



UNIVERSIDAD DEL ACONCAGUA

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

LICENCIATURA EN PSICOLOGÍA

TESIS DE GRADO

TESIS DE LICENCIATURA

**“VIDEOJUEGOS Y PSICOANÁLISIS:
UNA LECTURA DESDE LO REAL, SIMBÓLICO E
IMAGINARIO”**

ALUMNO: *FACUNDO G. MOYANO*

DIRECTORA: *MGTER. ELODIA ELISABETH GRANADOS*

MENDOZA, OCTUBRE – 2016

HOJA DE EVALUACIÓN

TRIBUNAL:

- PRESIDENTE:

- VOCAL:

- VOCAL:

- PROFESORA INVITADA: *MGTER. ELODIA ELISABETH GRANADOS*

- NOTA:

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por su cariño y apoyo en todo momento, permitiendo que logre alcanzar esta meta en mi vida.

A mi compañera, mejor amiga y novia Antonella, por su amor, amistad y contención a lo largo de todo este proceso. A su familia por los momentos compartidos.

A la Mgter. Elodia Elisabeth Granados, por su acompañamiento, dedicación, comprensión y compromiso en la dirección de la presente tesis.

A las personas que participaron en la presente investigación y que permitieron construir este trabajo.

A los docentes y a todas aquellas personas que me acompañaron en mis estudios y que me motivaron a avanzar en la carrera y a crecer como persona.

A Dios por permitir todo esto.

¡Gracias!

Facundo

RESUMEN

En el marco del psicoanálisis se propuso investigar el fenómeno de los videojuegos y de experiencia inmersiva del videojugador.

El presente trabajo estuvo dirigido a explorar los registros: real, simbólico e imaginario, postulados por Lacan (1953), y el concepto psicoanalítico de cuerpo para llevar a cabo su articulación con el fenómeno investigado.

Se trabajó desde la metodología cualitativa, siendo un estudio con un alcance descriptivo. El diseño utilizado es un estudio de caso, construido a partir de la selección de sujetos videojugadores que fueron entrevistados de forma individual y semidirigida. Se extrajeron recortes del discurso y se produjeron articulaciones con los conceptos teóricos desarrollados. La muestra fue constituida por tres personas habitantes de Mendoza, Argentina, vinculadas al ámbito de los videojuegos.

Los resultados obtenidos permitieron concebir que en la realidad virtual del videojuego se pueden identificar los tres registros: real, simbólico e imaginario, y que el cuerpo virtual es un elemento en el videojuego que favorece la inmersión del videojugador solo en determinadas ocasiones en las que se produce una identificación con el mismo y de acuerdo a la particularidad del videojugador.

ABSTRACT

In psychoanalysis proposed investigate the phenomenon of video games and immersive experience gamer.

The present study was directed to explore the registers: real, symbolic and imaginary, developed by Lacan (1953), and the psychoanalytic concept of body to carry out its articulation with the phenomenon investigated.

It worked from the qualitative methodology, being a study with a descriptive scope. The design used is a case study, built from the selection of gamers who were interviewed individually and semistructured. Cuts were extracted speech and articulations were produced with the developed theoretical concepts. Three gamers from Mendoza, Argentina, were chosen to participate of the sample.

The obtained results allowed to conceive that in the virtual reality of the video game can identify the registers: real, symbolic and imaginary, and that the virtual body is an element in the video game that favors the immersion of the gamer in specific occasions in which an identification takes place with the same one and in agreement to the particularity of the gamer.

ÍNDICE

TÍTULO.....	2
HOJA DE EVALUACIÓN	3
AGRADECIMIENTOS.....	4
RESUMEN	5
ABSTRACT.....	6
ÍNDICE.....	7
INTRODUCCIÓN	10

PRIMERA PARTE. MARCO TEÓRICO.

CAPÍTULO 1 <i>-Los Videojuegos-</i>	15
1.1 ¿Qué son los videojuegos?.....	15
1.1.1 Aproximación al concepto de Videojuego.....	15
1.1.2 El videojuego como nueva forma de soñar.....	17
1.2 Experiencia inmersiva	20
1.2.1 Realidad virtual e inmersión en los videojuegos.....	20
1.2.2 Factores que favorecen la inmersión.....	23
1.2.3 Nuevas formas de percibir el tiempo, el espacio y el cuerpo	27

CAPÍTULO 2 -RSI: El Videojuego Y Los tres registros de la realidad humana-.....	32
2.1 Introducción	32
2.2 Los tres registros	35
2.2.1 El registro Real.....	35
2.2.1.1 El objeto <i>a</i>	40
2.2.2 El registro Simbólico.....	43
2.2.2.1 Alienación y separación	49
2.2.2.2 La estructura del Edipo	52
2.2.3 El registro Imaginario.....	54
2.2.3.1 El estadio del espejo.....	56
2.3 Lectura de la realidad virtual del videojuego a partir de los tres registros...	58
2.3.1 Lo Real en el videojuego	59
2.3.2 Lo Simbólico en el videojuego	65
2.3.3 Lo Imaginario en el videojuego	73
CAPÍTULO 3 -RSI: El Videojuego Y El Cuerpo-	84
3.1 El cuerpo en psicoanálisis	84
3.1.1 El cuerpo real	86
3.1.2 El cuerpo simbólico.....	88
3.1.3 El cuerpo imaginario	89
3.2 El cuerpo virtual en los videojuegos	92
3.2.1 Lo real del cuerpo en el videojuego	92
3.2.2 El cuerpo simbólico: el nick.....	93
3.2.3 El cuerpo imaginario: el avatar	96

SEGUNDA PARTE. MARCO METODOLÓGICO.

CAPÍTULO 4 - <i>Metodología Y Procedimiento</i> -.....	102
4.1 Preguntas de investigación	102
4.2 Objetivos de la investigación	102
4.3 Diseño de investigación	103
4.3.1 Tipo de estudio	103
4.3.2 Tipo de diseño	104
4.3.3 Muestra.....	105
4.3.4 Instrumentos	105
4.3.5 Procedimiento.....	106
4.3.6 Análisis de los datos	106

TERCERA PARTE. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.

CAPÍTULO 5 - <i>Presentación de Resultados y Análisis de la Información</i> -.....	108
5.1 Análisis de las entrevistas	108
5.1.1 Lo Real	110
5.1.2 Lo Simbólico	116
5.1.3 Lo Imaginario	122
5.1.4 El Cuerpo.....	130
CONCLUSIONES	138
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	146

INTRODUCCIÓN

Actualmente el caso de los videojuegos se presenta como un fenómeno que crece constantemente y abarca una cantidad enorme de personas. En esta nueva era de la tecnología, esta avanza a los fines de lograr la inmersión total del sujeto en una realidad virtual, a través de diversos artefactos que se ajusten al cuerpo y permitan así recrear todos los sentidos del organismo dentro de un entorno de realidad virtual. Un videojuego es “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (Frasca, 2001 citado en Eguia, Contreras y Solano, 2013, p. 5).

En la presente investigación se buscó llevar a cabo una lectura del fenómeno a partir del marco teórico del psicoanálisis, tomando a Freud y Lacan como principales autores, siendo motivado por las siguientes preguntas “¿qué lectura se puede hacer de la realidad virtual de los videojuegos a partir de los tres registros postulados por Lacan?”, teniendo en cuenta que los registros real, simbólico e imaginario son los registros fundamentales de la realidad humana (Lacan, 1953), y “¿qué implicancias tiene el cuerpo en la virtualidad de los videojuegos?”. A partir de esto, lo que se propone como objetivo general es: “articular el fenómeno de los videojuegos con los registros: real, simbólico e imaginario”, y para ello se tuvieron como objetivos específicos: “explorar

las conceptualizaciones de Lacan acerca de los registros Real, Simbólico e Imaginario, formuladas en los años 1953 – 1964”; “describir el fenómeno de los videojuegos y

articular a la conceptualización psicoanalítica de cuerpo”; e “ilustrar los registros RSI a través de la experiencia subjetiva de virtualidad relatada por el sujeto videojugador”.

El estudio se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo y con un alcance descriptivo. El desarrollo teórico fue articulado con el fenómeno del videojuego, analizado a partir de la información aportada por tres sujetos en el rango de 18 a 27 años de edad. Los participantes fueron seleccionados en función de las posibilidades que ofrece la problemática, a partir de sujetos vinculados a éste ámbito en su vida cotidiana. Los datos fueron recogidos a partir de entrevistas individuales y semidirigidas con los sujetos, utilizando para el desarrollo de las mismas como guía ciertos ejes temáticos vinculados a los conceptos psicoanalíticos explorados. El procedimiento de análisis de la información se realizó dando cuenta de la combinatoria que se pone de manifiesto al seguir el discurso y el modo de articulación con los conceptos teóricos como eje. De esta forma el material empírico de la investigación estuvo constituido por los recortes extraídos del discurso de los sujetos.

La relevancia de esta investigación está dada por el aporte del Psicoanálisis, articulando sus teorizaciones con aquellos fenómenos que se presentan en la actualidad, en este caso los videojuegos, para poder contribuir al conocimiento acerca del funcionamiento del psiquismo. Las conclusiones a las que se logró arribar servirán como base para generarse nuevas preguntas en cuánto al entendimiento de los nuevos desarrollos de inmersión virtual que surjan a futuro y qué efectos tiene en el sujeto, así como también para extender el campo de investigación a las nuevas tecnologías de la comunicación.

Con el fin de llevar a cabo lo planteado, el presente trabajo fue organizado de la siguiente forma:

- Capítulo 1. Los videojuegos: se plantea ¿qué son los videojuegos?, llevando cabo una aproximación a este concepto, y se propone concebir al mismo como nueva forma de soñar, partiendo de los postulados de Sapirovaler de Litvinoff (2007) y lo explorado en las conceptualizaciones de Lacan. Por otro lado, se describe que es la realidad virtual y la experiencia inmersiva, qué factores favorecen a la misma y que implicancias tiene en las nuevas formas de percibir el tiempo, el espacio y el cuerpo, haciendo especial énfasis en este último.

- Capítulo 2. RSI: el videojuego y los tres registros de la realidad humana: se exploran las conceptualizaciones respecto a los tres registros de Lacan (1953), real, simbólico e imaginario, en el período de su enseñanza comprendido entre los años 1953 y 1964, para luego desarrollar la lectura del fenómeno de realidad virtual de los videojuegos a partir de los mismos, siguiendo la concepción de estos como nueva forma de soñar.

- Capítulo 3. RSI: el videojuego y el cuerpo: se explora la concepción psicoanalítica de cuerpo, a través del cuerpo real, cuerpo simbólico y cuerpo imaginario, para finalmente desarrollar su articulación con el fenómeno investigado.

- Capítulo 4. Metodología y procedimiento: Se exponen las preguntas que guiaron la investigación, los objetivos de la investigación, y los aspectos

referentes al diseño de investigación, tipo de estudio, tipo de diseño, muestra, instrumentos utilizados, procedimiento, y análisis de la información obtenida.

- Capítulo 5. Presentación de resultados y análisis de la información: se expone la información obtenida y el análisis de la misma a partir de los conceptos teóricos desarrollados. Finalmente se detallan las conclusiones a las que se logró arribar.

PRIMERA PARTE

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO 1: LOS VIDEOJUEGOS

“En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador”.

(Winnicott, 1971, p. 80)

1.1. ¿Qué son los videojuegos?

1.1.1. Aproximación al concepto de videojuego.

En primer lugar, en este trabajo se nos presenta como tarea acercarnos al concepto de los videojuegos, ya que constituye el contexto donde serán estudiados el sujeto y los registros de la realidad humana.

Podemos considerar que “videojuego” está conformado por dos términos: “video” y “juego”. El juego es una actividad importante para el desarrollo del ser humano que es desplegada desde los primeros años de edad, como un medio de simulación y de interacción con los otros, donde tiene un papel significativo la fantasía.

Para Huizinga (2007), el jugar es una función esencial del ser humano, y considera que las designaciones convencionales dadas al hombre a partir de sus capacidades

de

reflexión (homo sapiens, refiriéndose al hombre sabio, hombre que conoce) y de trabajo (homo faber, como hombre que fabrica) no son suficientes. Es así que introduce la denominación “homo ludens” (p. 7), para referirse al hombre que juega.

Huizinga (2007) define al juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente. (pp. 45-46)

Por otro lado, el primer término que compone al concepto, es decir “video”, indicaría que el juego debe aparecer de forma visual ante el jugador por medio de una pantalla.

El videojuego es el resultado de la convergencia entre el juego y la tecnología (Cabañes Martínez, 2012), nos encontramos frente a un sujeto diferente al homo ludens de Huizinga (2007), Scolari (2013) lo denomina “Homo Videoludens” (p. 17). Como dice Frasca (2009), el videojuego es una continuación del juego tradicional, y lo define como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (2001, citado en Eguia, Contreras y Solano, 2013, 5).

Para Wolf y Perrón (2005) los componentes mínimos de un videojuego son los gráficos, la interfaz que permite la unión entre el jugador y el juego material (por medio de distintos dispositivos), la actividad del jugador (la que realiza en la realidad y la que

lleva a cabo por medio del personaje), y el algoritmo que controla el desarrollo del videojuego.

Por otro lado, podemos encontrar diferentes tipos de videojuegos, Scolari y Fraticelli (en Scolari, 2013) articulan una clasificación de los videojuegos a partir de diferentes ejes:

- ✓ Género: hay videojuegos de terror, de aventuras, deportivos, de ciencia ficción, etc.
- ✓ Tipo de juego: juegos de rol, de estrategia, didácticos, de matar o arcade, etc.
- ✓ Modo de interacción: juegos de primera persona y juegos de tercera.
- ✓ Modo de juego: hay juegos de un jugador, de dos o de muchos.
- ✓ Edad del jugador: de la misma manera que con las películas y los juegos, algunos no son recomendados para menores.

1.1.2. El videojuego como nueva forma de soñar.

En un comienzo Freud (1908/1992a) comparó el juego del niño con la actividad del poeta. En “El creador literario y el fantaseo” (Freud, 1908/1992a), argumenta que el niño en la actividad del juego crea su mundo propio o coloca las cosas de su mundo en un orden que le resulta agradable, comportándose así, como un poeta. Dicho juego se lo toma muy en serio, y por medio de éste “tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real” (p. 128). Por otro lado, el correlato del juego infantil en el adulto, es el fantaseo, o lo que llama Freud (1908/1992a) como sueños diurnos:

El adulto deja, pues, de jugar; aparentemente renuncia a la ganancia de placer que extraía del juego. Pero (...) no hay cosa más difícil para él que la renuncia a un placer que conoció. En verdad, (...) lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto o subrogado. Así, (...) sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama sueños diurnos. (p. 128)

Para Freud (1908/1992a), lo que guía este fantasear, son los deseos insatisfechos como fuerza pulsional, siendo las fantasías cumplimientos de deseos debido a la realidad que resulta insatisfactoria.

Por otro lado, Freud (1900/1991a) habló sobre el origen lúdico de algunos sueños típicos que son la reproducción onírica de viejos juegos infantiles, donde el volar es el recuerdo del niño que es llevado por el aire sostenido por las manos de un adulto, por ejemplo.

Siguiendo esta articulación con el soñar, en la actualidad, los videojuegos brindan una posibilidad para desplegar las fantasías como en los sueños diurnos y llevar a cabo acciones imposibles en la realidad como por ejemplo volar. Sahovaler de Litvinoff (2007) plantea que los videojuegos se han presentado para el sujeto como “nuevas formas de soñar” (p. 745), en donde se sueña en y a través de la pantalla. Por medio de esta pantalla es posible superar la realidad inabarcable de la vida cotidiana, el sujeto puede poner en juego fantasías y deseos que no han tenido lugar en la vida real y pueden entonces realizarse de forma inmediata en la realidad virtual. Se trata de una especie de restauración del yo, de este yo que no halla sostén en la realidad física,

presentándose el videojuego como un recurso para “elaborar nuevos imaginarios” (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 739).

Es en el mundo de la ficción, en la literatura, en el teatro, donde tenemos que buscar el sustituto de lo que falta a la vida (...) En el ámbito de la ficción hallamos esa multitud de vidas de que necesitamos. (Freud, 1915/1992b, p. 292)

De esta forma, la imagen de la pantalla cautiva, atrapa al sujeto, a través de la inmediatez de los estímulos que se exponen junto con la posibilidad de relación sujeto-máquina que crea la ilusión de manipulación de ese entorno virtual. Es por medio del velo de la imagen que lo virtual se hace presente, recreando estos mundos que son “fábulas recicladas entre lo real de una máquina carente de deseo y una apertura simbólica que podría favorecer no solo lo fantástico sino, también, un mejor manejo de la realidad” (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 742). En esta pantalla es probable que el sujeto quede fascinado ante la expectativa de que allí asome el objeto perdido. Esto ofrece la posibilidad de encontrar objetos que obturen, “falo recuperado en lugar de falo que causa, adicciones que prometen absolutos, “vicios” en lugar de “virtudes” (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 745).

