria Muras*

Integrante del Equipo ECOS (Equipo de Consultoría en Organizaciones de Salud), Sanatorio Bernal.

Quilmes. Pcia. de Buenos Aires. Argentina.

Resumen

El avance de la tecnología es constante, las redes sociales son de uso cotidiano y también una forma de vincularse con otros. La virtualidad llegó para quedarse, y con la pandemia por covid19 su uso se acrecentó. Esto implicó poner en marcha estrategias y herramientas para poder dar continuidad al trabajo clínico con niños y adolescentes. El presente trabajo da cuenta del recorrido terapéutico con una joven que presentaba autolesiones, tricotilomanía y trastornos alimenticios. Ante este cuadro de desvalimiento psíquico de la paciente, se advierten fallas en la constitución de la subjetividad y la perturbación en el sentimiento de estar vivo.

A partir del relato de un tipo particular de juego en línea, los juegos de rol, se evidenció un cambio en la actitud de la paciente. La inclusión del material de dichos juegos en el trabajo terapéutico permitió desplegar elementos de su subjetividad.

Palabras clave: psicología; juego; virtualidad; adolescencia; subjetividad; desvalimiento.

VIRTUAL REALITY, AN "INTERGAME" WITH THE CURRENT CLINIC. Report of the analysis of an adolescent

Summary

Technology's progress is constant. Social networks are the way of connecting with others daily. With the COVID 19 pandemic, virtuality increased noticeably and is here to stay. Different strategies and tools were implemented in order to continue clinical work with children and teenagers. This article develops the therapeutic work with a young woman who presented self-harm, trichotillomania (pulling out hair) and eating disorders. Given the patient's state of psychic helplessness, flaws in the constitution of subjectivity were noted, along with the disturbance in the feeling of being alive.

Her sessions and stories were focused on role-playing online games. The inclusion of the material of those games in the therapy allowed to display elements of her subjectivity. Since then, a change in the patient's attitude was evidenced.

* Licenciada en Psicología (UBA). Magister en Problemas y patologías del desvalimiento (UCES). Posgraduada en Psico-oncología (Asociación Médica Argentina). Diplomada en Fundamentos Clínicos del Psicoanálisis (UCES).

Key words: psychology; game; virtuality; adolescence; subjectivity; helplessness.

LA REALITE VIRTUELLE, UN "INTERGAME" AVEC LA CLINIQUE ACTUELLE. Rapport d'analyse d'une adolescent

Résumé

L'avancement de la technologie est constant. Les réseaux sociaux sont le moyen quotidien de se connecter avec les autres. Avec la pandémie de COVID 19, la virtualité s'est développée rapidement et est là pour rester.

Différentes stratégies et outils ont été mis en place afin de poursuivre le travail clinique auprès des enfants et des adolescentes. Cet article développe le travail thérapeutique auprès d'une jeune femme qui présentait de l'automutilation, de la trichotillomanie (arracher les cheveux) et des troubles alimentaires.

Face à ce tableau d'impuissance psychique du patient, on constate des défaillances dans la constitution de la subjectivité et des perturbations dans le sentiment d'être vivant.

Ses sessions et ses histoires se sont concentrées sur les jeux de rôle en ligne. L'inclusion de ces jeux dans le travail thérapeutique a permis de montrer des éléments de leur subjectivité. De ces histoires de jeux, un changement dans l'attitude du patient était évident.

Mots-clés: psychologie; jeu; virtualité; adolescence; subjectivité; impuissance.

REALIDADE VIRTUAL, UM "INTERJOGO" COM A CLÍNICA ATUAL. Relatório da análise de uma adolescente

Resumo

O avanço da tecnologia é constante. As redes sociais são a maneira cotidiana de se conectar com os outros. Com a pandemia do COVID 19, a virtualidade cresceu rapidamente e veio para ficar. Diferentes estratégias e ferramentas foram implementadas para dar continuidade ao trabalho clínico com crianças e adolescentes. O presente trabalho desenvolve a jornada terapêutica com uma jovem que apresentava automutilação, tricotilomania (arrancar o cabelo) e transtornos alimentares. Diante desse quadro de desamparo psíquico do paciente, observam-se falhas na constituição da subjetividade e perturbação no sentimento de estar vivo.

