

## **FANTASÍA, REALIDAD VIRTUAL.**

Lila Madrigal Guridi\*

### **RESUMEN.**

El presente trabajo tiene la finalidad de dar a conocer como a través del videojuego, un aparato electrónico, es posible no solo conocer las fantasías del paciente, sino también como una forma de acceder a la vida intrapsíquica. Teniendo como referencia un caso clínico y la delimitación teórica.

**PALABRAS CLAVES.** Fantasía, videojuego.

Mario aparentemente es un chico común y corriente, con 13 años de edad y evidentemente con todos los conflictos tanto orgánicos como psicológicos propios de la adolescencia; el motivo de consulta es la alienación marcada visiblemente observada en el uso de la computadora y sobre todo del videojuego, lo cual preocupa demasiado a la madre.

Cuenta con una familia uniparental (Madre), durante los primeros años de tratamiento, debido al divorcio de sus padres cuando é tenía 1 año de edad. Ambos padres profesionistas, Alma de 43 años de edad, antropóloga pero trabajando como traductora independiente. Miguel licenciado en Letras, Antropólogo y catedrático de una Universidad Nacional. Hasta la edad de 11 años vivió con su madre en la Ciudad de México, pero debido al nivel de vida estresante y peligroso, deciden madre e hijo retirarse a provincia, en

donde residen los abuelos maternos, ambos arquitectos. Cabe mencionar que la familia materna es sudamericana, refugiados en México desde hace más de 20 años, los cuales tienen una buena condición económica.

Según la madre, el padre de Mario ha tenido una vida muy desorganizada, desde su historia personal hasta la época presente, pobres vínculos, observándose en la inestabilidad con la pareja que tiene y con la cual tiene un hijo de un año. Además presenta causa que ha decir de la madre, motivó su divorcio. Ausente, y poco fuerte como figura paterna, ha fungido como “amigo” de Mario, no como padre. Actualmente vive con su pareja con la cual tiene un hijo de 1 año de vida, al cual Mario quiere mucho, aunque poco lo ha frecuentado.

Alma llevó una vida tranquila, a partir de la llegada de Mario al mundo; siendo una madre hasta cierto punto sobreprotectora, sin pareja, solo amistades. Dependiente emocionalmente de los padres, y con fuertes sentimientos no elaborados, de odio hacia el padre de Mario. Al año y medio de tratamiento, muere de improviso debido a un tumor cerebral no identificado a tiempo.

La historia del desarrollo de Mario nos muestra un parto normal, no planeado pero deseado por la Madre, más no por el padre. Así como el padre, una vez “aceptado” el embarazo, deseaba una niña, y la madre un varón. Nace en una clínica de asistencia pública. Se quedó sin leche,

---

\* Candidata a Maestra en Psicoterapia Psicoanalítica de la Infancia y Adolescencia. Catedrática de la Universidad Vasco de Quiroga. Asesor del Centro de Atención Psicológica, UVAQ.

optando por el biberón, hasta los 14 meses. La alimentación fue y sigue siendo de forma irregular. El sueño ha sido tranquilo; siempre ha tenido su propio cuarto, pero ocasionalmente se llega a pasar a la cama de la madre cuando tiene pesadillas. El control de esfínteres se llevó a cabo en la guardería, llegando a tener enuresis nocturna, hasta la llegada de una mascota, un gato llamado “dragón”, a la edad de 7 años. En el desarrollo sexual, ambos padres han sido muy abiertos en información cuando se requiere, sin embargo actualmente, y con la ausencia del padre éste no ha tenido una figura masculina fuerte que le resuelva dudas de la edad correspondiente. Su salud en general ha sido buena, llevando tratamiento en enfermedades comunes de tipo naturista, homeopática y acupuntura. A decir de la madre Mario fue un niño que se había mostrado con un carácter fuerte, y muy expresivo, contrario a la actualidad que se observa distante, aislado y callado, pero incluso se muestra con algunas conductas manipulador y adulador, cuando pretende conseguir dinero para algo. Los patrones de juego se tornaron en la infancia alrededor de armar, y andar en bicicleta, pero desde el inicio de la adolescencia solo se concentra en el play station<sup>1</sup> y los juegos de computadora. Hasta hace dos años, asistía a clases de Tae Kwan Do, básquetbol, fútbol, etc., sin embargo éstos no son de interés alguno actualmente. No llevan una religión, y como eventos significativos, se han mudado tres veces, con los consecuentes cambios de escuela, además de un viaje al país de origen de la madre con la finalidad de conocer a la familia.