Continuando con esta concepción del videojuego como nueva forma de soñar, así como Lacan (1954-55/2008a) llevó a cabo la interpretación del sueño de la inyección de Irma de Freud a partir de los tres registros, real, simbólico e imaginario, se llevará a cabo en este trabajo una lectura del fenómeno de la realidad virtual del videojuego y del discurso del videojugador desde los mismos.

El escenario imaginario del sueño es en el videojuego la realidad virtual recreada por una computadora. Así como el sujeto soñante se encuentra sumergido en la actividad onírica, el videojugador queda cautivado por el mundo en el que se introduce, por lo que se desarrollará a continuación las implicancias de la experiencia inmersiva.

1.2. Experiencia inmersiva

“Juguemos a que existe alguna manera de atravesar el espejo (...) Y en efecto, el cristal del espejo se estaba disolviendo (...) Un instante más y Alicia había pasado a través del cristal”.

(Carroll, 2004, pp. 12-13)

1.2.1. Realidad virtual e inmersión en los videojuegos.

Hemos dicho que por medio del videojuego es recreada una realidad “virtual”, por lo que se nos plantea entonces la pregunta acerca de qué es la virtualidad. Ryan (2004) dice que lo virtual hace referencia a dos polos, por un lado, se puede hablar de lo virtual como potencia, y por otro lado de lo virtual como falsificación. En los videojuegos el primer polo apunta a la posibilidad interactiva que tiene el usuario para la construcción narrativa y para desplegar su fantasía, pasando así al segundo polo en cuanto a la vivencia de una ilusión. “No sólo parece un cuento de hadas; es directamente el

cumplimiento de todos los deseos de los cuentos -no; de la mayoría de ellos- lo que el hombre ha conseguido mediante su ciencia y su técnica” (Freud, 1930/1992d, p. 90).

Para Sahoaler de Litvinoff (2007) la realidad virtual es un ambiente imaginario generado por una computadora que consiste en una simulación de medios ambientes y mecanismos sensoriales que proporcionan al sujeto la sensación de inmersión y de interacción con las situaciones artificiales.

La inmersión es el modo en el que el sujeto se sumerge en el mundo virtual que es generado por la computadora, es el estado de pérdida de distancia con el objeto en donde queda cautivado por la pantalla. Podemos hablar de tres tipos de inmersión. La inmersión sensorial hace referencia a la experiencia audiovisual que se produce a través del videojuego; la basada en desafíos es el estado de concentración que se da al jugar con el objetivo de superar los desafíos que se presentan; y por último la imaginativa describe por un lado la absorción de la narrativa del juego y por otro también la identificación con el personaje que el jugador está utilizando (Frasca, en Scolari, 2013). Esta fusión y disolución del sujeto a través de estos tipos de inmersión, es decir, por medio de ese estado de concentración, absorción e identificación en el videojuego, se manifiesta en su discurso cuando se lo escucha decir “me mataron”, “ese soy yo”, etc. El sujeto es ese que se encuentra dentro de la pantalla. La inmersión es comparable a lo que le sucede a Alicia en la novela “A través del espejo” (Carroll, 2004), en donde se introduce en éste hacia un mundo de ficción, atraviesa la frontera que va más allá de la realidad y se adentra en el mundo de la imagen donde rigen otras reglas (Machado, 2009).

Podemos ver este atrapamiento del sujeto por la imagen de la pantalla en el ejemplo que da Lacan (1955-56/2009c) cuando habla sobre el cine:

El amor-pasión, en la medida en que es practicado en ese estilo que se llama platónico (...) se vuelve cada vez más ridículo (...) Jugamos sin duda con este proceso alienado y alienante, pero de manera cada vez más exterior, sostenida por un espejismo cada vez más difuso. La cosa, ya no sucede con una bella o una dama, se lleva a cabo en cambio en la sala oscura del cine, con la imagen que está en la pantalla. (p. 364)

Así como se puede descifrar al sujeto en el texto de un sueño, se lo puede observar en el videojuego a través de su identificación e inmersión. Para provocar esta experiencia inmersiva, el texto del videojuego debe construir el escenario de una acción narrativa potencial, un espacio en donde el lector pueda establecer una relación y poblarlo de objetos individualizados (Ryan, 2004). Si el videojuego ofrece un sostén a muchas personas para desplegar sus fantasías y encontrar una satisfacción que no hallarían en su vida cotidiana, se puede decir que se produce porque la percepción de este mundo nuevo y virtual encuentra su estabilidad en que el sujeto se haya allí por medio de diversas imágenes de su yo:

Es una relación total con un cuadro dado, donde el hombre se reconoce siempre en alguna parte, y a veces se ve incluso en varios puntos. Si el cuadro de la relación con el mundo no es desrealizado por el sujeto, esto se debe a que incluye elementos que representan imágenes diversificadas de su yo, que son otros tantos puntos de inserción, de estabilización, de inercia (Lacan, 1954-55/2008a, 253).

1.2.2. Factores que favorecen la inmersión.

El atrapamiento en los videojuegos, en palabras de Balaguer Prestes (2007), es una “disolución del yo” (p. 1). Siguiendo a este autor en su descripción de aquellos factores que contribuyen al atrapamiento del sujeto en el videojuego, tomaremos los aportes de Pérez Latorre (en Scolari, 2013) que analiza por qué los mismos resultan divertidos.

1. Diversión:

Parte de la diversión reside en poder llevar a cabo dentro del “como si” que ofrece el videojuego, por medio del control de personajes o elementos del entorno recreado, posibilidades de acción, muchas veces mágicas, que son irrealizables en la cotidianidad de las personas, por ser imposibles o transgresivas. Esto se puede articular con el sueño o con el juego infantil, ya que en el videojuego nos es posible desplegar la fantasía y llevar a cabo acciones imposibles en la realidad, como por ejemplo volar. En relación con esto, Freud (1900/1991a) dice:

De otros sueños típicos en los que se vuela gozoso (...) es preciso inferir que también tales sueños repiten impresiones de la infancia: se relacionan con los juegos de movimiento, tan singularmente atractivos para los niños. No hay tío que no haya hecho volar a su sobrinito tomándolo con sus brazos (...) se

procuran en el sueño esa repetición, pero ahora faltan las manos que los sujetaban y por eso flotan o caen libremente. (pp. 279-280)

Pérez Latorre (en Scolari, 2013) describe al videojuego como un entorno de interacción con “sentido nítido + no-trascendencia” (p. 231), proporcionan reglas de interacción y objetivos claros que proveen de sentido, generalmente acompañado de una trama argumental que el sujeto puede seguir, pero a diferencia de otros ámbitos de la vida, como por ejemplo el trabajo donde también hay reglas claras que llevan a tomar decisiones en base a ellas, en los videojuegos estas acciones no tienen trascendencia en la vida real.

2. Inmersión en otra realidad:

Algo importante en un videojuego es la posibilidad de producir en el jugador la sensación de introducirse en la ficción del juego mismo ya que es el protagonista de sus acciones. Balaguer Prestes (2007) denomina “habitar la ficción” (p. 2) a este factor, haciendo referencia a esta sensación de sumergirse en el juego, a la sensación de situarse en otro espacio que es un espacio diferente al de la realidad de la vida cotidiana. La posibilidad de habitar nuevos espacios recreados por los videojuegos se abre a nuevos horizontes con las nuevas tecnologías, ofreciendo experiencias inmersivas cada vez más intensas.

3. Fusión:

La diversión y la inmersión en otro mundo son favorecidas por la experiencia de fusión o identificación con el personaje utilizado en el videojuego. Muchas veces se puede notar la falta de discriminación entre el jugador y el personaje, o en otras palabras entre yo - no yo, al escuchar como se ha mencionado antes: “me mataron”, o incluso “te mataron” por parte de un espectador.

Por otro lado, en los juegos de simulación social, “el factor fundamental es la representación de un mundo y la identificación del jugador con un personaje a través del cual vive una vida paralela dentro de dicho mundo” (Ruiz Collantes, en Scolari, 2013, p. 30). De esta forma el sujeto puede actuar como lo haría él mismo en su vida cotidiana, o también puede jugar a “creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo” (Caillois, 1986, p. 52).

4. Exploración:

El videojuego invita a explorar un mundo desconocido en el que el jugador deberá progresar, avanzar gracias a la potenciación de sus habilidades, conocimientos, y experiencia en el juego, pudiendo acceder así a nuevos niveles o espacios en los que deberá desenvolverse. La realidad se va descubriendo poco a poco por el jugador, incluso muchas veces dejar pasar un detalle por alto significa no poder encontrar la clave que lleve al logro del objetivo, aumentando de esta forma la necesidad de parte del jugador de introducirse en la pantalla atendiendo a cada dato, imagen o sonido que se presenta.

Pérez Latorre (en Scolari, 2013) describe que en el videojuego se debe dar un descubrimiento progresivo de un mundo nuevo, ya que la inmersión en un mundo

desconocido puede estar acompañado de ansiedad y puede resultar estresante. Debido a esto, muchas veces en los videojuegos se utiliza una estrategia de revelación escalonada, desbloqueando progresivamente diferentes aspectos del juego para que el jugador no se sienta abrumado desde el principio.

5. Dominio:

La exploración y la posibilidad de incrementar la habilidad en el juego, va acompañada de la sensación de dominio cuando efectivamente el jugador logra vencer los obstáculos. Muchos videojuegos incorporan sistemas de recompensas para mantener a la persona jugando. Esta sensación de dominio está favorecida gracias a lo que Pérez Latorre (en Scolari, 2013) llama evaluación nítida de la progresión, ya que a diferencia de otros ámbitos de la vida cotidiana, en los que el progreso es especulativo, en los videojuegos el perfeccionamiento que va llevando a cabo el sujeto es sometido a una evaluación explícita y nítida, por medio de diferentes indicadores como barras de progreso, tablas de puntuaciones, rankings de jugadores, recompensas o bonificaciones, etc., que resultan gratificantes para el jugador. Se pueden pensar que en este feedback el sujeto experimenta el reconocimiento del otro (demás personajes y jugadores) y del Otro (sistema del juego) que le permite dar cuenta de su progreso.

6. Frustración óptima:

Balaguer Prestes (2007) explica que en el videojuego se da un equilibrio entre motivación constante y frustración óptima, manteniendo al jugador en lo que llama “flow zone” (p. 7), es decir, en una zona de fluidez que le sea lo suficientemente difícil

como para que ponga su esfuerzo en juego, pero no en exceso superando sus capacidades ya que significaría el posible abandono del mismo por la ansiedad que le puede generar o por el fracaso constante que llevaría a la frustración del sujeto. El videojuego ofrece así grados de competitividad y retos bien nivelados (Pérez Latorre, en Scolari, 2013). A partir de esto se puede pensar que, al perder en el videojuego, emerge la frustración debido a la pérdida de la completud imaginaria que se tenía hasta el momento, produciéndose así un daño imaginario por la pérdida de algo que se desea y no se tiene, y que, en caso de ser constante, llevaría al abandono del juego.

7. Toma de decisiones y desafío a las habilidades:

Las decisiones bien tomadas son un reflejo de la sensación de dominio y esto produce gratificación en el jugador en su identificación con el personaje, ya que al tomar buenas decisiones y resolver los obstáculos correctamente obtendrá reconocimiento del Otro (a través de los beneficios que otorga el videojuego) y de los pequeños otros (reconocimiento social por ser buen jugador). Esto es también un desafío constante a las habilidades, ya que en la medida en que sea mayor la experiencia en el juego mayor será la probabilidad de que el jugador sepa que hacer y tome las decisiones más adecuadas para alcanzar el objetivo dispuesto. Los videojuegos representan uno de los pocos elementos narrativos en los que se pone en juego la decisión de la persona, lo que los vuelve más atractivos.

1.2.3. Nuevas formas de percibir el tiempo, el espacio y el cuerpo.

Nos encontramos en tiempos en los que hay una constante búsqueda de la inmaterialidad de la información, de la digitalización de la vida, de los sentidos, del cuerpo, del tiempo y del espacio, incluso de las relaciones que el ser humano establece con sus pares. El impacto que ha tenido la llegada y propagación de la tecnología digital ha sido de tal índole que Prensky (2001) lo concibe como un cambio que constituye una verdadera discontinuidad que ha marcado un antes y un después, modificando las cosas de una forma que ya no hay vuelta atrás. Este cambio, para Prensky, ha delimitado dos tipos de habitantes en esta era digital, por un lado, aquellos jóvenes que nacieron ya en dicha era, rodeados por esta tecnología adoptando el idioma digital como suyo propio, y por otro lado aquellas personas que vivieron la llegada de esta era como algo que se incorporó en su vida tradicional, de forma innovadora, como un nuevo lenguaje del que antes no contaban. Los primeros son los “Nativos Digitales” (p. 2), y los segundos son los “Inmigrantes Digitales” (p. 2).

Los videojuegos son un ejemplo de invención tecnológica en la que se reflejan estas tendencias actuales y donde es posible explorar el funcionamiento psíquico de esta época donde la virtualidad envuelve la vida cotidiana de muchas personas. El impacto que ha producido esto en el estilo de vida de las personas ha llevado a que se creen incluso nuevas denominaciones como es el “gamer”, llamando así a aquella persona que juega videojuegos, es decir que ya hallamos algo del orden del significante para designar este estilo de vida como representación en el psiquismo de los videojugadores.

McLuhan (1985) introduce el término “aldea global”, para referirse a las consecuencias socioculturales que implica el avance tecnológico en cuanto a los medios electrónicos de comunicación. Las nuevas formas de transmisión de información y de

comunicación inmediata y a nivel mundial que comenzaron a desarrollarse en el siglo XX reproducen según este sociólogo las características de una aldea, posibilitando a las personas que se mantengan en contacto con otras a pesar de las distancias en el espacio físico y percibir como hechos cotidianos incluso aquellos muy distantes en el tiempo. A esta época en la que se produce una interconexión humana a nivel global McLuhan (1996) también la denomina “Edad de la información y de la comunicación” (p. 257).

Esta interconexión global de las personas se introdujo también en el mundo de los videojuegos apareciendo en el mercado aquellos que permitían jugar con otras personas distanciadas por medio de la conexión a internet. Hoy en día existen los “MMORPG”: *massively multiplayer online role-playing game*, género de videojuego que ofrece la posibilidad de interactuar con un número masivo de jugadores conectados en línea en forma simultánea y en tiempo real.

Las tecnologías de la información y la comunicación, así como los videojuegos, modifican la manera de interactuar, de pensar, de informarse, de expresarse y de concebir el mundo y al ser humano, por lo que tienen un gran impacto en la subjetividad. En esta época en la que predomina el valor de la imagen, en esta “modernidad líquida” (p. 17), utilizando las palabras de Bauman (2004):

El tiempo insustancial e instantáneo del mundo del software es también un tiempo sin consecuencias. “Instantaneidad” significa una satisfacción inmediata, “en el acto” (...) El tiempo/distancia que separa el fin del principio se reduce o desaparece por completo; las dos ideas, que antes eran usadas para parcelar el transcurso y para calcular de ese modo el “valor de pérdida” del tiempo, han perdido gran parte de su significado. (p. 127)

En el videojuego el tiempo se diluye, el jugador lo percibe de una forma distinta en una dimensión en donde ya no rige el reloj: “el juego en pantalla genera una suerte de disolución del sujeto en la máquina, con la consecuente atemporalidad que caracteriza esas situaciones de fusión” (Balaguer Prestes, 2007, 2).

Bajo estas condiciones en las que espacio y tiempo son trascendidos, Sibilia (2006) dice que se produce un desdoblamiento temporal en donde fue necesario agregar el adjetivo “real” al sustantivo “tiempo”, para nombrar así, junto con la virtualización del espacio, la versión digitalizada del “aquí y ahora” de la tradición analógica.

A las transformaciones en el modo de percibir el tiempo y el espacio en la actualidad, se suman los nuevos modos de percibir el cuerpo. Carbone (2011) nos dice siguiendo a McLuhan que estas nuevas tecnologías o medios de comunicación se pueden concebir como extensiones del cuerpo, reestructurando nuestra sensibilidad y la forma en que percibimos el mundo. Existen diferentes dispositivos que favorecen la inmersión del gamer en el videojuego, funcionando como extensiones del cuerpo para sumergirse en lo virtual y experimentarlo como si fuera real. Sibilia, en su libro “El hombre postorgánico” (2006), explica que el viejo modelo del cuerpo biológico está quedando obsoleto, siendo hoy en día el protagonista de la interacción y la comunicación el cuerpo virtual. En el cuerpo digitalizado a través de los videojuegos los límites orgánicos parecen ser superados, ofreciendo la posibilidad de tener características, capacidades y habilidades no humanas como por ejemplo volar, ser inmortal, aparecer instantáneamente en un lugar distante, etc.