Suas sessões e histórias se concentravam em jogos de RPG online. A inclusão desses jogos no trabalho terapêutico permitiu evidenciar elementos de sua subjetividade. A partir de então, evidenciou-se uma mudança na atitude do paciente.

Palavras-chave: psicologia; jogo, virtualidade; adolescência; subjetividade; desamparo.

Desde la década del 90 han surgido múltiples avances en el ámbito de la informática y las telecomunicaciones que dieron lugar a la expansión de Internet. Entre las distintas herramientas informáticas que se han creado podemos mencionar, el correo electrónico, páginas Web, buscadores, Youtube,

Skype, blogs, entre otras. En cuanto a las aplicaciones sociales, recreativas y laborales más difundidas podemos nombrar algunas como Facebook, WhatsApp, Instagram, Telegram, Tik-Tok, Twitter y LinkedIn.

Con el paso del tiempo y el avance de la tecnología muchas de las actividades que antes se realizaban a través de la computadora, comenzaron a ser de uso cotidiano, a partir de la instalación de diferentes aplicaciones en el celular. En la actualidad, desde cualquier dispositivo electrónico es posible enviar mensajes, hacer nuevos amigos, jugar en red, compartir información, fotos, películas o videos que permiten establecer nuevas formas de lazos con otro.

Las redes sociales no son positivas ni negativas, son medios de comunicación para interactuar, por lo tanto, el impacto en quien las utiliza depende de las motivaciones e intenciones que rigen su uso. El continuo avance de la tecnología nos lleva a aprender a utilizarla, más aún ante el surgimiento de la pandemia, donde el trabajo psicoanalítico tuvo que ser repensado, poniendo en marcha nuevas formas de atención ante un contexto desconocido que presenta nuevos desafíos.

En esta línea, compartiré un material clínico que pone de manifiesto un modo de trabajo posible con una adolescente, en los inicios de la pandemia por Covid19, y luego de la misma.

Conceptos generales

La adolescencia es un tiempo crucial del desarrollo, Quiroga (2006) propone que esta etapa involucra distintos aspectos y ha sido definida desde distintas disciplinas pasando por la biología, la antropología y la psicología. “*En principio parte siendo un hecho biológico, pero a su vez este hecho se ve inmerso en un proceso social que varía según las culturas y los momentos históricos.*” (pág.15).

Desde el psicoanálisis, Freud (1905d), introdujo el concepto de pubertad y no el de adolescencia, en el marco del desarrollo de la sexualidad infantil. En su trabajo *Tres ensayos de teoría sexual*, formula su teoría sexual en dos tiempos. Un primer tiempo correspondiente a la sexualidad infantil y luego un segundo tiempo en la época de la pubertad en la que se introducen cambios que llevan la vida sexual a su conformación definitiva. Con la llegada de la pubertad se desarrolla la reedición de los complejos de Edipo y castración, que comportan transformaciones necesarias, difíciles y determinantes, llevando al sujeto a desavenencias en el plano pulsional, y la ruptura de identificaciones e ideales; donde lo central es el paso de lo endogámico a lo exogámico, de lo familiar a lo cultural.

Los trabajos psíquicos de la adolescencia se podrían describir siguiendo algunos puntos que citan Aberastury y Knobel (2006) por ejemplo búsqueda de sí mismo y de la identidad; tendencia grupal; necesidad de intelectualizar y fantasear; desubicación temporal, en donde el pensamiento adquiere las características de pensamiento primario; evolución sexual manifiesta que va desde el autoerotismo hasta la heterosexualidad genital adulta; actitud social reivindicatoria con tendencias anti o asociales de diversa intensidad y una separación progresiva de los padres, entre otros.

Asimismo, los adolescentes requieren de un tiempo y de un espacio para metabolizar los cambios, explorar y experimentar nuevos mundos y encuentros con los otros fuera de lo conocido y familiar. Wasserman (2011) considera que a partir del trauma puberal el sujeto está "*condenado a explorar*". Esta exigencia exploratoria proviene no sólo de su nuevo cuerpo genitalizado, del que tendrá que apropiarse, sino también del medio social que obliga a buscar cobijo fuera del hogar familiar y un objeto amoroso exogámico. Si bien es personal, este trabajo de exploración es realizado por el adolescente en compañía, apuntalado en diferentes objetos que lo sostienen en su búsqueda:

el grupo de pares como referente por excelencia, pero también los denominados por Winnicott objetos y fenómenos transicionales (Winnicott, 1951). La transicionalidad designa una zona intermedia de la experiencia entre realidad y fantasía, entre la intimidad y la relación con el mundo externo, una zona que permite aliviar las tensiones entre lo interno y externo y que se halla en continuidad directa con el jugar del niño y ésta a su vez con el espacio potencial entre la madre y el bebé.