---

<sup>1</sup> Marca Registrada de un programa de videojuegos doméstico, a través del televisor y su respectiva consola.

¿Qué son los videojuegos? Se puede decir que la historia de los videojuegos tiene un inicio a partir de 1946, con la aparición de la electrónica, base de los juegos electrónicos.

Terminada la Segunda Guerra Mundial, se abren laboratorios – museo, en donde la gente podía observar los avances tecnológicos.

En 1961 la Corporación de Equipo Digital de EU, donó su computadora al Instituto de Massachussets, en donde algunos de los estudiantes elaboraron gráficas basadas en vectores y uno, Russell, de ellos trabajó en un juego interactivo que le llevó cerca de 6 meses terminar la primera versión: un juego de dos jugadores cuyo tema esa espacial.

A este juego se le agregaron otros gráficos estéticos y evidentemente más llamativos.

Actualmente los videojuegos van desde un game boy<sup>2</sup> hasta los arcades<sup>3</sup>.

Existe un juego llamado Starcraft, original, el cual tiene el objetivo de generar, desde un inicio, un ejército para llevarlo a combatir y ganar la batalla, ya sea contra uno o varios contrincantes a la vez. Es un juego de estrategia creado por la compañía Blizzard, en donde la misma es a tiempo real; tomando decisiones al momento dependiente de ello para ganar o perder el juego.

---

<sup>2</sup> Marca registrada de videojuego portátil, de uno o cuatro jugadores.

<sup>3</sup> Máquinas de videojuego situadas en pequeños lugares públicos

El juego se divide en tres grandes campañas bélicas: la campaña terran, la protoss y la zerg. Lo recomendado es comenzar desde la primera campaña bélica, ya que además de su complejidad, a lo largo de cada batalla se da una pequeña introducción acerca de la historia y sus guerreros. Cuando se trata de llevar misiones, se siguen ciertas instrucciones o mandatos, en donde generalmente se está luchando por el bien común de tu raza en turno, defendiéndose de las amenazas alienígenas o bien por justicia.

Cada raza tiene sus razones para luchar, no existen equivocaciones, dependerá de la posición que se desee adoptar por el momento. Estas razones dan sentido al juego y a la empatía con todos los jugadores.

Se considera que los terran son humanos, una raza especial de ellos. Las otras dos razas son alienígenas.

## ANÁLISIS

Durante la etapa inicial del tratamiento Mario se mostraba callado y provocativo hacia la trasgresión de la terapeuta, llevándolo yo a cabo en forma de cuestionario intrusivo y continuamente, sin embargo también provocaba mi ansiedad cuando se presentaban largos silencios.... En esos momentos mi atención flotante se percataba de un objeto que acompañaba en las manos a Mario; un CD, pero el nunca hablaba de él, y yo al inicio lo respetaba, pero un día provocada por mi curiosidad y mi ansiedad me atreví a preguntarle sobre él

y le pedí que me platicara de que se trataba; después de que él me dijo que era un juego, yo inicialmente trataba de entender su explicación pero no era fácil construirlo en mi pensamiento (evidentemente no me estaba hablando de pensamiento lógico ni formal). Un día me dijo que si quería conocerlo... afirmé y me dijo con su mirada que prendiera la computadora, esto me confundía, entre sentirme manipulada y controlada, y también invitada a compartir con él algo de su intimidad porque aún no podía decir que era su mundo interno lo que vería ahí...Además de sentirme transgresora con la técnica analítica.