El personaje utilizado en un videojuego plantea una nueva forma de ser y estar en el mundo, aunque sea a través de un mundo virtual. El sujeto se desenvuelve así en nuevos escenarios posibilitados por el mundo digital que movilizan aspectos de la

personalidad diferentes a los exhibidos en el mundo real, así lo expresa una mujer entrevistada por Turkle (1997):

Pero me siento muy diferente cuando estoy conectada. Soy mucho más extrovertida, menos inhibida. Diría que me siento más como yo misma. Aunque esto es una contradicción. Me siento más como quien desearía ser. Solo espero que cara a cara pueda encontrar alguna forma de ser en algún momento mi yo electrónico. (p. 227)

CAPÍTULO 2: RSI: EL VIDEOJUEGO Y LOS TRES REGISTROS DE LA REALIDAD HUMANA

2.1. Introducción

En el presente capítulo se desarrollará la lectura del fenómeno de realidad virtual de los videojuegos a partir de los tres registros de Lacan (1953): real, simbólico e imaginario. Se halló pertinente esta lectura partiendo de la presentación que se hizo de los videojuegos como nueva forma de soñar y la enseñanza de Lacan al interpretar en su Seminario II (1954-55/2008a) el sueño de la inyección de Irma identificando los tres registros.

Lacan (1953) introduce los tres registros, real, simbólico e imaginario, como los tres registros fundamentales de la realidad humana. Es así que se tomarán diferentes conceptualizaciones referentes a los tres registros a lo largo del período comprendido entre 1953 a 1964 de la obra de Lacan para desarrollar el estudio planteado y los aportes de autores que posteriormente enriquecieron su teoría.

De suerte que, en suma, quizá haré a ello incidentalmente una breve alusión, pero trataré sobre todo, muy simplemente, de decir algunas palabras sobre lo que quiere decir la posición de tal problema; sobre lo que quiere decir la

confrontación de esos tres registros que son precisamente los registros

esenciales de la realidad humana, registros muy distintos y que se llaman: lo simbólico, lo imaginario y lo real. (Lacan, 1953, p. 3)

Luego Lacan en “Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis” (1953/2009e) dice:

Pues esta humorada no estaba mal orientada, ya que buscaba efectivamente la distinción, nunca producida hasta ahora en el análisis, de esos registros elementales de los cuales más tarde echamos los cimientos en los términos: de lo simbólico, lo imaginario y lo real. (p. 297)

A partir de estos tres registros, o como también los llama, “sistemas de referencia” (Lacan, 1953-54/2001, p. 119) u “órdenes” (Lacan, 1955-56/2009c, p. 18), Lacan sostiene que se debe comprender la técnica freudiana y cualquier cosa de la experiencia analítica (Lacan, 1953-54/2001; 1955-56/2009c), y que esta tripartición se sitúa en la dimensión del ser como “categorías elementales” (Lacan, 1953-54/2001, p. 393).

Estos tres registros son mantenidos hasta el final de su enseñanza, mantuvo invariable esta tríada de dimensiones constitutivas de la realidad humana sin agregar ni quitar alguno.

Lacan en su Seminario II (1954-55/2008a) presenta el sueño de la inyección de Irma como el “sueño inauguralmente descifrado” (p. 247) por Freud, ya que se haya ahí “la esencia del descubrimiento freudiano, el descentramiento del sujeto con respecto al *ego*” (p. 226). Allí Freud “obtiene la verdad, que él plantea como verdad primordial, de que el sueño es siempre la realización de un deseo, de un anhelo” (p. 226).

En el sueño encontramos lo imaginario a partir de su carácter figurativo a nivel de la percepción, el sueño es una expresión en imágenes de carácter alucinatorio. Por otro lado, Lacan (1954-55/2008a) reconoce la oscilación imaginaria del sueño en la aparición de los diversos personajes que son parte de la descomposición espectral, la “pluralidad imaginaria del sujeto” (p. 254), del yo, ya que “estos personajes son todos significativos, en cuanto son personajes de la identificación en la que reside la formación del ego” (p. 237), y ve en el dialogo entre estos su relación “completamente impregnada de las condiciones imaginarias que la limitan” (p. 235).

Luego del “caos imaginario” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 257), entra en juego en el sueño el discurso, en donde el sujeto desaparece. El sentido de este sueño es para Lacan (1954-55/2008a) revelado por la fórmula de la trimetilamina que se hace presente al final del mismo a partir del sujeto “acéfalo” (p. 254), es decir como palabra del inconsciente que se hace oír más allá del ego del propio sujeto. Allí se revela el sentido simbólico del sueño:

El verdadero valor inconsciente de este sueño está en la búsqueda de la palabra, en el abordaje directo de la realidad secreta del sueño, en la búsqueda de la significación como tal. En medio de todos sus colegas, en medio del consenso de la república de los que saben (...) en ese momento original en que nace su doctrina, el sentido del sueño: la única palabra clave del sueño es la naturaleza misma de lo simbólico. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 242)

Por último, en cuanto al registro real, Lacan (1954-55/2008a) lo reconoce en el sueño en el punto culminante de angustia que se revela en la imagen del fondo de la garganta de Irma observada por Freud, imagen vinculada con la sexualidad y la muerte.

A continuación, se desarrollará la conceptualización de cada uno de los registros para luego llevar a cabo la lectura de la realidad virtual del videojuego a partir de los mismos.

2.2. Los tres registros

2.2.1. El registro Real.

Lo real no hace referencia al concepto tradicional de realidad como se pensaría a partir del sentido común. Esto ha planteado diversas dificultades debido a que Lacan ha utilizado el término para referirse en ocasiones a ésta sin diferenciarlo de su concepción de lo real. Para diferenciarlo, Evans (2007) señala que lo real aparece como aquello incognoscible e inasimilable, mientras que la realidad refiere a las representaciones subjetivas producto de articulaciones simbólicas e imaginarias, siendo esto también la realidad psíquica a la que hacía alusión Freud.

Rabinovich (1995) explica que es a partir del final del Seminario II y del Seminario III donde lo real aparece como aquello que retorna siempre al mismo lugar, vinculado con la repetición y la fijación. Es por esto que Lacan da el ejemplo de los astros para referirse a lo real inamovible, “lo real se repite, y es más que comprensible si

se piensa que por ello da el ejemplo de los astros que siempre retornan al mismo lugar, el sol que sale todas las mañanas por ejemplo” (Rabinovich, 1995, párr. 55). Nos enfrentamos entonces a algo que, hagamos lo que hagamos, siempre vuelve, no se mueve de cierto lugar, respondiendo esta repetición a ciclos determinados por el azar.

Lo real es algo que volvemos a encontrar en el mismo lugar, hayamos estado ahí o no. Tal vez ese real se ha movido, pero si se ha movido, se lo busca en otra parte (...) Y en principio, salvo excepción, nuestros propios desplazamientos no ejercen influencia eficaz en ese cambio de lugar (...) El hombre anterior a las ciencias exactas pensaba cabalmente, como nosotros, que lo real es lo que volvemos a encontrar en el punto debido. Siempre a la misma hora de la noche hallaremos tal estrella sobre tal meridiano, ahí retornará, siempre está ahí, es siempre la misma. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 439)

Lo real como aquello que retorna siempre al mismo lugar, es aquello buscado siempre por el sujeto, pero jamás encontrado, ya que siempre hay “una división esencial, fundamentalmente conflictiva, en el objeto recobrado y en el hecho mismo de su reencuentro, hay siempre por lo tanto una discordancia del objeto recobrado con respecto al objeto buscado” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 55). En la repetición, lo real no llega a ser captado, se caracteriza por no ser hallado. Tomando a Freud, en su Seminario IV Lacan (1956-1957/2008b) sostiene que, en el hombre más que la búsqueda de un objeto, lo que se continúa constantemente es la tendencia hacia un objeto perdido que hay que volver a encontrar, es siempre “el objeto vuelto a encontrar” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 28). Este objeto se reduce a lo real, se trata de volver a encontrar lo real.

La falta en este registro es lo que llama la “privación”, es “esencialmente una falta real. Es un agujero” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 38), y es la falta de un objeto simbólico, ya que la ausencia de algo en lo real es puramente simbólica debido a que si este objeto falta es porque hay una ley que define para nosotros que eso debería estar allí. Esto implica la introducción de lo simbólico en lo real, ya que “por definición, lo real es pleno” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 220), nada está privado de nada, por lo tanto, la privación implica la simbolización del objeto en lo real. Es entonces el significante introducido en lo real por su misma existencia de significante lo que introduce el sentido en el mundo del hombre.

“Aquí, lo real es lo que siempre vuelve al mismo lugar- al lugar donde el sujeto en tanto que cogita, la res cogitans, no se encuentra con él” (Lacan, 1964/2010b, p. 57). Este real siempre buscado, pero nunca encontrado, es lo que Lacan define posteriormente como lo imposible, “porque es imposible de imaginar, imposible de integrar en el orden simbólico e imposible de obtener de algún modo” (Evans, 2007, 163). Rabinovich (1995) explica que aquí lo real en su concepción sufre un giro en el cual una definición no anula a la otra, sino que hay una nueva articulación. Lo real como imposible, algo que marca un punto en la relación del sujeto consigo mismo que no tiene solución, refiriéndose a que:

El punto de imposible común a toda la especie humana es la pérdida de naturalidad de los sexos y, por lo tanto, la no-complementariedad del hombre y la mujer, la no-complementariedad soñada, que haría uno al hombre y a la mujer. (Rabinovich, 1995, párr. 67)

Lo real para Lacan sería entonces todo aquello que es imposible de figurarse por lo imaginario y que escapa también a la simbolización. Un ejemplo de esto es que todos los seres humanos se hayan sujetos a la muerte, lo que resulta un Real terrorífico: “Por ser innombrable, con todas las resonancias que a ese nombre le puedan dar, está emparentado con lo innombrable por excelencia, es decir, con la muerte” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 317). El significante no tiene solución a la pregunta por la muerte:

En efecto, hay algo radicalmente inasimilable al significante. La existencia singular del sujeto sencillamente. ¿Por qué está ahí? ¿De dónde sale? ¿Qué hace ahí? ¿Por qué va a desaparecer? El significante es incapaz de darle la respuesta, por la sencilla razón de que lo pone precisamente más allá de la muerte. El significante lo considera como muerto de antemano, lo inmortaliza por esencia. (Lacan, 1955-56/2009c, p. 256-257)

Lo real tiene existencia propia, “hay un real, lo dado” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 59), y preexiste en su relación con lo imaginario y lo simbólico:

De igual modo, las imágenes de nuestro sujeto están embastadas en el texto de su historia, capturadas en el orden simbólico donde el sujeto humano es introducido en un momento tan coalescente como pueden ustedes imaginarlo de la relación original, que estamos forzados a admitir como una especie de residuo de lo real. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 384)

Este registro se haya entonces en relación con la sexualidad y la muerte. En su Seminario II, Lacan (1954-55/2008a) al analizar el sueño de la inyección de Irma

interpretado por Freud, explica lo real como aquella imagen terrorífica revelada en el fondo de la garganta de Irma:

Hay, pues, aparición angustiante de una imagen que resume lo que podemos llamar revelación de lo real en lo que tiene de menos penetrable, de lo real sin ninguna mediación posible, de lo real último, del objeto esencial que ya no es un objeto sino algo ante lo cual todas las palabras se detienen y todas las categorías fracasan, el objeto de angustia por excelencia. (p. 249)

Más adelante continuando su seminario, Lacan (1954-55/2008a) dice entonces que este real es el ombligo del sueño de Freud, aquello que es enigmático, escapando como dijimos a lo imaginario y a lo simbólico:

Nos encontramos ante una suerte de vivencia postrera, ante la aprehensión de un real último. Lo más angustiante en la vida de Freud, sus relaciones con las mujeres, sus relaciones con la muerte, están amalgamadas en la visión central de su sueño (...) Imagen enigmática a propósito de la cual Freud evoca el ombligo del sueño, relación abisal con lo más desconocido, marca de una experiencia privilegiada excepcional donde un real es aprehendido más allá de toda mediación, imaginaria o simbólica. (p. 265)

Por otro lado, al hablar acerca de la psicosis, Lacan (1955-56/2009c) dice que “lo que es rehusado en el orden simbólico, vuelve a surgir en lo real” (p. 25). Al estar forcluida la función simbólica del padre en la psicosis, la incidencia estructural de la

castración en la realidad es ignorada por el sujeto, y lo real, por medio de la alucinación, irrumpe en la misma presentándose bajo la forma de una imagen extraña.

En su Seminario VI, Lacan (1958-59/2015) sostiene retomando a Freud que lo real no se debe concebir como correlato de un conocimiento, ya que se articula en el sujeto algo que está más allá de todo conocimiento posible y que de entrada es el sujeto. Es así que el sujeto se reconoce como tal a partir de una cadena articulada que es del orden de un discurso, que se sostiene en un soporte que es el “ser”, el cual en definitiva es lo real: “En última instancia, si el término ser quiere decir algo, si le damos su definición mínima, es lo real en la medida en que se inscribe en lo simbólico” (Lacan, 1958-59/2015, p. 424), es la manifestación pura del ser en relación con el sujeto que se haya a nivel del corte, siendo el corte la característica última estructural de lo simbólico.

Del ser diremos entonces que, en sentido estricto, es lo real en la medida en que se manifiesta en el nivel de lo simbólico. Entiéndase bien: está en el nivel de lo simbólico (...) El ser no está en ningún otro lugar (...) que en los intervalos, donde es el menos significante de los significantes, a saber, el corte. El ser es lo mismo que el corte. El corte lo presentifica en lo simbólico. (Lacan, 1958-59/2015, p. 454)

Luego en el Seminario XI Lacan (1964/2010b) diferencia tomando a Aristóteles entre “automaton” (p. 60) y “tyche” (p. 60). El primero se refiere a la insistencia de la red de significantes, que no hay que confundir con el segundo concepto que designa el encuentro con lo real, es decir, la repetición dada por el “azar” que se encuentra más allá de los signos. Este es un encuentro por su naturaleza siempre fallido, ya que lo real es lo imposible y se presenta como obstáculo al principio de placer.

2.2.1.1. El objeto a.

Retomando lo real como aquello que vuelve, que retorna, es lo que Lacan (1958-59/2015) denomina “lo inexorable” (p. 531), es el objeto en la medida que se une a lo real y resiste a la demanda, por ello no es encontrado. Este objeto del que estamos hablando es el “objeto *a*” (Lacan, 1958-59/2015, p. 119). Este elemento representado con la “*a*” minúscula sostiene Lacan, está en relación con el sujeto dividido o “S” tachada, es así que lo equipara con $\sqrt{-1}$, ya que esta fórmula no puede corresponder a nada real en sí en el sentido matemático, tal como sucede con el objeto, del cual solo se puede captar su función verdadera en la medida en que se comprenda a partir de sus relaciones posibles con S tachada. Al estar dividido el sujeto, el “objeto *a*” es aquello que sostiene su relación con aquello que no es, es decir, el falo. Hay que diferenciar entonces, el falo como objeto de la castración, y “*a*” como efecto de la castración, producto del corte, el resto o residuo que ocupa su lugar en la fórmula del fantasma “ $\$ \diamond a$ ” (Lacan, 1958-59/2015, p. 28) que es “la forma verdadera de la pretendida relación de objeto” (Lacan, 1958-59/2015, p. 405), y por ello nos encontramos con que Lacan define la función del fantasma como metonimia del ser, y a este nivel, al deseo como tal, ya que este objeto ocupa el lugar privilegiado de ser el elemento disolutivo del deslizamiento signifiante, lo detiene y allí el sujeto se reconoce como fijado, siendo esto lo que le da su consistencia al deseo (Lacan, 1960-61/2008c).

En el Seminario VII Lacan (1959-60/2007a) habla acerca de la Cosa freudiana, “das ding” (p. 57), haciendo referencia a la tendencia de repetición del sujeto, es decir a

aquello que retorna, por lo que nos encontramos nuevamente en definitiva con lo real.

Entiende a la Cosa freudiana como:

Aquello que de lo real -entiendan aquí un real que todavía no tenemos que limitar, lo real en su totalidad, tanto lo real del sujeto como lo real con lo cual tiene que ver como siéndole exterior- aquello que, de lo real primordial, diremos nosotros, padece del significante. (p. 146)

Es algo que no se encuentra porque la única forma de acercarse a esto es solo rodeándolo, contorneándolo, la Cosa se presenta siempre como unidad velada. Se refiere así al agujero al que al comienzo hacíamos alusión a partir de la privación:

Ahora bien, si ustedes consideran el vaso desde la perspectiva que promoví primero, como un objeto hecho para representar la existencia del vacío en el centro de lo real que se llama la Cosa, ese vacío tal como se presenta en la representación se presenta como un *nihil*, como nada y por eso el alfarero, al igual que ustedes a quien les hablo, crea el vaso alrededor de ese vacío con su mano, lo crea igual que el creador mítico, *ex nihilo*, a partir del agujero. (Lacan, 1959-60/2007a, p. 151)

No hay una relación de inmediatez con el objeto debido a que el ser humano habla, por estar atravesado por el significante. La imposibilidad del Otro de responder a la demanda del sujeto es lo que produce como efecto que el objeto del deseo no esté incluido en lo simbólico, estando siempre velado y representando un vacío como hemos dicho, ante el cual el sujeto se ve sometido solo a rodearlo en las vueltas que realiza a través de lo que Lacan utiliza como figura para representar esto, el “toro” (Lacan,

1962a, p. 15). El bucle de la repetición de la demanda en el toro dibuja un agujero, que es el objeto *a*, y al cerrarse en su vuelta, es donde se puede observar lo que Lacan nos quería decir al formular que “lo real es lo que vuelve siempre al mismo lugar” (Lacan, 1962b, p. 6).