El arte, la experiencia cultural, el juego creador son ejemplos de esta zona intermedia en la vida de un individuo (Winnicott, 1951). Este espacio desempeña un importante papel no sólo en los momentos de constitución subjetiva sino a lo largo de toda la vida. Los objetos y fenómenos transicionales adquieren una importancia fundamental, ya que le permiten al sujeto adolescente transitar ese espacio y ese tiempo necesarios para salir del entorno familiar y realizar los trabajos exploratorios para lograrlo.

El juego es el primer escalón del desarrollo a la creatividad, forma parte de la evolución psíquica y está al servicio de la tramitación de distintos traumas.

Desde el psicoanálisis con niños, el análisis del juego durante la sesión es parte de una herramienta para el análisis. Con respecto a los adolescentes, se considera que el juego también puede ser una forma de trabajar en sesión.

Presentación del caso: Malena

Malena se presentó por primera vez a la consulta cuando tenía 17 años, con una postura encorvada, un discurso poco fluido, tímida y con cortes en la piel (autolesiones) en las zonas de los brazos, piernas y cintura. Además, presentaba tricotilomanía y trastornos alimenticios. La primera consulta fue un mes antes que se declare la pandemia por Covid19, por lo tanto, el tratamiento comenzó de forma presencial en el consultorio y continuó de manera virtual por

video llamada de WhatsApp durante al menos un año. Luego volvimos a lo presencial en el consultorio, pero muchas de las formas adquiridas durante el trabajo desde la virtualidad se sostuvieron.

Vínculos familiares

Este apartado busca desarrollar la historia familiar de Malena, haciendo hincapié en las fallas de la constitución de la subjetividad y la perturbación en el sentimiento de estar vivo (Maldavsky, 1992a) concernientes a las patologías del desvalimiento.

La paciente era parte de una familia tradicional, con problemas económicos y con una distribución de los roles muy definidos. El padre era el proveedor de la casa. La madre había dejado de trabajar apenas quedó embarazada de Malena, por lo que dependía económicamente de su marido. Además, pasaba por estados depresivos; alternando la toma de medicación psiquiátrica según su propio criterio.

La paciente recordaba que, durante su niñez, y aun en la adolescencia le tenía mucho miedo a su padre, quien era violento verbalmente. Según los dichos de la madre, el padre había dejado de consumir drogas cuando Malena nació.

En los últimos años, la relación de Malena con su padre había sido prácticamente nula, ya que sus actitudes agresivas e insultos fueron incrementando en intensidad y frecuencia. Cuando la paciente cumplió sus 15 años, le contó a su familia que fue víctima de un abuso por parte de un familiar paterno cuando ella era pequeña. Su padre no creyó en sus dichos y desde entonces la relación entre ellos se tornó aún más agresiva, ya que la confesión del abuso provocó una ruptura con la familia del padre.

Malena pasó por varios periodos de anorexia en donde bajaba de peso de forma brusca. A pesar de ser muy evidente, sus padres casi no registraban el descenso de peso. Además, ante una discusión o situación insoportable, la paciente se hacía cortes en el cuerpo y cuando su madre los notaba su único recurso era hacerle prometer que no lo iba hacer más. De esta manera, Malena oscilaba entre conductas dañinas: no comer y cortarse.

La madre de Malena funcionaba como intermediaria entre su hija y su marido, intentaba mantenerlos unidos, callando a Malena para que no confrontara con su padre. Para evitar las peleas y los gritos de su familia, la paciente dormía de día y estudiaba de noche, es decir que había modificado su rutina de sueño para no tener contacto con ellos. Cuando se levantaba cerca del mediodía, Malena tomaba su vianda y se conectaba a las clases virtuales de la escuela. Cabe destacar que la familia almorzaba con viandas compradas, como si lo nutricio sólo pudiera provenir del exterior. Cada uno tenía diferentes necesidades; su padre era obeso por lo que decía necesitar comer sano; Malena no comía carne y la madre estaba cansada de las quejas de su marido por la comida. Si bien cada vianda estaba rotulada con sus nombres, el padre se comía la comida de los demás.