Pero parecía el único medio que ofrecía la posibilidad de entrar a su fantasía, a través del videojuego, a través de un aparato electrónico y con su correspondiente programa Star Craft.

Mario permitió descubrir como el juego era sinónimo de su vida intrapsíquica. Las batallas que buscaba, desde su programación, hasta la estrategia a seguir, denotaban claramente la expresión de su conflicto: la identificación ante la ausencia de una figura masculina del padre, fuerte, así como los fantasmas que, de acuerdo con Lacan, teniendo una función defensiva, evidentemente lo defiende de otro modo su realidad sería tan dolorosa como el vacío en el cual se había sumergido. Las defensas empleadas en cada uno de sus soldados eran análogas a las defensas neuróticas que finalmente ya no eran suficientes; dependiendo del juego y de la "raza" que escogiera, así como el tipo de batalla que emprendería, era el material psíquico que llevaba sesión tras sesión, como comúnmente un paciente lleva a su sesión a través de la palabra.

El campo de acción no solo se encuentra designado de un solo lado, inclusive puede llegar a jugar con más de un regimiento, pasando de una escisión, a una fragmentación a través del juego, pero denotando el uso de habilidades diferentes para cada uno.

Si bien la fantasía era un medio, colocado en el aparato, para la expulsión y disipación del deseo, era comúnmente llevado, en etapas posteriores, a su realidad externa, en donde los personajes podían llegar a ser sus objetos primarios, así como la relación con sus objetos actuales.

Durante una sesión, analizando desde el videojuego, Mario logra por primera vez señalar que no solamente es jugar por jugar, sino que también era el medio para expresar su enojo, ese día en particular un compañero de escuela se había burlado de él, sin haber podido responder nada ante la agresión, sin embargo, llegando a casa lo primero que hizo fue jugar, fantaseando que el adversario en el juego era su compañero escolar. Algunas ocasiones, las estrategias eran de ataque sorpresivo, o bien, estructurado. En el primero, no permitía que su contrincante armara su ejército, de manera que lo atacaba con poco armamento, pero sin que lo esperaran, de modo que los exterminaba rápidamente, lo cual no era tan agradable. El segundo tipo de ataque, era más planeado, incluso llegaba a tardar hasta 30 minutos en armar su ejército para que el ataque durara unos cuantos minutos. El impulso de muerte, y el sadismo se evidenciaba.

Guzmán (en Melgoza, 2002), nos dice que la adolescencia, a partir del s. XXI, presentan características comunes socialmente determinadas, en los nuevos medios de sociedades globalizadas y perturbadas la influencia de los medios masivos de comunicación han sido progresivos.

La mayoría de los adolescentes buscan la alineación, siendo la computadora, y específicamente los videojuegos, el medio idóneo para poder satisfacerla. Aunque esto sea cierto finalmente es como el cine infantil para el niño, solo ven en ella la recreación de su propia historia, en el adolescente los medios influyen representando cualitativamente el lugar que los objetos han abandonado.

Winnicott 2000, hace referencia a la zona intermedia, como necesaria para la iniciación de la relación del sujeto con el mundo, siendo posible gracias a una buena crianza, durante la fase crítica primaria. La zona intermedia es la que se ofrece al bebé entre la creatividad primaria y la percepción objetiva basada en la prueba de realidad. El juego en el adolescente nos permite observar como esta zona intermedia le permite al sujeto relacionarse con el mundo, no siendo amenazante por sus características virtuales. El objeto no está, se encuentra parcialmente, pero puede ser medio de identificación y sucumbir con la disipación del deseo; sobre todo el de agresión.