En el Seminario X plantea Lacan (1962-63/2007b) que es el objeto *a* el objeto de la angustia que define Freud y que precisamente es por medio del deseo y en la angustia donde éste se reconoce. Observamos que nuevamente en este seminario se vuelve a definir lo real como lo imposible: “como ven ustedes, la lógica tiene por lo tanto esa función esencialmente precaria de condenar lo real a tropezar eternamente con lo imposible. No tenemos otra forma de aprehenderlo más que avanzando de tropiezo en tropiezo” (p. 90). Sin embargo, encontramos algo nuevo, y es que el objeto *a* es un real residual producto de la operación de constitución del sujeto en el campo del Otro del significante. Es aquello de lo real que sobrevive a la división, al encuentro con el significante puro, que queda como resto y es la causa del deseo.

Aunque hemos hablado acerca del estatuto real del objeto *a*, este no se agota en dicho registro. Avanzando en su enseñanza, Lacan va abrir esta articulación del objeto en los tres registros, sin embargo, ya en este período que ha sido tomado se puede ir vislumbrando esto, ya que el objeto *a* “es efecto de lo simbólico sobre lo real y es encubierto por la imagen -i(a)- en lo imaginario” (Carbajal, D’ Angelo y Marchilli, 1986, p. 87).

2.2.2. El registro Simbólico.

La introducción del significante en el ser humano plantea un orden y esto a la vez es lo que produce una pérdida. Lacan (1955/2009d) para explicar esto, en El seminario sobre “La carta robada”, toma el ejemplo de la tirada de una moneda en la que por azar se puede obtener como resultado que esta quede en cara o cruz. De esta forma si se anota la consecución de los resultados de las tiradas se puede obtener por ejemplo (tomando “-” para cara y “+” para cruz):

- - - + + - + - + + + - - - + - - + + -

A partir de este resultado del azar, Lacan plantea introducir un orden, es decir una convención, detallando tres tipos de agrupamiento que se pueden llevar a cabo a partir de tres + o -. Estos agrupamientos serían:

1. Simetría de constancia: (- - -) ó (+ + +)
2. Asimetría: (+ + -); (+ - -); (- - +) ó (- + +)
3. Simetría de alternancia: (- + -) ó (+ - +)

Siguiendo este orden, si es aplicado a la secuencia inicial, considerando que los agrupamientos de tres formados incluyan dos signos del anterior, esto resultaría:

- - - + + - + - + + + - - - + - - + + -
 1 2 2 2 3 3 3 2 1 2 2 1 2 3 2 2 2 2

Se observa que al introducir este orden (lo simbólico) en lo que era dado al azar (lo real), se produce un imposible, ya que nunca un 3 puede suceder a un 1. De esta forma Lacan expresa como lo simbólico genera una falta, debido a que excluye algo. “Siempre puede salir cualquier cosa real. Pero una vez constituida la cadena simbólica, desde el momento en que, bajo la forma de unidades de sucesión, introducen una cierta unidad significativa, ya no puede salir cualquier cosa” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 289). Es decir que antes de introducir el orden, no había ley que determinara lo que podía resultar, sin embargo, ahora ya hay una exclusión y por lo tanto una posibilidad de anticipar algo, que luego de un 1 siempre tiene que haber un 2, es decir se establece una ley. Este imposible hace referencia al hueco de la imagen y da cuenta del objeto *a*.

Se cava en lo real el agujero, la hiancia del ser como tal. Apenas intentamos aprehender la noción de ser, ésta se revela tan intangible como la palabra. Pues el ser, el verbo mismo, sólo existe en el registro de la palabra. La palabra introduce el hueco del ser en la textura de lo real; ambos se sostienen y se balancean mutuamente, son exactamente correlativos. (Lacan, 1953-54/2001, p. 334)

El registro simbólico es el lugar de la palabra, donde el Gran Otro es el “tesoro del vocabulario” (Lacan, 1964/2010b, p. 145), que preexiste al niño al nacer y en el que éste se sumerge quedando atrapado en el lenguaje, de tal manera que esto va a marcar en el sujeto la presencia de una ausencia a partir de la cual insistirá aquello que ya no existe. Entonces el sujeto humano se inserta en un orden preestablecido que es de naturaleza simbólica.

Las características del significante para Lacan son entonces las de una “cadena articulada” (Lacan, 1957-58/2010a, p. 33) en la que se forman agrupamientos cerrados (a modo de anillos de una cadena), en donde operan la metonimia y la metáfora que son las funciones esenciales del significante. Es decir que hay una dimensión diacrónica (de concatenación de significantes) y una sincrónica (de sustitución de significantes) en el acto del lenguaje en correspondencia con esas funciones. De esta forma el objeto del deseo es siempre metonímico siendo que es el objeto del deseo del Otro y siempre deseo de Otra cosa (lo que falta). Por otro lado, el sentido es metafórico en función de que este surge solo en la sustitución de un significante por otro en la cadena.

La cadena significante con la corriente significada se relaciona por medio de lo que Lacan llama el “punto de capitonado” (Lacan, 1957-58/2010a, p. 15), en donde el discurso del sujeto se topa con el código propiedad del Otro, y allí es significado produciendo retroactivamente el sentido que tendrá el mensaje. De esta forma, la demanda es aquello de la necesidad que pasa a través del significante dirigido al Otro. El sistema de las necesidades es remodelado al introducirse en el mundo simbólico del lenguaje, algo que parte del sujeto (la llamada) se encuentra con el “stock” (Lacan, 1957-58/2010a, p. 93) de significantes preexistente de A y allí se articula. Pero esta demanda no es la satisfacción de la necesidad, ya que el significante la transforma (metáfora), y así resulta un deseo de algo distinto (Lacan, 1957-58/2010a).

Es lo simbólico a través del significante lo que hace del hombre biológico un “ser hablante” (Lacan, 1957-58/2010a, p. 365), determinando sus formas de lazo social y de elecciones sexuadas. Lacan (1953-54/2001) dice “si debemos definir en qué momento el hombre deviene humano, digamos que es cuando, así sea mínimamente, entra en la relación simbólica” (p. 235). Es una estructura transindividual, ya que precede a todos

los seres humanos y todos se encuentran insertos en ella, por lo tanto, tiene carácter de universal. “Todos los seres humanos participan en el universo de los símbolos. Están incluidos en él y lo sufren, mucho más de lo que lo constituyen. Son mucho más sus soportes que sus agentes” (Lacan, 1953-54/2001, p. 238). Para Lacan las instancias simbólicas funcionan desde el origen de la sociedad y este baño de lenguaje al que queda sometido el sujeto lo recibe como discurso por el que se expresa demanda y deseo del Otro, y en el cual queda posicionado como su objeto, estando esto vinculado a la experiencia de desamparo. “El sujeto está en el mundo del símbolo, es decir en un mundo de otros que hablan. Su deseo puede pasar entonces por la mediación del reconocimiento” (Lacan, 1953-54/2001, p. 254).

Lacan (1953-54/2001) dice “les enseñé a identificar lo simbólico con el lenguaje” (p. 120). Esta entrada al lenguaje significa para el sujeto su “división fundamental” (Lacan, 1964/2010b, p. 229) y en el lugar del hueco originario, marca simbólica de la ausencia, es colocado el significante falo por esencia inaccesible. Es a partir de esto que también se va a estructurar el deseo en el sujeto, como intento de llegar a un acuerdo entre el orden significativo que lo determina y la experiencia imaginaria de aprehensión de un objeto que represente en cierta forma el reencuentro con este objeto perdido por naturaleza.

Una de las consecuencias de esta división fundamental del sujeto dada por su introducción en el mundo simbólico es la estructuración del inconsciente, que escapa del campo de certezas en el que el hombre se reconoce como yo, es esta parte del sujeto que es definida por Lacan como una escisión, una alienación provocada por el sistema simbólico.

En el seminario sobre “La carta robada” Lacan (1955/2009d) comienza argumentando que el automatismo de repetición tiene su consistencia en lo que él llama “*insistencia* de la cadena significante” (p. 23) proveniente del inconsciente. Ya vimos que lo simbólico introduce el lugar de la falta en el sujeto y establece un orden. Desde la constitución del sujeto hay una falta en ser que posibilita el movimiento del deseo, es decir, el lenguaje estructura al inconsciente a partir del no ser, “lo reprimido está siempre ahí, insistiendo, y demanda ser. La relación fundamental del hombre con ese orden simbólico es precisamente aquella que funda el orden simbólico mismo: la relación del no-ser con el ser” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 454).

También hemos visto que la búsqueda del objeto partiendo de este movimiento del sujeto es siempre un reencuentro, es un repetir el objeto, señala Lacan (1954-55/2008a) “pero lo que el sujeto encuentra jamás es el mismo objeto. Dicho de otro modo, el sujeto no cesa de engendrar objetos sustitutos” (p. 155). Es así que la necesidad de repetición del hombre se fundamenta en la intrusión del registro simbólico:

Esto es la necesidad de repetición tal como la vemos surgir más allá del principio del placer. Vacila más allá de todos los mecanismos de equilibración, de armonización y de acuerdo. En el plano biológico sólo es introducida por el registro del lenguaje, por la función del símbolo, por la problemática de la pregunta en el orden humano. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 141)

Son el complejo de Edipo y la castración los ejes centrales en la estructuración simbólica del sujeto, ya que, por medio de esto, le es dado un lugar a la falta, es decir, se

le da su significación al significante originariamente reprimido en la demanda primera. Lo simbólico es inseparable del concepto del nombre-del-padre, que es el significante de la función del Otro en la metáfora paterna (Lacan, 1957-58/2010a). En el Edipo y durante la infancia, el niño “aprende a integrar los acontecimientos de su vida en una ley, en un campo de significaciones simbólicas, en un campo humano universalizante de significaciones” (Lacan, 1953-54/2001, p. 282), ya que aquí la ley es en otras palabras la simbolización. En la declinación del complejo de Edipo se dará la identificación inaugural del sujeto al significante radical del trazo de estructura más simple, el trazo único, por medio de la asunción del Ideal del Yo. La identificación es para Lacan una identificación de significantes, y este rasgo unario, la notación mínima sobre el sujeto, el “1”, es la barra que tacha al sujeto y lo aliena, así como la unicidad implicada en la repetición (Lacan, 1961-62).

2.2.2.1. Alienación y separación.

La alienación y la separación son las dos operaciones lógicas que conforman la teoría de Lacan sobre la constitución del sujeto. Estas se llevan a cabo en la relación del sujeto (S) con el Otro (A). Explica Lacan a partir de esto como le es dado el sentido al sujeto por medio de la introducción del significante, entendiendo al Otro como la estructura del lenguaje del mundo simbólico en el cual el sujeto nace, en relación con otros sujetos hablantes y cadenas significantes.

La alienación es la primera operación que se produce, es la operación esencial que funda al sujeto, en donde queda mortificado en función del Otro. A partir de esto

resultará la división fundamental del sujeto y dará lugar al inconsciente, el cual es el discurso del Otro.

La alienación consiste en ese *vel* que condena (...) al sujeto a sólo aparecer en esa división que he articulado lo suficiente, según creo, al decir que si aparece de un lado como sentido producido por el significante, del otro aparece como *afánisis*. (Lacan, 1964/2010b, p. 218)

Esta posee entonces la estructura de un vel “o” alienante, esto quiere decir que implica una elección que conlleva inevitablemente a una pérdida. Es esta la afánisis a la que se somete el sujeto, o también llamado “fading” (Lacan, 1964/2010b, p. 215), haciendo referencia a la desaparición del mismo en esta alienación debido a la falta en ser producida.

Se explica a través de la estructura de la reunión de la teoría matemática de conjuntos. En la unión de dos conjuntos, en este caso S y A, aquellos elementos que son idénticos entre ambos son aquellos destinados a la pérdida. Por ejemplo, si se analiza la unión de:

A: {a, b, c} y B: {c, d, e}, entonces $A \cup B: \{a, b, c, d, e\}$

Se observa que cada conjunto en forma aislada contiene tres elementos, pero el conjunto producto de la operación de reunión incluye cinco, el que se ha perdido es precisamente aquel que se repite, ya que pertenece a ambos y es considerado entonces una sola vez.

A partir de esto se explica como el sujeto se ve condenado a una elección forzada entre el sentido o el ser, por nacer en el hábitat del lenguaje, ya que:

Es la conexión del significante con el significante lo que introduce la “falta en ser” en la relación de objeto de “la bolsa o la vida”, dado que tanto el sujeto como el objeto se localizarán en el intervalo que la conexión crea. (Eidelsztein, 2009, p. 80).

Necesariamente, en la elección si uno de los elementos se quiere conservar por una de las partes la otra desaparece: si elegimos el ser, el sujeto desaparece, cae en el sin-sentido y si elegimos el sentido, éste sólo subsiste despojado de esa porción de sin-sentido, que constituye el inconsciente, una vida cercenada. Es a través de estas formalizaciones que se explica lo que Lacan anteriormente en su enseñanza formuló en cuanto al punto que revela el descubrimiento freudiano, el descentramiento del sujeto, “que la realidad axial del sujeto no está en su yo” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 72).

Pasando ahora a la segunda operación, la separación:

Esta operación lleva a su término la circularidad de la relación del sujeto con el Otro, pero en ella se demuestra una torsión esencial. Mientras que el primer tiempo se basa en la sub-estructura de la reunión, el segundo se basa en la sub-estructura denominada intersección o producto. Se sitúa justamente en esa misma lúnula donde encontrarán la forma de la hiancia, del borde. (Lacan, 1964/2010b, p. 221)

Esta se explica por medio de la operación de intersección de la teoría de los conjuntos. Retomando lo ejemplificado anteriormente, el producto de la intersección de A y B sería el elemento “c”. En el caso de S y A, esto está dado por la superposición de dos faltas, donde la primera es la que resultó de la alienación y la segunda es la del

deseo del Otro, el más allá de lo que dice en su demanda y que se revela en los intervalos de su discurso, en donde surge la pregunta “¿Qué me quiere?” (Lacan, 1962-63/2007b, p. 14) por parte del sujeto. Allí se ubica lo enigmático del deseo del Otro.

Para responder a tal pregunta el sujeto se propone como objeto para esa falta, en tanto que falta en sí mismo, es decir, responde con su propia afánesis. Una falta cubre a otra en este punto de encuentro con el Otro en donde el sujeto se topa con una falla, instaurando una separación que marcará la relación del sujeto con el Otro desde la no complementariedad sujeto-objeto, posibilitando el deslizamiento del deseo.

De esta forma queda un resto que escapa a la significación, un significante siempre ausente (el objeto *a*), a partir de la estructuración simbólica del ser humano, es decir su alienación, en la que pierde su ser o su naturalidad.

2.2.2.2. La estructura del Edipo.

El complejo de Edipo teorizado por Freud es de estructura simbólica para Lacan y no debe ser reducido a su dimensión imaginaria dada por la rivalidad sexual. Utiliza la metáfora paterna para explicar esta estructura, en donde el Nombre-del-Padre es el significante de la función simbólica paterna, que, por su interdicción como ley, el Deseo de la madre es desplazado dando como resultado la significación fálica. De esta forma lo que se promueve es la castración simbólica (Lacan, 1957-58/2010a).

El primer momento del Edipo es la etapa fálica primitiva, en la cual el niño se identifica al objeto del deseo de la madre que encarna al Otro, quien satisface sus

necesidades y se encarga de sus cuidados. El niño se constituye así en objeto fálico materno en la relación de indiferenciación fusional que se da en este tiempo.

En el segundo momento, debido a la interdicción de la función paterna, el niño es introducido en la dimensión de la castración. De esta manera interviene como privación, priva a la madre de su objeto fálico e impone la prohibición y frustración al niño con respecto a su madre. Para el infante entonces ya no puede sostenerse el ser el falo (lógica del ser), así la Ley mediadora es interpretada por él en el sentido de que la madre desea más allá de su hijo, y que ambos se hayan sujetos a un orden superior que es el simbólico dado por la intromisión de este tercero. El sujeto se encuentra con la falta a la que se haya suspendida la potencia del Otro, falta que le hace por otro lado también a él impotente. Pero la madre tiene que darle lugar a este tercero para que opere eficazmente:

Lo que cuenta es la función en la que intervienen, en primer lugar el Nombre del Padre, único significante del padre, en segundo lugar la palabra articulada del padre, en tercer lugar la ley en tanto que el padre está en una relación más o menos íntima con ella. Lo esencial es que la madre fundamenta al padre como mediador de lo que está más allá de su ley, la de ella, y de su capricho. (Lacan, 1957-58/2010a, p. 197)

Ya el tercer tiempo constituye el momento de la declinación del Edipo. Aquí el padre no solo es castrador y privador, ya que se debe presentar como aquel que tiene el falo del deseo de la madre y por lo tanto reestableciendo el lugar del falo como objeto que puede ser deseado y buscado (lógica del tener). Se concluye así en la simbolización de la ley por parte del niño, asumiendo el falo como significante, momento a partir del

cual el objeto no ya es imaginario sino que es un objeto como tal, que el sujeto no posee o lo tiene en forma insuficiente y otro tiene el poder de confirmarlo. De esta forma puede concebir que ese objeto simbólico algún día le será dado (Lacan, 1957-58/2010a). A partir de esto, el objeto tomará el lugar de aquello de lo que el sujeto está simbólicamente privado, es decir el falo, en la estructura del fantasma que dará el soporte que posibilite al deseo constituirse (Lacan, 1958-59/2015).