Ambos padres no registraban las necesidades de Malena y ella a su vez tampoco las registraba, repitiendo el no registro de las necesidades propias, ni de las ajenas, y por lo tanto la imposibilidad de realizar acciones específicas, fallando en el encuentro con ese otro, por falta de un contexto empático que pone en evidencia las fallas en la constitución de la subjetividad.

En esta familia predominaba el criterio de indiferenciación, que Maldavsky (1996) describe como “carne de mi carne”, condición en que un grupo funciona como ligado por un cordón umbilical o como si fuese uno la placenta de otro. Allí uno de los integrantes o varios, alternativamente, ocupan el lugar de filtro o descarga de los demás, como lo hacía Malena. Los integrantes de la familia

eran parte de un único magma interpulsional, en el cual el exterior estaba desinvertido.

En los inicios de la vida, la función de protección debe desempeñarse por un ambiente empático que actúa como filtro. A partir de la efectividad de esa función y de la progresiva diferenciación del bebé en relación con la madre, su yo va construyendo, por introyección, su propia barrera de protección. En este caso, esa diferenciación no ocurre y entonces madre e hija siguen funcionando con el supuesto de la unidad orgánica, invirtiéndose las funciones. Por este camino, lo que caracteriza a estos vínculos, tiene que ver con una adhesividad desconectada, es decir falta de diferenciación entre los miembros de la familia, espacios y funciones confundidos entre padres e hijos que coincide con una falta de registro del otro como tal.

En la misma línea, ante la presencia de un padre que no habilita la creación de la espacialidad psíquica ligada al pensamiento, ni un espacio ligado a la cultura, como oportunidad para tomar distancia de la adhesividad materna, lo que no permite es el acceso a un mundo simbólico. Cabe señalar que el padre no estaba de acuerdo con que Malena concurriera a un tratamiento psicológico, y muchas veces la señalaba como “la loca” de la familia.

En este caso, la familia en lugar de promover el desarrollo de la subjetividad, la perturba e incluso impide dicha conquista, a ambos padres les molestaba que su hija saliera con algún amigo/a, se enojaban y la criticaban. Este tipo de nexos intersubjetivos expone a los individuos a la invasión de procesos tóxicos y traumáticos.

Juegos de rol

El juego es tomado por Freud como una de las prácticas normales más tempranas del aparato anímico. El juego posee la particularidad de ser un

“como si”, ya que el niño escapa de su realidad a través de este, representando de una manera que considera más agradable que la realidad en la que vive. El juego le brinda la posibilidad de actuar de manera activa aquello que vivió en forma pasiva, de cambiar situaciones o modificarlas, cambiar los finales que no le han resultado placenteros por otros que si le sean y cambiar de roles que le han sido prohibidos.

Es en *Más allá del principio de placer* donde Freud (1920g) desarrolla que en un primer momento el niño arroja lejos de él objetos, los cuales representan a un doble en calidad de ayudante que le permite ser activo en lo padecido pasivamente. Esta acción representada y repetida por el niño es interpretada como una forma de elaborar la situación traumática que le produce el alejamiento de su madre. Es sabido que en la clínica infantil una estrategia posible es el juego para que advenga el sujeto del inconsciente, ya que el niño habla de su mundo interior, expresando sus conflictos, miedos y angustias.

Con el juego el niño juega sus propias significaciones, interpretaciones que apuntan a dar sentido a aquello que de lo real se presenta como trauma. Asimismo, la subjetividad se estructura a partir de las relaciones con otros, enredada en los vínculos y a partir del medio en el cual se desarrolla. Por dicha razón, en el juego se van a ver representados aspectos de su vida, de su realidad externa y de su realidad interior.

Ahora bien, en tiempos adolescentes el grupo de pares desempeña una función apuntaladora esencial en los caminos exploratorios que conducen hacia el mundo hetero-familiar. En la actualidad, el desarrollo de la tecnología y la comunicación virtual, se presentan como nuevas formas de interacción con los otros, más aún en un contexto de pandemia, en donde el contacto en presencia del otro se vio interrumpido. Estos instrumentos pueden convertirse en una forma para manipular la realidad, favoreciendo vivencias de omnipotencia y obstaculizando la posibilidad de vincularse afectivamente.