El objeto transicional con sus respectivas características: amado, acunado, mutilado, no cambia ( a no ser que se desee), debe sobrevivir, móvil, con textura, con cualidades propias, y no es una alucinación; entonces podríamos

decir que la computadora, y el juego en sí posee dichas características, convirtiéndose pues, en el objeto transicional del sujeto. El juego, con sus personajes, prácticamente real, subjetivamente, permite la exploración, y la colocación del deseo en un objeto controlable en su totalidad, dependiendo de las habilidades con que cuente el jugador; teniendo como meta no solo el ganar, si no el ser mejor, juego tras juego, tratando de resolver el conflicto una y otra vez.

El bebé cuenta con la experiencia, incremento de la percepción, comienzo de actividad mental, la utilización de satisfacciones autoeróticas, y el recuerdo para poder afrontar la separación con la madre.

Freeman, 1992, nos dice como la fantasía se refiere a esa imagen mental, ya sea consciente o inconsciente, relacionada con el deseo. La fantasía es un aspecto importantísimo en la resolución de un conflicto, mediante una formación de compromiso. Si bien el deseo básico se mantiene igual, lo que se modifica son las versiones de la fantasía. La fantasía se convierte en el vehículo del impulso instintual.

La fantasía puede precisamente fungir como la salida de cualquier emoción que lo amerita, pero que no puede expresarse de forma abierta por el temor de perder el amor del objeto.

La fantasía está compuesta tanto por realidad externa como interna, y puede usarse tanto para crear amor o destrucción. Sin embargo la delimitación social

demarca la aceptación o rechazo de dichas fantasías, convirtiéndose en tabúes o anhelos.

Si la fantasía provoca una descarga libidinal o tanática de los deseos, puede liberarnos o atarnos a ese pasado.

Si bien el concepto de fantasía, sabemos que es un guión imaginario en el cual se encuentra el sujeto y representando, en forma más o menos deformada por los procesos defensivos, la realización de un deseo, deseo inconsciente generalmente.

La realidad psíquica, además de ser sinónimo de mundo interior, también designa un núcleo resistente, único en realidad, comparándolo con la mayoría de los fenómenos psíquicos; imposible de confundir con la realidad material.

La fantasía se encuentra en estrecha relación con el deseo. Posee características muy particulares: escenas organizadas, susceptibles de dramatizarse (sobre todo visualmente); generalmente el sujeto es partícipe de la fantasía; posibilidad de permutaciones de papeles y atribuciones; da lugar a procesos defensivos más primitivos (formación reactiva, negación, proyección, etc.); ligazón la escenificación del deseo, en donde lo prohibido se encuentra presente.

La fantasía pues, ha sido estudiada y analizada bajo la técnica si no clásica, muy cercana ella, no obstante el uso de otros medios para poder no solo

observarla, sino trabajarla. La tecnología se encuentra cada vez más evolucionando a pasos agigantados, en donde el ser humano no ha podido aún detenerse para asimilar todos estos cambios, evidentemente en la clínica no podemos dejarlo de lado. Si los adolescentes ensimismados, dependientes de los avances tecnológicos, fungiendo como objetos, considero necesario el ajuste de acuerdo con el contexto social en el cual vivimos. Efectivamente sigue siendo controversial, y como todo juego tiene sus reglas, la cibernética también tendrá que cubrir ciertos requisitos para su entrada a la técnica psicoanalítica.

## **BIBLIOGRAFÍA.**

BLEICHMAR, N. M., LEIBERMAN, C. 1997. *El psicoanálisis después de Freud*. Paidós. México.

FREEMAN, L., KUPFERMANN, K. 1992. *El poder de la fantasía*. Pax. México.

LAPLANCHE, J., PONTALIS, J. B. 1996. *Diccionario de psicoanálisis*. Paidós. España.

MELGOZA MAGAÑA, M. E. 2002. *Adolescencia: un espejo de la sociedad actual. Serie: repasando y repensado la adolescencia*. Lumen. Argentina.

Winnicott, D. W. 2000. *Realidad y juego*. Gedisa. España.