2.2.3. El registro Imaginario.

Lacan (1953-54/2001) designa como imaginario en su Seminario I a aquello que se refiere a la relación del sujeto con sus identificaciones formadoras. Este registro, para Laplanche y Pontalis (1997), “se caracteriza por el predominio de la relación con la imagen del semejante” (p. 190), y sostienen que se puede calificar de imaginario: la relación narcisista del sujeto con su yo, la relación intersubjetiva en donde para Lacan sólo existe el semejante, y factores tales como la semejanza, que demuestran una especie de coalescencia entre el significante y el significado. De esta forma este registro tiene que ver con lo referido a la imagen, su poder cautivante y las consecuencias que esto tiene sobre la identificación narcisista y sobre el yo. A partir de esto la imagen obtura la falta, brinda toda ilusión referente a la completud o totalidad para el sujeto.

La base de lo imaginario proviene de lo que Lacan teoriza como el “estadio del espejo” (1949/2009b), fase de la constitución del ser humano que se da entre los seis y

los dieciocho meses del infante, en la cual se lleva a cabo la formación del yo como producto de la identificación con el semejante o imagen especular.

Basta para ello comprender el estadio del espejo como una identificación en el sentido pleno que el análisis da a este término: a saber, la transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen, cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo *imago*. (Lacan, 1949/2009b, p. 100)

Explica esta teoría de la formación del yo por qué la agresividad es constitutiva del mismo, ya que el movimiento que se lleva a cabo se basa en una relación agresiva. Se estructura el yo como aquel amo que el sujeto encuentra en el otro, que establece la exclusión “él o yo”, y que ocupa un lugar de dominio respecto a sí mismo. De esta forma, si en toda relación se da un eco de esa exclusión, es porque el yo está constituido de manera que algo le es ajeno y en lo que el otro busca retomar su lugar de dominio. A partir de la afirmación de Lacan (1954-55/2008a) de que el yo es esencialmente otro, se deriva que el objeto del interés del ser humano es el objeto del deseo del otro. Al comienzo el hombre es cuerpo fragmentado, refiriéndose esto a que es una colección incoherente de deseos, y la primera unidad del yo, o ego, es alienada, es decir, se constituye a partir del otro, por lo tanto, el primer abordaje del objeto es en cuanto objeto del deseo del otro (Lacan, 1955-56/2009c). Como hemos dicho anteriormente, el objeto del deseo es teorizado por Lacan como el objeto *a* que nunca es hallado, éste no tiene imagen, por lo que con lo que el sujeto se topa en el fantasma es con *i(a)*, en el estatuto de lo imaginario en tanto esto solo revela el desconocimiento del objeto (Lacan, 1961-62). El falo en su localización imaginaria aparece como falta, aparece en menos,

debido a que el investimento de la imagen especular en el estadio del espejo tiene un límite en el que no todo pasa por esa imagen libidinizada, hay un resto. De esta forma el falo “no sólo no está representado en el plano de lo imaginario, sino que está circunscrito y, por decirlo como corresponde, cortado de la imagen especular” (Lacan, 1962-63/2007b, p. 50).

2.2.3.1. El estadio del espejo.

Como dijimos, lo imaginario tiene su base en el estadio del espejo. En este período se produce la formación del yo como instancia psíquica a partir de la identificación con la imagen del otro semejante y por lo tanto aquí se instaura la alienación imaginaria, es decir, que el “yo es otro” (Lacan, 1954-55/2008b, p. 20). Este “yo” del que hablamos, es el yo (moi) imaginario que se diferencia del yo (je) simbólico de la estructura del sujeto y corresponde a la ilusión de completud de la identidad.

Esta imagen que percibe el niño en el espejo y a la que se identifica es la suya, pero a la vez es la de un otro, ya que él mismo se haya en déficit respecto a la totalidad experimentada virtualmente. Por más que la imagen sea ideal, el sujeto “no por ello deja de estar en relación con la prematuración vital y, en consecuencia, con un déficit originario, con una hiancia a la que su estructura queda ligada” (Lacan, 1953-54/2001, p. 410). Por esto mismo Lacan (1956-57/2008b) aclara que el estadio del espejo no es solo un momento del desarrollo del niño en el que éste reconoce su imagen propia sino

que también ilustra el carácter conflictivo de la relación dual, ya que al quedar cautivado por dicha imagen el niño también capta la distancia entre sus tensiones internas y la identificación con esa imagen. A partir de esta relación especular, el sujeto experimenta entonces que tanto a él como a la madre algo les puede faltar imaginariamente.

Ninguna satisfacción mediante un objeto real cualquiera que acuda a suplirla consigue colmar jamás la falta en la madre (...) Sólo tras el segundo tiempo de la identificación imaginaria especular con la imagen del cuerpo, que está en el origen de su yo (moi) y proporciona su matriz, el sujeto puede captar lo que le falta a la madre. La experiencia especular del otro constituyendo una totalidad es una condición previa. Con respecto a esta imagen es como el sujeto ve que puede faltarle algo a él. El sujeto aporta así más allá del objeto de amor esa falta que puede verse llevado a suplir, proponiéndose él mismo como el objeto que la colma. (Lacan, 1956-57/2008b, p. 179)

La experiencia de la asunción de una imagen de completud está marcada por la expresión de júbilo del niño que se vuelve hacia la mirada de su madre para que rectifique el descubrimiento que ha hecho. Vemos en esto como lo simbólico ordena lo imaginario, al ser necesaria la autenticación del Otro de esa imagen para otorgarle al sujeto su lugar en el mundo; es en esta matriz simbólica por medio de la mirada unificadora del Otro que se precipita el yo en su identificación al falo imaginario de la madre, es decir, como objeto del deseo materno. Sin embargo, a pesar del júbilo experimentado ante el dominio logrado, dice Lacan que este momento, así como es de triunfo, “es también el heraldo de su derrota” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 189), ya que se

topa con la realidad del amo. Se presenta ante la omnipotencia materna, pero comprueba que esta no le obedece y esto solo lleva al sentimiento de impotencia del niño. Se invierte aquí la relación de dependencia, haciéndose él su amo, y entonces “es ella quien depende por su deseo, ella quien está a su merced, a merced de las manifestaciones de su capricho, a merced de su omnipotencia, la de él” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 189). Este movimiento es el que le da su estabilidad al yo (moi), al ofrecerse el niño como objeto falaz, como señuelo para satisfacer lo que no puede ser satisfecho, el deseo de la madre, por lo que se trata de engañarlo, presentándose como algo que no es.

Se produce entonces la identificación al otro por medio de lo cual se constituye el yo (moi) y se haya alienado debido a que es a través de una imagen que no es fiel a sí mismo, sino que es la dada por medio del espejo. De esta forma el “yo es otro” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 20) y el sujeto sufre una escisión fundamental que corresponde a esta alienación constitutiva del orden imaginario. Esto se refleja en el fenómeno de “transitivismo” (Lacan, 1948/2009f, p. 117) que se da en los niños, en la confusión del yo con el otro semejante, “el niño que pega dice haber sido pegado, el que ve caer llora” (Lacan, 1948/2009f, p. 117). En esta referencia transítivista también se introduce la noción de pertenencia debido a la mediación de un objeto común que es objeto de competición, “tuyo o mío” (Lacan, 1962-63/2007b).

La imagen virtual del espejo, autenticada por la mirada idealizadora del Otro que ubica al niño como objeto del deseo materno, conformará el Yo Ideal del sujeto, como promesa de síntesis y completud a la que tenderá el yo a partir de lo imaginario. Esta posición sin embargo debe caer en la declinación del Edipo al desistir ser el falo, no obstante, el sujeto no renuncia a la perfección de su niñez y se crea una tendencia a reconquistarla por medio de otro camino, ahora simbólico a partir de la asunción del

significante del Ideal del Yo, lugar desde donde es mirado y a partir de donde le son dadas las coordenadas que lo guiarán en esta búsqueda de perfección.

2.3. Lectura de la realidad virtual del videojuego a partir de los tres registros

A continuación, se tomarán los tres registros de la realidad humana desarrollados anteriormente, destacando diferentes puntos de articulación con el fin de llevar a cabo la lectura de la realidad virtual del videojuego a partir de lo real, lo simbólico y lo imaginario.

2.3.1. Lo Real en el videojuego.

- *Contenidos vinculados a lo real: muerte y sexualidad.*

La imagen angustiante del fondo de la garganta de Irma en el sueño de Freud se haya vinculada tanto a la muerte como a la sexualidad y es una “revelación de lo real” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 249). En relación con esto se buscarán explorar a través de entrevistas a videojugadores los contenidos vinculados a la muerte y a la sexualidad en su experiencia al jugar.

Lo real es aquello imposible de figurarse por lo imaginario y que escapa a la simbolización. A la vez estos contenidos de muerte y sexualidad se pueden articular con la falta, ya que la muerte es para Lacan (1954-55/2008a) “lo innombrable por

excelencia” (p. 317) y la sexualidad hace referencia a la no complementariedad del sujeto con el objeto y la pérdida de naturalidad de los sexos (Rabinovich, 1995).

Respecto a “La carta robada”, Lacan (1954-55/2008a) explica que ésta no es encontrada porque no se conoce el contenido de la misma, solo su descripción, y por ello no es hallada por quienes la buscan. Eso del contenido que no es posible de conocer tiene que ver con lo que Lacan (1954-55/2008a) llama la verdad:

Ven perfectamente que sólo en la dimensión de la verdad puede haber algo escondido (...) Sólo se puede esconder aquello que pertenece al orden de la verdad. Es la verdad la que está escondida, no la carta. Para los policías la verdad no tiene importancia, para ellos sólo existe la realidad, y por esta razón no encuentran nada. (p. 302)

Esto se puede articular con aquellos contenidos del videojuego que producen terror, en donde ciertas escenas o imágenes podrían contener algo vinculado a lo real imposible de conocer, es decir, vinculado a esta verdad a la que se refiere Lacan (1960/2009h), respecto a la cual dice:

La verdad no es otra cosa sino aquello de lo cual el saber no puede enterarse de que lo sabe sino haciendo actuar su ignorancia. Crisis real en la que lo imaginario se resuelve, para emplear nuestras categorías, engendrando una nueva forma simbólica. (p. 759)

Esta verdad hace referencia a como se constituye el sujeto a partir de la carencia o la falta, a partir de una ausencia. Aunque no conozcamos el contenido de la carta, esta

tiene su sentido propio, la carta es así el retorno de lo reprimido que revela “la dominancia que afirmamos del significante sobre el sujeto. Si es ésta una verdad, está en todas partes” (Lacan, 1955/2009d, p. 68). Esto revela la castración, y por lo tanto que siempre hay falta en el sujeto, esta es la verdad del sujeto dividido.

Lacan (1962-63/2007b) dice:

Ya les dije en otro tiempo, en suma, que no hay falta en lo real, que la falta sólo puede captarse por medio de lo simbólico. Es en el nivel de la biblioteca donde se puede decir - *Aquí, el volumen tal falta en su lugar*. Este lugar es un lugar designado por la introducción previa de lo simbólico en lo real. Por este motivo, la falta de la que hablo aquí, el símbolo la colma fácilmente, designa el lugar, designa la ausencia, presentifica lo que no está ahí. (p. 146)

En relación a esto, se puede pensar que aquellas imágenes y contenidos que producen angustia y terror en el videojugador pueden estar vinculadas con el registro de lo real y la revelación de su falta estructural, siendo contenidos simbólicos que revelan una ausencia.

○ ¿Angustia o miedo en el videojuego?

La imagen que resulta terrorífica para Freud en su sueño es desencadenante de angustia. Lacan (1954-55/2008a) dice que “normalmente, un sueño que desemboca en algo así debe provocar el despertar” (p. 236). Esto podría articularse con la posibilidad

de que un videojuego, en la medida en que produzca angustia en el sujeto debido a su contenido, o debido a la exhibición de imágenes que resulten terroríficas para el sujeto por algún tipo de aproximación a lo real, desemboque en el abandono del mismo, así como en un sueño provocaría el despertar.

El despertar debido a la angustia se puede vincular con que “la angustia, en tanto señal, opera como recurso. Se constituye en la última protección del sujeto para no ser invadido por el terror” (Ganem, 2011, p. 291). Por otro lado, puede pensarse que enfrentarse al terror podría implicar la descomposición imaginaria del sujeto, ya que Lacan (1954-55/2008a) dice:

En la medida en que un sueño llega tan lejos como puede hacerlo en el orden de la angustia, y en que se vive una aproximación a lo real último, asistimos a esa descomposición imaginaria que no es sino la revelación de los componentes normales de la percepción. (p. 253)

En relación con esto, el abandono del videojuego ante el terror que se puede llegar a experimentar puede ser pensado como un recurso para evadir el mismo y evitar esta descomposición por la emergencia de lo real.

La imagen del sueño que angustia a Freud y el contenido de terror que suelen exhibir los videojuegos se puede articular con lo que describe Freud (1919/1992c) acerca de lo que resulta ominoso en la literatura:

Escribe Jentsch: «Uno de los artificios más infalibles para producir efectos ominosos en el cuento literario consiste en dejar al lector en la incertidumbre sobre si una figura determinada que tiene ante sí es una persona o un

autómata, y de tal suerte, además, que esa incertidumbre no ocupe el centro de su atención, pues de lo contrario se vería llevado a indagar y aclarar al instante el problema, y, como hemos dicho, si tal hiciera desaparecería fácilmente ese particular efecto sobre el sentimiento. (p. 227)

Más adelante Freud (1919/1992c) continúa, “una condición particularmente favorable para que se produzca el sentimiento ominoso es que surja una incertidumbre intelectual acerca de si algo es inanimado o inerte, y que la semejanza de lo inerte con lo vivo llegue demasiado lejos” (p. 233), “a muchos seres humanos les parece ominoso en grado supremo lo que se relaciona de manera íntima con la muerte, con cadáveres y con el retorno de los muertos, con espíritus y aparecidos” (p. 241), “miembros seccionados, una cabeza cortada, una mano separada del brazo, como en un cuento de Hauff; pies que danzan solos, como en el citado libro de Schaeffer, contienen algo enormemente ominoso” (p. 243).

Se tiene un efecto ominoso cuando se borran los límites entre fantasía y realidad, cuando aparece frente a nosotros como real algo que habíamos tenido por fantástico, cuando un símbolo asume la plena operación y el significado de lo simbolizado, y cosas por el estilo. (Freud, 1919/1992c, p. 244)

Se podría pensar que estos contenidos se hayan vinculados a lo real, así como la imagen terrorífica con la que se enfrenta Freud en su sueño. Sin embargo, puede que las mismas no introduzcan al sujeto en el orden de la angustia, sino que provoquen miedo. Lacan (1962-63/2007b) da el siguiente ejemplo:

Un día, ve pasar por el horizonte una especie de vagón que le da la impresión de ser un vagón fantasma, porque nada puede explicar su movimiento. Este vagón pasa a toda velocidad, tomando la curva de la vía que en ese momento hay frente a él. ¿De dónde viene? ¿Adónde va? Esta aparición, separada, en apariencia, de todo determinismo visible, he aquí lo que provoca en él, por un instante, el desorden de un verdadero pánico, que es claramente del orden del miedo. Tampoco en este caso hay amenaza, falta la característica de la angustia, en el sentido de que el sujeto no se siente acorralado, ni está implicado, ni afectado en lo más íntimo de sí. (p. 173)

Aquí, para Lacan (1962-63/2007b), “se trata de algo que no es del orden de la angustia, sino del miedo. No tiene miedo de algo que lo amenace, sino de algo cuya característica es que remite a lo desconocido de aquello que se manifiesta” (p. 173).

Lacan (1962-63/2007b) expresa:

La angustia no es que esos ojos hayan sido extirpados, esos senos arrancados. Vale la pena subrayar que esas imágenes cristianas no son especialmente mal toleradas, aunque algunos hagan muecas de disgusto frente a ellas (...) Pero las personas encantadoras que nos trae Zurbarán, presentándonos esos objetos en un plato, no nos presentan sino aquello que en este caso puede constituir - y no nos privamos de ello - el objeto de nuestro deseo. Estas imágenes no nos introducen de ningún modo, en lo que a la mayoría de nosotros se refiere, en el orden de la angustia. Para que esto se produzca, convendría que el sujeto se encontrara implicado allí más personalmente, que fuera sádico o masoquista, por ejemplo. (p. 177)

En relación con esto, a partir de los contenidos vinculados al terror explorados en la experiencia subjetiva de los videojugadores, se intentará dilucidar si los mismos se encuentran cercanos al orden de la angustia o si lo que producen en el sujeto es miedo y esto produce el abandono del juego con el fin de hacer una correcta lectura de lo real en el videojuego.