Entonces, cabe pensar en estos instrumentos como herramientas posibilitadoras de nuevos escenarios y espacios de exploración y ensayo para la posterior búsqueda de relaciones amistosas o amorosas en un espacio por fuera de lo familiar. De esta forma el juego en los adolescentes es utilizado para la interpretación psicoanalítica.

Los juegos de rol se destacan por ser videojuegos denominados MMORPG ("*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*") cuyas siglas significan "juego de rol multijugador masivo en línea", que permite a miles de personas interactuar en forma simultánea en un mundo virtual. Estos son conocidos como juegos simulados y se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y de destreza. Estos juegos simulados, con una infinidad de material de apoyo, aumentan la socialización entre diversas personas de diferente sexo, edad, cultura y lugares del mundo.

Los juegos de rol se desarrollan de manera interpretativa narrativa, en la que una variedad de participantes asume cada uno un personaje diferente, con ciertas características, imaginando una historia con su propia trama y diálogo. Los participantes describen sus acciones sin ninguna guía a seguir, quedando el juego a merced de las decisiones de los jugadores. Lo primordial del juego es la imaginación junto con la originalidad y el ingenio de la narrativa. Los temas de los juegos de rol son variados; hay de época medieval, de guerreros, extraterrestres, fantasía, entre otros.

Para el psicoanálisis el juego y el jugar adquieren una dimensión tan singular como lo es cualquier otro tipo de discurso porque posibilita la expresión de problemáticas. Quizá, uno de los sentidos más importantes que tiene el juego es el de pretender, hacer "como si", estar actuando una realidad que es propia de esa misma situación y que probablemente tenga que ver con algún aspecto de la realidad del jugador.

Viñeta clínica – “*Well Played*” (bien jugado)

A lo largo de las sesiones Malena presentaba estados de apatía, su tonalidad de voz era baja, en ciertas ocasiones se quedaba callada porque ya no sabía qué decir. En otros momentos presentaba estallidos de desbordes afectivos a través del llanto casi incontrolable, como catártico, inundando la capacidad de registro desde la conciencia y dejándola en un estado de abrumamiento, lo cual podría ser un indicador de un cuadro tóxico.

Malena fue desplegando cuestiones de su dinámica familiar y sobre lo difícil que era para ella establecer vínculos con otras personas. Siempre con una mirada hacia abajo, con escasa posibilidad de decir lo que sentía y pensaba. Las sesiones se hacían difíciles de llevar, permanecíamos en silencio por varios minutos. Sin embargo, quedé sorprendida cuando a partir del relato de un tipo particular de juego en línea, los juegos de rol, su actitud cambió significativamente: su rostro se volvió más expresivo, sonreía, su tono de voz fue menos grave, y más claro la cadencia de sus palabras. Este cambio expresivo en la voz me alertó acerca de un posible camino clínico a seguir. Al respecto, Rembado (2017) sostiene que el tono de voz expresa un aspecto de la afectividad del hablante.

Cuando ella hablaba y explicaba cómo jugaba, lograba conectar visualmente, se entusiasmaba y se comunicaba corporalmente, haciendo movimientos con sus manos y gráficos en papeles para explicar cuestiones del juego. Esta forma de trabajo se continuó desplegando desde la virtualidad en los inicios de la pandemia, siendo un recurso para el trabajo terapéutico, teniendo en cuenta el cuadro de desvitalización de la paciente.

Pude constatar que el uso de las redes sociales, en particular de los juegos de rol, era el espacio que Malena tenía a su alcance para poder sortear algunas limitaciones y miedos que se le presentaban en la “vida real”. Ella podía entrar

y salir de los juegos, cómo y cuándo quería, sin dar explicaciones. Asimismo, algunos de los personajes creados por ella, fueron de ayuda para trabajar durante la terapia.

Por ejemplo, Malena contaba que sus personajes eran protagonistas de distintas historias. Cabe señalar que cada jugador podía chatear en línea para acordar cómo jugar y qué historias crear, además se podía jugar con varios personajes en una misma historia.

En un primer momento, hablaba sobre un foro ambientado en un bosque mágico, donde pasaban cosas inexplicables, del orden de lo asombroso. En este foro, Malena tenía un personaje varón de 28 años con una muy buena posición económica. El padre de dicho personaje lo llevó al bosque para que se recuperara de su adicción a las drogas, ya que el joven era una vergüenza para la familia. Aquí comenzó una historia de amor entre el personaje de Malena y una joven de 17 años (personaje que encarnaba una amiga a quien nunca vio personalmente). Un tercer personaje de Malena se interponía en la relación, y generaba enredos amorosos entre los tres personajes. Finalmente, la joven quedó embarazada, hecho que fue consensuado por ambas jugadoras durante las charlas en el chat, y luego decidieron abandonar la historia. Esta situación pasaba constantemente, siempre dejaban las historias por la mitad o inconclusas.

Uno de los personajes favoritos de la paciente era “El Gordo”, así lo llamaba ella, este personaje no era nuevo, sino que había ido mutando a lo largo de los años. Cabe recordar que el padre de la paciente era obeso. “El Gordo” era un hombre de 31 años y era el único personaje que pasaba de un foro al otro. En esta versión de su vida, el Gordo no se rehabilitaba de las adicciones, y tenía una vida de excesos y descuido. El Gordo era un personaje con dinero, proveniente de una familia reconocida, convivía con una mujer que no amaba, no tenía vínculo con su padre y la madre había fallecido. Cuando trajo a este

personaje a la sesión, comentaba que el foro estaba ambientado en Nueva York. Aquí su compañera de juegos, creó un personaje mujer de 16 años con un trabajo bastante particular: ofrecía un servicio de “bella durmiente”; la gente pagaba para dormir con ella desnuda sin tener relaciones sexuales. El Gordo utilizaba este servicio y se enamoró de esta joven. Después de un tiempo decidieron escapar juntos y pasaron por varias situaciones riesgosas; consumieron cocaína, robaron y fueron perseguidos por la policía. Finalmente, la joven tuvo una sobredosis y terminó internada, mientras que El Gordo fue arrestado y perdió el contacto con su amada. Nuevamente abandonaron el foro.

Por medio de esta historia, pareciera que Malena intenta, al encarnar el rol del Gordo, comprender la mente de su padre proyectando en el juego a un personaje con sus características. Allí, el personaje de la joven mujer, con su trabajo particular de “la bella durmiente”, se presenta como alguien que logra rescatarlo de la inercia a través del amor.

Asimismo, se puede inferir, que en cada uno los personajes de Malena, había partes y rasgos de su vida real, de sus preocupaciones, inquietudes, miedos, vivencias conscientes e inconscientes. Para Malena hablar sobre ciertos temas era muy difícil, ya que le generaba un desborde emocional en donde era casi imposible desarrollar algún pensamiento. Sin embargo, a lo largo de las sesiones, la paciente fue comprendiendo lo importante que era dialogar y trabajar sobre sus personajes, ya que lograba expresar pensamientos y hasta pensar cómo resolver situaciones desde el juego virtual, que en la vida real no podía.

Por lo tanto, se trabajó con la paciente para que pudiera hallar, por medio de la creación de sus personajes, un camino para hablar sobre ella, desarrollando su propia lucidez. Conectando con sus personajes, tratando de entender las características y las dinámicas familiares, fue posible hacerle preguntas,

ayudarla a pensar, armar su propia historia. De esta manera, Malena encontró una manera de enfocar y registrar situaciones concretas de las cuales ni siquiera estaba advertida.

Algunas reflexiones

Para Malena el juego en red representaba una suerte de espacio transicional, al modo en que lo ha trabajado Winnicott (1971), una “zona intermedia de experiencia”, de transición entre el yo y el no-yo, facilitadora y a veces precursora de experiencias de socialización, de encuentros en el mundo externo.

A partir de que Malena comienza a contar la historia de sus personajes, logra desplegar algo de su subjetividad. Por medio de su discurso sobre los juegos de rol fue posible pesquisar características propias e incluso fueron disminuyendo la frecuencia de las autolesiones. Se cree que el cortarse representa un intento de calmar un grado de tensión extrema, por una angustia desmesurada, lo cual podría reflejar una estrategia para afrontar experiencias intensas y abrumadoras para quien las vive.