○ *Muerte en el videojuego: retorno de la falta.*

Debido a que la muerte está en relación con lo real y la falta, se puede pensar que al morir en el videojuego es revelada la falta del propio sujeto. Lacan (1962-63/2007b) dice que “cuando ésta nos retorna, nos vemos como lo que somos, en la medida en que nos vemos esencialmente devueltos a esa posición de castración” (p. 125).

Esto se puede relacionar con la idea de que al morir en el videojuego se reactualiza el complejo de castración, se deja de ser el falo y la completud imaginaria se pierde. De esta forma se puede concebir que se produce una privación, una falta real, un agujero que se revela, debido a la castración de ese objeto imaginario, manifestándose en consecuencia la frustración del sujeto, un daño imaginario por la pérdida de algo que se desea y no se tiene, ese objeto real que es *a* (Lacan, 1956-57/2008b). A partir de esto, se buscará explorar la reacción del sujeto ante la muerte en el videojuego.

2.3.2. Lo Simbólico en el videojuego.

- El Otro en el videojuego.

La posición de las demandas de los videojugadores según Gutiérrez Herane (2015) es infantil, siendo quejas dirigidas a un Otro, al desarrollador del juego. Aquí se podría pensar lo pertinente al registro simbólico de Lacan, y que de tal modo se posiciona el desarrollador del videojuego, desconocido, ausente, pero que hace eco de su presencia como el conjunto de reglas a las que el sujeto debe amoldarse y a las que debe responder porque le son impuestas.

Lacan (1954-55/2008a) afirma que:

El sujeto, en tanto que habla, puede enteramente hallar su respuesta, su retorno, su secreto, su misterio, en el símbolo construido que nos representan las máquinas modernas, o sea algo mucho más acéfalo todavía que lo que encontramos en el sueño de la inyección de Irma. (pp. 278-279)

Por otro lado:

En el juego de azar [el sujeto] va a probar sin duda su suerte, pero también leerá en él su destino. Advierte que allí se revela algo que le es propio, más aún, diría, cuando no tiene a nadie enfrente (...) Hace falta que esto funcione

en lo real [aquí Lacan no distingue real de realidad] e independientemente de toda subjetividad (...) El hombre siempre buscó unir lo real al juego de símbolos. Escribió cosas en las paredes, imaginó inclusive cosas, *Mane, thecel, phares*, que se escribían solas en las paredes. (Lacan, 1954-55/2008a, pp. 443-444)

En relación con esto se puede pensar que por medio de las máquinas modernas el sujeto puede encontrar una respuesta a partir de símbolos que provienen de un Otro acéfalo, y como en el juego de azar, independientemente de toda subjetividad, es decir que no está representado en ninguna persona, sino que es un Otro ausente, pero presente por medio de este retorno que obtiene el sujeto. De esta forma, se podría pensar que el Otro se encuentra siempre presente en el videojuego.

El sujeto obtiene recompensas por sus logros al avanzar en el videojuego, lo que produce gratificación por lo que se ha podido alcanzar y motivación para continuar jugando. Lacan (1954-55/2008a) expresó que:

De la máquina no sale nada que no sea lo que esperamos de ella. Es decir, no tanto lo que nos interesa como lo que hemos previsto. Ella se detiene en el punto donde determinamos que se detendría, y que ahí se leería cierto resultado. (p. 451)

En relación con esto se puede pensar que el sujeto experimenta que las recompensas le son dadas por sus hazañas, se sorprende por ello y esto produce gratificación, sin embargo, estas no le son dadas por azar, sino que están programadas

en el videojuego, el sujeto espera que le sean dadas en algún momento y si no fuera así podría ser motivo de malestar.

Esto también se podría articular con la experiencia del espejo, en donde el Otro está presente y mediante su mirada rectifica la completud del sujeto. Podría pensarse en este caso la expresión de júbilo del niño que se vuelve hacia la mirada del adulto que encarna al Otro como la gratificación experimentada por el videojugador al obtener estas recompensas que rectifican sus logros.

○ *Lo simbólico como soporte de lo imaginario.*

Gómez Gallego (2009) también se refiere al registro simbólico a partir de las reglas y leyes que encuadran al videojuego. El autor sostiene que este registro se haya en una conjunción especial con el imaginario a diferencia del juego tradicional, ya que “cuenta adicionalmente con símbolos lógico-matemáticos, que son presentados al jugador en forma de imágenes” (p. 64). En esta articulación de ambos registros en la estructura del juego, Gómez Gallego (2009) explica que lo simbólico es el soporte de las fantasías del sujeto, a partir del reconocimiento de las leyes que ordenen el juego, ya que este será viable dentro de ciertos límites establecidos por las reglas bajo las cuales pueden manifestarse las aspiraciones del jugador. De esta forma ejemplifica que, si lo fantaseado resulta de la gratificación de ganar, dependerá de la estrategia utilizada para lograrlo y que estará orientada dentro de lo permitido en el juego.

Esto puede articularse con la experiencia del sujeto ante el espejo, ya que se dijo que lo simbólico ordena lo imaginario. Es el Otro quien le otorga al sujeto su lugar en el mundo y en su deseo mediante su mirada autenticadora que hace de matriz simbólica en la precipitación de su yo. De esta forma se puede pensar que el sujeto podrá desplegar sus fantasías en el videojuego, pero siempre dentro de ciertos límites demarcados por las posibilidades que el mismo le ofrece.

Es a partir de las reglas y la historia que ofrece el videojuego que le es posible al sujeto generar alguna significación en el mismo. Partiendo de la afirmación de Gutiérrez Herane (2015) de que “dado que la interacción queda restringida por las posibilidades dadas por la interfaz del juego, la creatividad queda restringida a la narrativa que puede surgir entre avatares” (párr. 26), podría pensarse entonces que el sentido queda restringido por las posibilidades simbólicas dadas por el juego.

Cuando se habló acerca de los tipos de inmersión se describió a la inmersión imaginativa como aquella que abarca, por un lado, la absorción del jugador por la narrativa del juego, y por otro, la identificación con el personaje que el jugador está utilizando (Frasca, en Scolari, 2013). En este sentido se puede pensar que podemos identificar un aspecto imaginario de la inmersión, haciendo referencia a la identificación, y también un aspecto simbólico, al quedar el sujeto atrapado en la trama simbólica que propone el videojuego.

Lo dicho se puede relacionar con lo expresado por Lacan (1955-56/2009c) al decir que “la poesía es creación de un sujeto que asume un nuevo orden de relación simbólica con el mundo” (p. 114). Esto podría ser articulado con la experiencia de inmersión en el videojuego, en la cual el sujeto se sumerge en un mundo nuevo de sentido enmarcado

por la historia que se desarrolla y posibilitado también por la jugabilidad que ofrece el videojuego.

Por otro lado, el soñante queda sumergido en la actividad onírica y en la trama simbólica de aquello que está soñando, sin poder distinguirlo de la realidad. En el sueño se pueden generar diversidad de afectos como en la vigilia:

«Si yo en el sueño siento miedo de unos ladrones, los ladrones son por cierto imaginarios, pero el miedo es real», y lo mismo ocurre cuando me regocijo en sueños. De acuerdo con el testimonio de nuestra sensación, el afecto vivenciado en el sueño en modo alguno es inferior al de igual intensidad vivenciado en la vigilia; y es por su contenido afectivo que el sueño sustenta, más enérgicamente que por su contenido de representación, el reclamo de que se lo cuente entre las vivencias reales de nuestra alma. (Freud, 1900/1991b, p. 458)

En relación con esto, el videojuego también puede generar diversidad de afectos en la medida en que el jugador se encuentre atrapado e inmerso en el mismo, de forma que se pierde la distancia que lo separa de la ficción.

○ Lenguaje y emergencias de la palabra.

Vimos que lo simbólico está en relación con el lenguaje. En el sueño de la inyección de Irma (Lacan, 1954-55/2008a) se observa que se produce en cada punto culminante del sueño (que se encuentra en relación con algo del orden de lo real) la

emergencia de la palabra del sujeto acéfalo, es decir del inconsciente. Esto se produce en primer lugar por medio del “trío de clowns” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 237), en el que “vemos establecerse en derredor de la pequeña Irma un diálogo sin ton ni son, que se parece más bien al juego de las frases truncadas e incluso al muy conocido diálogo de sordos” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 237), y en segundo lugar, por medio de la fórmula de la trimetilamina, en donde “otra voz toma la palabra” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 241).

De esta forma se buscará indagar en la experiencia de los sujetos videojugadores en que momentos se producen palabras mientras juegan, ya que nadie habla solo, “toda palabra llama a una respuesta” (Lacan, 1953/2009e, p. 241) y “no hay palabra sin respuesta, incluso si no encuentra más que el silencio” (Lacan, 1953/2009e, p. 241). El sujeto siempre se dirige a un Otro.

Irma condensa en el sueño a más mujeres en el orden imaginario, y la imagen de la membrana diftérica hace referencia a una grave afección que sufrió una de las hijas de Freud, el cual vivió esta amenaza “como un castigo a causa de la torpeza terapéutica por él cometida” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 239). Puede pensarse que los reproches que ejerce Freud sobre Irma en el comienzo del sueño son un medio para evadir su falta y su sentimiento de culpa en cuanto al tratamiento llevado a cabo. Esto puede vincularse con los insultos que son comunes escuchar en los videojugadores al momento de fracasar. Dragonetti (2007) haciendo referencia a Miller, explica que la rabia o cólera que envuelve al insulto surge cuando el sujeto no haya un significante para nombrar al Otro, recurriendo entonces al objeto *a*. Lacan (1955-56/2009c) dice “la injuria aniquilante es un punto culminante, es una de las cumbres del acto de la palabra” (p. 144).

Por otro lado, encontramos que las palabras expresadas en el insulto están en relación con que:

En el lugar donde el objeto indecible es rechazado en lo real, se deja oír una palabra, por el hecho de que, ocupando el lugar de lo que no tiene nombre, no ha podido seguir la intención del sujeto (...) ante la escasez de significante para llamar al objeto de su epitalamio, usa para ello del expediente de lo imaginario más crudo. (Lacan, 1957-58/2009a, p. 513)

De esta forma se puede pensar que el enojo y el insulto surgen cuando aquellos logros que espera obtener el sujeto por medio de sus acciones no se dan y pierde en el videojuego. Esto puede articularse con lo que dice Lacan (1959-60/2007a) acerca del cólera: es “una reacción del sujeto a una decepción, al fracaso de una correlación esperada entre un orden simbólico y la respuesta de lo real” (p. 127), y con que:

Es difícil no percatarse de que un afecto fundamental como el de la cólera no es otra cosa que esto: lo real que llega en el momento en que hemos hecho una muy bella trama simbólica, en que todo va muy bien, el orden, la ley, nuestro mérito y nuestra buena voluntad. De repente nos damos cuenta de que las clavijas no entran en los agujeritos. (Lacan, 1958-59/2015, p. 159)

Finalmente, considerando la escena recreada en el videojuego como una nueva forma de soñar, y el origen del sueño, en ocasiones, en ciertas actividades lúdicas, tal como fue planteado en un comienzo siguiendo las ideas de Freud (1900/1991a), esta manifestación de la palabra del sujeto puede articularse a la experiencia del niño en el Fort-Da (Freud, 1920/1992e). De esta forma, el reproche que es marca de la ausencia, puede venir acompañado del festejo que revela la presencia, así como el “Da” del niño.

Así, se “instituye la presencia sobre fondo de ausencia” (Lacan, 1961/2009g, p. 567), es la insistencia significativa del orden de lo simbólico. Lacan (1955/2009d) dice:

El hombre literalmente consagra su tiempo a desplegar la alternativa estructural en que la presencia y la ausencia toman una de la otra su llamado. Es en el momento de su conjunción esencial, y por decirlo así en el punto cero del deseo, donde el objeto humano cae bajo el efecto de la captura, que, anulando su propiedad natural, lo somete desde ese momento a las condiciones del símbolo. (p. 55)

En relación con esto puede pensarse que en el videojuego la experiencia de perder o ganar puede provocar estos surgimientos de la palabra como en el juego tradicional del niño descrito por Freud (1920/1992e) acerca del Fort-Da.

2.3.3. Lo Imaginario en el videojuego.

- *El atrapamiento por medio de la imagen.*

Se desarrolló que en el sueño identificamos lo imaginario a partir de su carácter figurativo a nivel de la percepción, ya que el sueño es una expresión en imágenes de carácter alucinatorio. Por otro lado, la imagen reflejada en el estadio del espejo es atrapante, cautiva al sujeto, teniendo consecuencias sobre la identificación narcisista y sobre el yo.

La imagen obtura la falta, brinda toda ilusión referente a la completud o totalidad para el sujeto. Esto se puede articular con el videojuego ya que el mismo se desarrolla por medio de una pantalla que exhibe imágenes que pueden cautivar al sujeto. A partir de esto se buscará explorar en la experiencia del videojugador la importancia que el mismo le atribuye a la imagen.

○ La pantalla como espejo y la identificación con el personaje.

Para Sahoaler de Litvinoff (2007), la dificultad para dejar la pantalla, para desconectarse del videojuego, está en relación con que se revive algo del origen del yo en función de la imagen. Tomando la teoría del estadio del espejo de Lacan, explica la autora que la imagen permite velar las fragmentaciones e inconsistencias del sujeto. En este sentido, la pantalla se ubica como un mundo imaginario que ofrece imágenes significativas acerca de quién es el sujeto:

La pantalla captura al sujeto del mismo modo que el espejo (...) porque tiene el valor de integrar y dar sentido a lo fragmentado, generando un efecto dialéctico donde (...) aquello que emerge lo deja a merced del reflejo que fascina. Este “poder” de la imagen es heredado por el significante privilegiado que representa al deseo: el falo, que se atribuye al primer objeto considerado omnipotente, y cuya caída causa la búsqueda que nos introduce

en el universo de la creación de sustitutos. El falo (...) es la apelación a un ideal para reconstruir la imagen vacilante del yo. (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 746)

Puede pensarse que la pantalla entonces actúa aquí como espejo, ya que:

Toda clase de cosas en el interior del mundo se comportan como espejos. Basta que las condiciones sean tales que a un punto de una realidad corresponda un efecto en otro punto; que se establezca una correspondencia biunívoca entre dos puntos del espacio real. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 80)

De esta forma, se podría pensar, así como sucede en el espejo, que se establece una correspondencia entre el personaje visualizado dentro del videojuego a través de la pantalla y el sujeto que lo controla.

Los videojugadores comúnmente pronuncian “me mataron”, “yo soy ese”, etc., de forma que esos enunciados se pueden pensar en relación con la afirmación de Lacan (1954-55/2008b) acerca de que el “yo es otro” (p. 20). Esto se puede vincular también al transitivismo descrito por Lacan (1948/2009f) que se da debido a la confusión del yo con el otro semejante.

En los tiempos modernos, las anteriores figuras que respondían al arquetipo del héroe que se reproducía en la poesía, obras literarias, en el teatro y luego en el cine, se mantienen vigentes por medio de nuevos personajes que aparecen por ejemplo en los comics y en los videojuegos (Garfias Frías, 2011). Se puede pensar que este héroe está en relación con lo expresado por Freud acerca de la literatura, y que revelaría también en el videojuego al yo del sujeto:

Se discierne sin trabajo... a Su Majestad el Yo, el héroe de todos los sueños diurnos así como de toda las novelas (...) Lo mismo cuando las otras personas de la novela se dividen tajantemente en buenas y malas, renunciando a la riqueza de matices que se observa en los caracteres humanos reales; los «buenos» son justamente los auxiliares del yo devenido en el héroe, y los «malos», sus enemigos y rivales. (Freud, 1908/1992a, p. 132)

Por otro lado, el personaje es cuidado por el sujeto para poder progresar, esto podría relacionarse con lo que dice Freud (1908/1992a): “todos ellos tienen un héroe situado en el centro del interés y para quien el poeta procura por todos los medios ganar nuestra simpatía; parece protegerlo, se diría, con una particular providencia” (p. 132).

Se escucha de parte de videojugadores refiriéndose a su personaje: “yo soy ese”, “me mataron”, “yo gané”, etc., y Lacan (1954-55/2008a) sostiene que “en la medida en que el sujeto se coloca en el registro del yo, todo está, en efecto, dominado por la relación narcisista” (p. 323). Se podría concebir entonces al personaje utilizado como imagen del yo, por ello su vínculo con el narcisismo del sujeto, ya que la carga narcisista es “una carga libidinal sobre lo que no puede ser concebido sino como una imagen del yo” (Lacan, 1953-54/2001, p. 247).