De todas formas, trabajar durante sesiones sobre historias creadas en los juegos de rol de Malena, por momentos fue sumamente confuso y frustrante, generando dudas sobre el rumbo del tratamiento. Sin embargo, luego de un tiempo se pudo observar que las autolesiones disminuían a medida que desplegaba escenarios en los juegos de rol, que luego podía registrar y analizar en su realidad cotidiana.

Se puede inferir que estos personajes parecieran ser dobles de Malena. Recordemos que inicialmente la creación de dobles forma parte de un desenlace psíquico necesario, no contingente (Maldavsky, 1990a), ya sea que el yo lo conquiste para sí mismo o lo ceda a otro. Ahora bien, en este caso, el

doble se instaura como una manifestación que perdura en el tiempo, aquello que evolutivamente permitía el reencuentro con aspectos propios por la vía de la proyección, se convierte en un desenlace patológico que evidencia el fracaso en el proceso identificador, que se resuelve de modo precario, poniendo en evidencia un menoscabo del sentimiento de sí. Malena pareciera encontrar un refugio en estos dobles para su propia supervivencia, en que el yo produce psíquicamente un doble omnipotente a través del cual puede desmentirse una realidad decepcionante o insoportable.

Asimismo, estos dobles representan la vigencia del conflicto con la realidad o con el superyó, que pone de manifiesto el deterioro en el proceso identificador, resuelto con fluctuaciones y por lo tanto un fracaso en la producción de la posición sujeto. Es ahí cuando la tecnología puede ponerse al servicio del trabajo psíquico específico del reposicionamiento adolescente, como apoyo desde lo imaginario para fortalecer lo simbólico en camino de definiciones subjetivas. De esta manera, funciona como un apoyo y sostén para tramitar y tolerar algo de la realidad intolerable para el psiquismo.

La tecnología podría ser un modo para que ciertos contenidos desmentidos adquieran figurabilidad a través de la proyección en determinados dobles. Así, la tecnología da lugar al pasaje del cuerpo biológico al cuerpo psíquico, ya que las manifestaciones corporales que se presentan como síntomas no poseen ensambles con su interioridad, es decir no se conecta con sus estados internos. En estos casos, se evidencia una falla en la resolución de las tensiones internas, en la alteración de la orientación no dirigida al mundo sino al estancamiento intrasomático en lugar de la proyección como modo de empuje vital y trófico.

Por lo tanto, y al igual que ocurre con los sueños, mediante las operaciones de condensación y desplazamiento, se podría conjeturar que, mediante la creación de historias en los juegos en red, la expresión del lenguaje escrito representa el

pensamiento psíquico que adquiere la posibilidad de ser figurable. Asimismo, el trabajo de la figurabilidad no es únicamente transformación de pensamiento en imágenes, sino que es el hecho de puesta en juego de la posibilidad de ligar representaciones que luego habilitan a la palabra; como modo de dar sentido al desasosiego falta de posibilidad representativa, y aporta potencialidad para el advenimiento de la subjetividad.

En el caso de Malena no se encuentra representada en su decir, la palabra encarna un vacío en su núcleo identificador. La función esencial de la palabra, hacer consciente lo inconsciente, está empobrecida. Cuando se presentan pacientes con un discurso acotado, la tecnología puede servir para captar y detectar aquello que no tiene lugar en la palabra. Las historias escritas de la paciente sobre sus personajes en juegos en red parecieran dar lugar a que Malena pueda contener sus sentimientos y pensamientos, promoviendo en su mente una mayor capacidad para sentir y pensar. De esta manera, se le da lugar al desarrollo de su subjetividad y al despliegue de los afectos desestimados.

Como sabemos durante la adolescencia hay varios movimientos, uno de ellos tiene que ver con el duelo por el cuerpo infantil y la reinscripción psíquica de un cuerpo diferente al de la infancia. De este modo, el sujeto deberá aprender a habitar e invertir un nuevo cuerpo, y también a reconocerse en esa nueva imagen, lo cual no ocurriría sin dificultades. Asimismo, los padres ideales de la infancia, con los que se habían identificado y que eran sostén de su identidad, han caído; los domina un sentimiento de inexistencia, de poca consistencia.

Ahora bien, en el caso de Malena se observa la falta de recursos para hacer frente a la angustia, que se daría por aquellas situaciones donde los padres de la infancia no habrían podido resolver la tensión de ella mediante una adecuada contención. Durante la adolescencia las antiguas identificaciones caen y deben aparecer otras nuevas, esto muchas veces se logra a partir del

grupo de pares. Sin embargo, pareciera que Malena utiliza la creación de personajes en historias escritas para poder proyectarse y desplegar sus identificaciones.

A modo de cierre

Es necesario destacar la importancia de establecer un vínculo empático con pacientes que, como Malena, se encuentran en estados de desvalimiento, en donde la pandemia seguramente fue un factor que potenció la desconexión. En este sentido, sería de utilidad que el terapeuta pueda hacer uso de sus recursos, de escucha y de contención, como modo para trabajar hacia la subjetivación. Nuestras observaciones cotidianas en la clínica con adolescentes serán el material que nos permita continuar con estas reflexiones en futuros trabajos.

Este artículo pretende ser útil para repensar el trabajo con adolescentes con problemáticas similares a las de Malena y para resolver algunos interrogantes que presentan los pacientes en riesgo. El trabajo con adolescentes es arduo, por eso creo que es importante poder ser flexibles y estar dispuestos a acercarnos a ellos, escuchando las nuevas presentaciones que adquieren los conflictos conocidos, como escritos en nuevas lenguas, que se presentan como desafíos.

Recibido: 25/04/2022

Aceptado: 30/05/2022

Bibliografía

- Aberastury, A. y Knobel, M. (2006) *La adolescencia normal. Un enfoque psicoanalítico*. Buenos Aires: Paidós.
- Barrionuevo, J. (2011). *Adolescencia y Juventud. Consideraciones desde el Psicoanálisis*, Buenos Aires: Eudeba.

- Barrionuevo, J. (2013) Nuevas tecnologías de comunicación, relaciones virtuales y lazo social, en *Actas del V Congreso Internacional de Psicología y XX Jornadas de Investigación*, Facultad de Psicología.
- Caldevilla Domínguez D. (2010). Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Recuperado: de <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN1010110045A>
- Freud, S.; (1905d). *Tres ensayos de teoría sexual*, en *Obras Completas. AE*, vol. 7
- Freud, S.: (1908d). La moral sexual “cultural” y la nerviosidad moderna, en *Obras Completas. AE*, vol. 9
- Freud, S. (1920g). *Más allá del principio de placer*, en *AE*, vol.18.
- Freud, S.; (1930^a [1929]). *El malestar en la cultura*, *AE*, vol. 21.
- García-Leiva P. (2005). Identidad de Género: Modelos explicativos. Departamento de Psicología Área de Psicología Social Universidad de Huelva. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 7, 71-81 Universidad de Málaga. España.
- González Bojórquez J.A. (2020) “Redes sociales: Una visión psicoanalítica”. Disponible en: <https://silo.tips/download/redes-sociales-una-vision-psicoanalitica-jose-amador-gonzalez-bojorquez>
- Kazez, R. (2020) Familia, desvalimiento y sordera. *Revista Topía. Cuadernos*, 7, 24.
- Maldavsky, D. (1990a). *Procesos y estructuras vinculares*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Maldavsky, D. (1992a). *Teoría y clínica de los procesos tóxicos*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Maldavsky, D. (1995b). *Linajes Abúlicos*. Buenos Aires: Paidós.
- Maldavsky, D. (2007). *La intersubjetividad en la clínica psicoanalítica*. Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Quiroga, S. (2006). *Adolescencia: del goce orgánico al hallazgo del objeto*. Buenos Aires: Eudeba.

- Rembado J. M. (2017). Descripción de un instrumento para el análisis del estado de la defensa en la altura tonal de la voz. *Subjetividad y Procesos Cognitivos*, 21, 1, 122-145.
- Volnovich, J.C.; Waserman, M.; Janin, B. (2013) Adolescencia en riesgo. *Los Ateneos Psicoanalíticos de Topía*.
<https://www.topia.com.ar/articulos/adolescencia-riesgo>
- Waserman, M. (2011). El hallazgo de objeto. En *Condenados a Explorar. Marchas y contramarchas del crecimiento en la adolescencia*. Buenos Aires: Noveduc.
- Winnicott, D. (1951). Objetos y fenómenos transicionales. En *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Barcelona: Paidós.
- Winnicott, D. (1986). *El hogar, nuestro punto de partida. Ensayos de un psicoanalista*. Barcelona: Paidós.