En la experiencia del estadio del espejo el sujeto se identifica a su propia imagen reflejada en el mismo, por lo que puede articularse este fenómeno de identificación con la relación que establece el videojugador con su personaje a través de la pantalla. Esta relación del sujeto con la imagen de la pantalla puede ser pensada a partir de una

“reciprocidad imaginaria” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 28), ya que, “en toda relación del sujeto con el objeto, el lugar del término en relación es ocupado simultáneamente por el sujeto. Así, la identificación con el objeto está en el fondo de toda relación con él” (Lacan, 1956-57/2008b, p. 28).

Puede pensarse que el personaje utilizado en el videojuego se ubicaría en el lugar de $i(a)$ en el fantasma, ocupando el lugar de aquello de lo que el sujeto está simbólicamente privado, es decir el falo, al que busca llegar por medio del rodeo imaginario. A esto puede articularse la gratificación en el videojugador, ya que “la satisfacción del jugador es un logro individual: aquí yo soy grande, poderoso e importante, y ¿quién puede negármelo?” (Hernández Madrid y Hernández Alvarado, 2008, p. 239). Lo imaginario en el videojuego se puede relacionar entonces con la “ilusión que vela la falta estructural del ser humano” (Sahovaler de Litvinoff, 2007, p. 757).

La identificación con el personaje utilizado y la concepción del videojuego como nueva forma de soñar se puede relacionar con el egoísmo del sueño del que hablaba Freud debido a que el durmiente es siempre el personaje central del mismo (Lacan, 1954-55/2008a) así como lo es también el sujeto en el videojuego. Como en el sueño, se puede pensar que aquí el sujeto “*se satisface con ser*” (Lacan, 1958-59/2015, p. 56), ya que el falo: “ese objeto imaginario está en posición de condensar sobre sí lo que podemos llamar las virtudes o la dimensión del ser, hasta convertirse en ese verdadero señuelo del ser que es el objeto del deseo humano” (Lacan, 1958-59/2015, p. 346).

El fracaso constante en un videojuego puede desembocar en su abandono, mientras el videojuego mantenga al sujeto dentro del equilibrio entre frustración y estimulación óptima lo mantendrá atrapado en la trama del mismo (Balaguer Prestes,

2007). Al relacionar esto con la identificación, se puede pensar que, cuando en el videojuego el personaje utilizado fracasa o muere, puede manifestarse frustración por parte del sujeto, ya que se produce una pérdida de la completud que se tenía y deja de ser ese personaje investido narcisísticamente.

Lacan (1954-55/2008a) señala que cuando el objeto percibido tiene su unidad propia genera tensión en el sujeto porque se percibe a sí mismo como deseo insatisfecho. Por otro lado, cuando el sujeto “aprehende su unidad, es por el contrario el mundo lo que para él se descompone, pierde su sentido, presentándose bajo un aspecto alienado y discordante” (p. 253). También Lacan (1954-55/2008a) expresa que:

Toda relación imaginaria se produce en una especie de tú o yo entre el sujeto y el objeto. Es decir: Sí eres tú, yo no soy. Si soy yo, eres tú el que no es (...)

En el plano imaginario los objetos sólo se presentan ante el hombre en relaciones evanescentes. En ellos el hombre reconoce su unidad, pero únicamente en el exterior. Y en la medida en que reconoce su unidad en un objeto, se siente en relación a éste en desasosiego. (p. 256)

A partir de esto se podría pensar la identificación: mientras el sujeto se identifique al personaje en el juego y experimente una cierta completud imaginaria a través del mismo, se abstrae de su entorno sumiéndose en un estado de “disolución del yo” (Balaguer Prestes, 2007, 4); al momento de fracasar, perder o morir, y experimentar dejar de ser el falo, se manifiesta la frustración por perder esa unidad imaginaria.

Esta disolución del yo debido a la identificación del sujeto con su imagen en la pantalla se puede articular con lo expresado por Lacan (1953-54/2001) al decir que:

El sujeto pensando el pensamiento del otro, ve en el otro la imagen y el esbozo de sus propios movimientos. Ahora bien, cada vez que el otro es exactamente el mismo que el sujeto, no hay más amo que el amo absoluto, la muerte. Pero el esclavo necesita cierto tiempo para percibirlo. Ya que está demasiado contento con ser esclavo, como todo el mundo. (Lacan, 1953-54/2001, p. 417)

Por otro lado, Passerini (2012) buscó llevar a cabo un análisis también de la virtualidad a partir del psicoanálisis. Explica que con el surgimiento del internet comenzó una era en la que se generó un pasaje de la cultura de la representación a la cultura de la simulación. En los mundos virtuales el sujeto se encarna por medio de una identidad virtual que lo refleja y le permite llevar a cabo interacciones con el entorno y con otras personas también conectadas. A partir de este desdoblamiento del yo que se produce para poner algo del mismo en la escena virtual, Passerini (2012) sostiene que hay “una hipertrofia de lo imaginario por la cual el yo se multiplica en su faz especular, a expensas de lo simbólico” (p. 593).

Lo dicho anteriormente puede ser articulado con la “multitud freudiana” (Lacan, 1954-55, p. 243) que se presenta en el sueño de la inyección de Irma por medio de la descomposición especular del yo a partir de las identificaciones de Freud, y con lo expresado por Lacan (1954-55) al decir que “esta descomposición espectral es, a todas luces, una descomposición imaginaria” (p. 251). A partir de esto se puede pensar que el sujeto se podría identificar no solo al personaje que utiliza sino también con otros presentes en el videojuego debido a la descomposición especular del yo. Esto también está en relación con lo que Lacan (1954-55/2008a) refiere acerca de otro sueño de

Freud, que allí en su análisis, “Freud dice: *Yo no estoy en el sueño allí donde se cree. El personaje que acaba de morir, el comandante que está conmigo, ése soy yo*” (p. 253).

Por otro lado, Freud (1919/1992c) explica que, en la literatura, dependiendo del lugar en el que se coloque el lector, los personajes provocarían diferentes reacciones en el mismo:

Por qué la mano cortada de «El tesoro lie Kliampsenit» no produce un efecto ominoso como en «La historia de la mano cortada», de Hauff (...) Es fácil dar la respuesta. Hela aquí: En ese relato no nos acomodamos a los sentimientos de la princesa, sino a la superior astucia de «maese ladrón». Acaso la princesa no dejó de experimentar el sentimiento ominoso, y hasta creemos verosímil que haya sufrido un desmayo; pero nosotros no registramos nada ominoso pues no nos ponemos en el lugar de ella, sino en el del otro. (pp. 250-251)

En relación con esto, se explorará en la experiencia de los videojugadores si diferentes personajes al que es utilizado generan sentimientos que permitan pensar también en una identificación con los mismos.

Por otro lado, respecto a lo que se dijo sobre la inmersión en el videojuego referida a la identificación con el personaje, se lo puede articular con lo que Lacan (1955-56/2009c) dice acerca de la poesía:

Hay poesía cada vez que un escrito nos introduce en un mundo diferente al nuestro y dándonos la presencia de un ser, de determinada relación fundamental, lo hace nuestro también. La poesía hace que no podamos dudar

de la autenticidad de la experiencia de San Juan de la Cruz, ni de Proust, ni de Gerard de Nerval. (p. 114)

En estas palabras, Lacan explica que, por medio de la literatura, se puede introducir al sujeto a un mundo nuevo asumiendo como propio un ser en una determinada relación fundamental. Por otro lado, en este punto de articulación se puede pensar también lo que describe Balaguer Prestes (2007) como “habitar la ficción” (p. 2), al introducirse el sujeto en el mundo del videojuego por medio de un personaje diferente a sí mismo al cual se identifica.

○ *El despliegue de la fantasía.*

Se puede pensar que, concibiendo al videojuego como una nueva forma de soñar, los videojuegos brindan una posibilidad para desplegar las fantasías como en los sueños diurnos y llevar a cabo acciones que en la realidad resultan imposibles, como por ejemplo volar, atravesar paredes, etc.

Por otro lado, existen videojuegos de contenido violento en donde es posible transgredir la ley y llevar a cabo acciones que en la realidad están prohibidas. Freud (1908/1992a) dice, “el soñante diurno pone el mayor cuidado en ocultar sus fantasías de los demás porque registra motivos para avergonzarse de ellas” (p. 134), “si nos enteráramos de ellas, nos escandalizarían” (p. 134), y más adelante:

El poeta atempera el carácter del sueño diurno egoísta mediante variaciones y encubrimientos, y nos soborna por medio de una ganancia de placer puramente formal, es decir, estética, que él nos brinda en la figuración de sus fantasías. (...) el goce genuino de la obra poética proviene de la liberación de tensiones en el interior de nuestra alma. Acaso contribuya en no menor medida a este resultado que el poeta nos habilite para gozar en lo sucesivo, sin remordimiento ni vergüenza algunos, de nuestras propias fantasías. (Freud, 1908/1992a, p. 135)

Esto se puede articular con la posibilidad que ofrece el videojuego de llevar a cabo esas fantasías que, como explica Freud (1908/1992a), si se dieran en la realidad “nos dejarían fríos” (p. 134). Así, este gozar de las propias fantasías, como sucede también en algunos sueños, ya que puede suceder que “ciertos contenidos de representación no provoquen en los sueños los afectos que en el pensamiento de vigilia esperaríamos como los obligados” (Freud, 1900/1991b, p. 458), “en ellos las representaciones están destituidas de sus valores psíquicos” (Freud, 1900/1991b, p. 458).

Por otro lado, en relación con el despliegue de la fantasía, Gutiérrez Herane (2015) exploró la experiencia inmersiva tomando como eje el malestar de los videojugadores y equiparó lo imaginario con el carácter de ilusión narcisista que ofrece el videojuego por medio de un mundo omnipotentemente disponible. Esta característica es deseada por los jugadores e incluso es fuente de malestar cuando las posibilidades de juego son muy limitadas. Sumado a esto, Gómez Gallego (2009) sostiene que el registro imaginario en el videojuego se puede relacionar con las “fantasías, actuaciones y

simulaciones que representan las imágenes a través de las cuales el juego se manifiesta” (p. 64).

Sahovaler de Litvinoff (2007) dice que lo imaginario en el videojuego es potenciado por el predominio de lo visual en donde se sortea la castración de la realidad. Este predominio de lo imaginario podría estar favorecido por el hecho de que en lo virtual no hayamos registro del resto. Passerini (2012) da el ejemplo de un vehículo que choca y es reparado inmediatamente sin dejar rastros del accidente. Sin embargo, podemos mencionar algo más próximo a la encarnación del propio sujeto en el videojuego, la promesa de inmortalidad, la posibilidad de morir y aparecer nuevamente sin dificultad alguna.

Aunque en algunos casos el hecho de morir en un videojuego signifique alguna pérdida, de un objeto, de puntos de recompensa, de reconocimiento social, etc., el sujeto podrá continuar jugando. Esto puede ser articulado con lo expresado por Freud (1915/1992b) al decir que en la ficción “morimos identificados con un héroe, pero le sobrevivimos y estamos prontos a morir una segunda vez con otro, igualmente incólumes” (p. 292). Es decir que el sujeto tiene la posibilidad de morir una y otra vez resultando al fin y al cabo ileso.

En síntesis, se ha buscado en este capítulo hacer un recorrido por las conceptualizaciones de Lacan respecto a los tres registros, en el período de 1953 a 1964, para llevar a cabo su articulación teórica con el fenómeno de realidad virtual que se produce en los videojuegos, y llegar así a una comprensión desde el punto de vista psicoanalítico del fenómeno investigado.

CAPÍTULO 3: RSI: EL VIDEOJUEGO Y EL CUERPO

“Es absolutamente extraño estar localizado en un cuerpo, y a esta extrañeza no sería posible minimizarla, a pesar de que nos lo pasamos jactándonos de haber reinventado la unidad humana, ésa que el idiota de Descartes había recortado”.

(Lacan, 1954-55/2008a, p. 116)

3.1. El cuerpo en psicoanálisis

Se habló acerca de nuevas formas de percibir el cuerpo y como los dispositivos tecnológicos se presentan como extensiones del mismo. En este capítulo se desarrollará más en profundidad el “cuerpo virtual” del videojugador y su articulación con los registros de Lacan, ya que por medio de éste es como el mismo se encarna en el videojuego en la experiencia inmersiva.

El pensamiento de la cibercultura y de la teoría posmoderna ha hecho creer al hombre que no solo cuenta con su cuerpo físico, material, de carne y hueso, sino que también posee su correlato virtual, un cuerpo inmaterial, o imaginario, que se puede modificar y ser expuesto a los demás. Estas imágenes corporales diferentes a la física se pueden poner en juego de diversas maneras en distintos tipos de simulaciones. Por un

lado, están aquellas que coinciden con el cuerpo físico, pero representan otro “yo”,
como

es el caso de los actores simulando ser otros en una obra. En el caso del sueño, hayamos la simulación de una situación, pero la imagen corresponde al propio yo, sin embargo, no está guiada voluntariamente por los movimientos del cuerpo físico. Por otro lado, puede darse que la imagen esté controlada por el cuerpo físico, aunque sus movimientos no coincidan con los gestos de éste. Es lo que sucede en los videojuegos al manipular un personaje dentro de la pantalla (Ryan, 2004), y allí estas imágenes pueden coincidir con el yo o no hacerlo, dependiendo de la forma en la que el sujeto despliegue sus fantasías y cómo actúe en la virtualidad.

Para hablar acerca del cuerpo virtual en el videojuego, primero se desarrollará como es concebido el cuerpo en psicoanálisis. Para ello es importante diferenciarlo del cuerpo concebido por la medicina, como el conjunto de sistemas orgánicos de un ser vivo. “Frente al cuerpo, el médico tiene la actitud del señor que desmonta una máquina” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 117). El pensamiento occidental está gobernado por el dualismo cartesiano que marcó la división del hombre en dos componentes separados y diferentes, por un lado la mente y por el otro el cuerpo. A partir de esto se establecen dos posiciones generales: la materialista, que defiende el polo material del cuerpo; y la idealista, que se inclina por el polo de la mente. “La división está hecha sin remedio” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 117).

Nasio (2008) sostiene que es necesario acabar con este dualismo para concebir al cuerpo desde el psicoanálisis. En “Mi cuerpo y sus imágenes” Nasio (2015) dice que “no somos nuestro cuerpo de carne y hueso, somos lo que sentimos y vemos de nuestro cuerpo: soy el cuerpo que siento y el cuerpo que veo” (p. 56).

El cuerpo en la enseñanza de Lacan se articula con los tres registros: real, simbólico e imaginario. Sánchez (2014) describe “el cuerpo de la imagen, el cuerpo

simbolizado, y la noción del cuerpo vivo, es decir, el cuerpo afectado por el goce” (párr. 2). De esta manera la autora se refiere a la imagen totalizada del cuerpo conquistada en el estadio del espejo por medio de la identificación y asumida con júbilo; el significante materializado en el cuerpo, como se demuestra en el síntoma histérico; y el significante que atraviesa el cuerpo por las operaciones de alienación y separación, dejándolo mutilado, con efecto productor de goce, fragmentándolo y haciendo surgir el plus de gozar en donde se introduce lo vivo del cuerpo.

3.1.1. El cuerpo real.

Lacan (1962-63/2007b) en su Seminario X plantea al objeto *a* como un real residual producto de la operación de constitución del sujeto en el campo del Otro del significante, como “la libra de carne” (p. 138), cuerpo que no es ni organismo ni cuerpo especular, es cuerpo que no se haya en el campo de la unificación y que se articula con el deseo y el goce, “algo separado, algo sacrificado, algo inerte” (p. 237). Esto es aquello de lo real que sobrevive a la división, al encuentro con el significante puro, que queda como resto y es la causa del deseo. De esta manera dice que la falta, “la forma más segura de abordar eso perdido, es concebirlo como un pedazo de cuerpo” (Lacan, 1962-63/2007b, p. 148).

Por lo tanto, no todo el organismo es capturado por el significante, ya que, como se dijo, el sujeto no deja de estar en relación “con un déficit originario, con una hiancia a la que su estructura queda ligada” (Lacan, 1953-54/2001, p. 410). Hay algo que no es tomado por el significante y queda fuera del cuerpo. Es el objeto *a*, real, que se recorta

en los orificios del cuerpo, lugares elegidos por la libido (Sánchez, 2014) y donde también se constituyen los puntos de fijación.

Esas zonas erógenas que, hasta una mayor explicación del pensamiento de Freud, pueden considerarse como genéricas y limitadas a puntos elegidos, a puntos de hiancia, a un número limitado de bocas en la superficie del cuerpo, son los puntos de donde el Eros deberá sacar su fuente. (Lacan, 1959-60/2007a, p. 116)

Por otro lado, se dijo que lo real para Lacan está en relación con “lo innombrable por excelencia” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 317), es decir con la muerte. Lo real del cuerpo se haya en relación a esto en cuanto a su declive constitutivo al que todo ser humano se haya sujeto, la muerte del cuerpo implica el final de la vida del sujeto.

Lo real del cuerpo se encuentra en relación también con la sexualidad debido a la “pérdida de naturalidad de los sexos” (Rabinovich, 1995, párr. 67), “la sexualidad se instaure en el campo del sujeto por la vía de la falta” (Lacan, 1964/2010b, p. 213). Citando a Rabinovich (1995), se dijo que lo real imposible alude a que no hay complementariedad entre el hombre y la mujer, ya que no hay relación de inmediatez con el objeto, sino que la verdadera relación de objeto para Lacan (1958-59/2015) se da de acuerdo al lugar que ocupe en el fantasma del sujeto, por ello, la sexualidad no depende de la anatomía del cuerpo, sino de la constitución del sujeto atravesado por los “desfiladeros del significante” (Lacan, 1958-59/2015, p. 39).

En lo referente a la instancia de la sexualidad, la situación es la misma para todos los sujetos, así sean niños o adultos - todos se enfrentan sólo con la

sexualidad que pasa por las redes de la constitución subjetiva, las redes del significante- la sexualidad sólo se realiza mediante la operación de las pulsiones en la medida en que son pulsiones parciales, parciales respecto de la finalidad biológica de la sexualidad. La integración de la sexualidad a la dialéctica del deseo requiere que entre en juego algo del cuerpo que podríamos designar con el término de aparejo - entendido como aquello con lo que los cuerpos pueden aparejarse en lo que toca a la sexualidad, que ha de distinguirse de aquello con que los cuerpos pueden aparearse. (Lacan, 1964/2010b, p. 184)

3.1.2. El cuerpo simbólico.

Lacan (1962-63/2007b) dice que lo que permite al significante encarnarse en el hombre es el cuerpo. A partir de “Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis” (1953/2009e) y su abordaje del significante, Lacan sostiene que éste introduce el discurso en el organismo. El organismo posee una cohesión, una unidad, la cual se pierde debido a que está atravesado por el significante, y es por tal hecho, en la inscripción del Uno, que el organismo se hace cuerpo (Soler, s.f.).

Al ser sujetos hablantes y estar sumergidos en el sistema simbólico, es decir, por ser sujetos atravesados por el significante, estamos separados del cuerpo, “el hombre *tiene* un cuerpo” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 116). El efecto del significante sobre el cuerpo es el de mortificarlo, el efecto de la marca es el despedazamiento. El lenguaje es el que atribuye así los órganos, divide al organismo en partes. Es por esto que uno puede decir “me duele el estómago” por más que no sepamos exactamente de dónde

proviene el dolor dentro del organismo. Lacan (1956-57/2008b) dice, “todas las relaciones con el cuerpo propio establecidas a través de la relación especular, todas las pertenencias del cuerpo, entran en juego y quedan transformada por su advenimiento al significante” (pp. 191-192). De esta forma, la materialización del significante en el cuerpo, eleva lo real a la calidad de significante. Este es “el paradigma del devenir significante del cuerpo en su construcción del falo” (Miller, 2011, p. 395), y es lo que ocurre también por ejemplo en el síntoma histérico.

Este elemento [el falo] no es, en el cuerpo propio, más que un punto de voluptuosidad, y así es como el sujeto lo descubre en primer lugar. El autoerotismo masturbatorio (..) no es en absoluto como para desencadenar por sí mismo semejantes catástrofes (...) hasta que el órgano queda capturado en el juego significante, en la metáfora paterna, en la interdicción materna o paterna (...) la captación por parte de la cadena metafórica ha de desempeñar su papel para convertirlo en un significante (Lacan, 1957-58/2010a, p. 493)

3.1.3. El cuerpo imaginario.

El cuerpo en el sujeto se estructura a partir de la imagen especular como vimos en el estadio del espejo, siendo tomado como objeto e investido narcisísticamente (Lacan, 1955-56/2009c).

Lo que he llamado *el estadio del espejo* tiene el interés de manifestar el dinamismo afectivo por el que el sujeto se identifica primordialmente con la *Gestalt* visual de su propio cuerpo: es, con relación a la incoordinación todavía muy profunda de su propia motricidad, unidad ideal, *imago* saludable; es valorizada por todo el desamparo original, ligado a la discordancia intraorgánica y relacional de la cría de hombre, durante los seis primeros meses, en los que lleva los signos, neurológicos y humorales, de una prematuración natal fisiológica. (Lacan, 1948/2009f, p. 117)

Lacan parte de la noción de prematuración biológica del ser humano para hacer referencia a la experiencia de desamparo a la que se encuentra sometido el niño al momento de su nacimiento, estando irremediamente subordinado a la dependencia de su medio y de aquellas personas que se encargan de responder a sus necesidades y se ocupan de sus cuidados. Este desvalimiento originario de la cría humana está dado por la ausencia de una imagen propioceptiva del cuerpo y por la falta de coordinación motriz producto de la inmadurez del sistema nervioso, siendo así que necesita de un otro que le brinde protección. El niño no posee entonces una imagen de su cuerpo integrada, sino que se haya fragmentada. La imagen especular, es la imagen de la silueta del propio cuerpo reflejada en el espejo y por lo tanto percibida como exterior, como imagen del otro semejante (Nasio, 2015), a partir de la cual se le revela su forma humana produciendo esto la experiencia de completud y unidad, ya que, a pesar de su insuficiencia orgánica para dominar su propio cuerpo, posee el desarrollo visual necesario para captar la imagen.

El estadio del espejo es un drama cuyo empuje interno se precipita de la insuficiencia a la anticipación; y que para el sujeto, presa de la ilusión de la identificación espacial, maquina las fantasías que se suceden desde una imagen fragmentada del cuerpo hasta una forma que llamaremos ortopédica de su totalidad. (Lacan, 1949/2009b, p. 102-103)

Cuando el niño reconoce su imagen en el espejo, anticipa de forma imaginaria la totalidad de su cuerpo, y adviene el narcisismo primario. En relación con esto, hallamos que “el ser humano sólo ve su forma realizada, total, el espejismo de sí mismo, fuera de sí mismo” (Lacan, 1953-54/2001, p. 213). De tal manera Lacan (1953-54/2001) sostiene que: “la imagen de la forma del otro es asumida por el sujeto” (p. 253), y “el hombre se aprehende como cuerpo, como forma vacía del cuerpo, en un movimiento de báscula, de intercambio con el otro” (p. 253). De esta forma, la fragmentación experimentada anteriormente es transformada a través de este reconocimiento y de la toma de posesión de esa imagen como propia en la unidad corporal del niño.

La asunción de la imagen como propia se relaciona también con el deseo, Lacan (1953-54/2001) no deja de expresar la importancia del cuerpo en esto al decir que el sujeto ubica y reconoce el deseo en un principio no solo por intermedio de la imagen sino también por el cuerpo del semejante, “es porque su deseo ha pasado del otro lado que él se asimila al cuerpo del otro, y se reconoce como cuerpo” (p. 223). Entonces el sujeto sabe que es un cuerpo, aunque no pueda percibirlo completamente y su imagen es por donde pasará el deseo y las necesidades para que él pueda acceder a la estructura imaginaria. De esta forma esta estructura descansa en la estructura del cuerpo la cual demarca una topografía concreta.

3.2. El cuerpo virtual en los videojuegos

A continuación, se buscará articular lo desarrollado con el cuerpo virtual del fenómeno investigado. A partir de esto se hará referencia a lo real del cuerpo en el videojuego, así como también al cuerpo simbólico e imaginario en el mismo.

3.2.1. Lo real del cuerpo en el videojuego.

Se desarrolló lo real del cuerpo como aquello que sobrevive a la división, al encuentro con el significante puro, que queda como resto y es causa del deseo. No todo el organismo es capturado por el significante, el sujeto no deja de estar en relación “con un déficit originario, con una hiancia a la que su estructura queda ligada” (Lacan, 1953-54/2001, p. 410).

En la actualidad están surgiendo videojuegos de realidad virtual que posibilitan la inmersión en el entorno recreado por medio de diferentes dispositivos como por ejemplo gafas. Sibilia (2006) dice que una rama de la tecnología actual dentro de la tendencia virtualizante privilegia el polo inmaterial del dualismo cartesiano, potenciando la mente y descartando el cuerpo considerado como un obstáculo. “Parece que la carne molesta en esos mundos volátiles del *software*” (Sibilia, 2006, p. 99), la materialidad del cuerpo debe ser superada para “sumergirse libremente en el

ciberespacio y vivenciar el catálogo completo de sus potencialidades” (Sibilia, 2006, p. 99). De esta forma se crea una conciencia de estar-en-el-mundo diferente a la de la vida real, resulta más maravilloso y placentero al superar las barreras físicas, con la posibilidad de volar, cambiar la apariencia corporal, desmembrarse, atravesar paredes, etc. (Ryan, 2004).

Se puede pensar en una identificación del sujeto con el personaje del videojuego investido narcisísticamente, habitando en la virtualidad un cuerpo por el que se busca obturar la falta, ser el falo. Sin embargo, la falta en el sujeto es estructural, y “lo real es lo que vuelve siempre al mismo lugar” (Lacan, 1962b, p. 6), por lo que se puede concebir que ese cuerpo que intenta velar la falta a la vez la desvela. El intento de cubrir la castración está siempre articulado a la falta (Favret, 2013), como hemos dicho anteriormente, estamos dirigidos a buscar un objeto nunca encontrado.

Esto se puede articular a lo que dice Vulpara (2013), el sujeto “incluso muerto, sigue allí en forma de una digitalizada estructura de personalidad cargada en una máquina” (p. 180). Se puede pensar entonces que por más intento que haya de cubrir la falta en el sujeto, la misma va a estar siempre presente. La muerte del personaje en el videojuego, la pérdida de algún objeto, etc., podría ser hechos en los que se revela la falta del sujeto por más de que sea alguien separado de ese cuerpo virtual que está del otro lado de la pantalla, por lo que lo real de los agujeros del cuerpo físico tendría su correlato en el cuerpo virtual, que también puede ser dañado, debilitado, y estar sujeto a la muerte.

3.2.2. El cuerpo simbólico: el nick.

Se desarrolló que lo que permite al significante encarnarse en el hombre es el cuerpo (Lacan, 1962-63/2007b). El organismo pierde su unidad y se transforma en cuerpo al ser atravesado por el significante y ser introducido en el lenguaje. Se puede articular esto con el cuerpo virtual y pensar de qué manera esa forma antropomórfica utilizada en el videojuego se ve tomada por el significante y es transformada en un cuerpo que asume el sujeto para materializarse en la virtualidad. Se puede pensar a partir de esto que es la nominación, el nombre que le otorga el sujeto a su personaje la forma en que introduce el símbolo en ese cuerpo que se haya dentro de la pantalla.

Vulpara (2013) dice que “lo real está domesticado, tiene leyes de tráfico: tráfico de información digital” (p. 181). Este “tratamiento digital de lo real ilustra la estúpida materialidad del significante” (Antelo, 2013, p. 101). Así como el significante atraviesa el cuerpo del ser humano, se puede pensar que el cuerpo virtual es también un cuerpo que se introduce al mundo simbólico al asignarle un nombre, así como también al atribuirle diferentes cualidades en su construcción y en relación con los demás personajes con los que va a interactuar.

El nombre que se requiere en un videojuego comúnmente se denomina “nick”, es decir, un apodo o alias por medio del cual el sujeto puede ser identificado por el resto de las personas. Esto se puede articular con lo dicho por Lacan (1954-55/2008a):

Mediante la nominación el hombre hace que los objetos subsistan en una cierta consistencia. Si sólo estuviesen en una relación narcisística con el sujeto, los objetos no serían percibidos nunca más que en forma instantánea (...). La palabra responde, no a la distinción espacial del objeto, siempre lista

para disolverse en una identificación al sujeto, sino a su dimensión temporal. El objeto constituido en un momento como semejante del sujeto humano, como doble de éste, presenta a pesar de todo una cierta permanencia de aspecto a través del tiempo, que no es indefinidamente durable, pues todos los objetos son perecederos. (p. 257)

En relación con esto, a partir de la nominación el sujeto puede ser reconocido por los demás en el videojuego, ya que solo por la relación narcisista con el objeto no bastaría para que el sujeto tuviera su consistencia en la virtualidad.

Puede pensarse que el sujeto le asigna un nombre a su personaje, lo nombra para alguien, y allí tiene lugar el símbolo, articulando esto con lo siguiente:

La relación simbólica, ya lo he subrayado, es eterna. Y no simplemente porque es preciso que haya siempre efectivamente tres personas, es eterna en tanto el símbolo introduce un tercero, elemento de mediación, que sitúa a los dos personajes presentes, los hace pasar a otro plano, y los modifica. (Lacan, 1953-54/2001, p. 235)

Lacan nos dice que el símbolo entonces introduce un tercero en la relación, es decir que se puede pensar que el sujeto videojugador no solo se otorga un nombre para ser reconocido por los pequeños otros, es decir los demás videojugadores, sino también para dirigirse a un Otro. Este nombrar para alguien entonces implica la dimensión del reconocimiento.

Por otro lado, Lacan (1954-55/2008a) señala que “la nominación constituye un pacto por el cual dos sujetos convienen al mismo tiempo en reconocer el mismo objeto”

(p. 257), y que “aquí se encuentra la articulación de la dimensión de lo simbólico en relación con lo imaginario” (p. 257).

3.2.3. **El cuerpo imaginario: el avatar.**

- *El cuerpo del espejo virtual.*

En el estadio del espejo, el sujeto se identifica a la imagen de su propio cuerpo reflejada en el mismo, de forma que esto posibilita la construcción de su yo a partir de la ilusión de completud y de unidad experimentada. Esto se puede articular con lo planteado por Marcos Molano y Martínez Loné (2006), quienes sostienen que tanto en los videojuegos, así como en el estadio del espejo, el sujeto se construye como un cuerpo completo y virtual, siendo que en la pantalla el videojugador percibe un cuerpo fragmentado. Esta unidad estaría dada gracias a la relación con los otros personajes de los demás videojugadores, como imagen especular del propio personaje, que devuelven en espejo por medio de la mirada un cuerpo completo, desconocido, pero que es dotado por las características de su usuario. Así los personajes funcionan como unidad gestáltica completándose mutuamente a través de lo imaginario.

Lacan (1954-55/2008a) respecto al estadio del espejo describe que la subjetividad del yo se asemeja a la imagen “del ciego y el paralítico” (p. 82). Hace referencia al paralítico como aquella parte subjetiva anterior a la experiencia del espejo que será dominada por su imagen, el ciego, “no es, como cree Platón, el amo quien cabalga el

caballo, es decir, al esclavo, sino lo contrario” (p. 82). En relación a dicha dialéctica, los autores citados argumentan que el control que tiene el sujeto sobre su personaje es una sensación narcisista en la que “yo” soy ese que está ahí en la ficción. Lo cierto es que es el juego el que lleva al sujeto a actuar de tal forma y no de otra a partir de ese alter-ego. De esta forma es el personaje quien conduce al jugador dentro de lo que está reglado y permitido hacer, se ve en la pantalla lo que está dentro del campo de visión del personaje, se piensa la estrategia en base a las posibilidades del personaje, etc.

El sujeto no es cuerpo, “*tiene un cuerpo*” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 116) y está “localizado en un cuerpo” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 116). Esto se puede relacionar con el hecho de que en el videojuego se utiliza lo que se llama un “avatar”, término proveniente de la mitología hindú que designaba el cuerpo en el que los dioses se encarnaban para descender a la tierra. El videojuego permitiría tener así otro cuerpo, y esto se puede articular con que “se goza también de un cuerpo que no sea nuestro, de otro cuerpo” (Lacan, 1962c, p. 6), ya que “el cuerpo del otro puede ser sentido como el nuestro” (Lacan, 1962c, p. 6) debido a la experiencia en espejo que se ha descrito.

○ *La identificación con el cuerpo virtual.*

Como se ha desarrollado, del orden del estadio del espejo es la identificación con el personaje, el mismo es valorado por parte del sujeto, es cuidado, es protegido de los males que le pueden ocurrir y es el protagonista de todas las hazañas en la virtualidad.

Passerini (2012) dice que es importante ocuparse de este cuerpo virtual y preguntarse sobre el videojugador: “¿Cómo se encarna su posición subjetiva en el

personaje virtual? (p. 593). Articulando esto con lo desarrollado anteriormente, podemos decir que el sujeto se encarna en la virtualidad mediante un cuerpo libidinizado y vinculado al narcisismo.

El personaje del videojuego, es decir, el objeto con el que se identifica el sujeto, se puede concebir estructurado como la imagen del cuerpo, articulando esto con el trato narcisista que se le da. Esto se puede poner en relación con que:

El principio de toda unidad por él [el sujeto] percibida en los objetos es la imagen de su cuerpo. Ahora bien, sólo percibe la unidad de esta imagen afuera, y en forma anticipada. A causa de esta relación doble que tiene consigo mismo, será siempre en torno a la sombra errante de su propio yo como se estructurarán todos los objetos de su mundo. Todos ellos poseerán un carácter fundamentalmente antropomórfico, digamos incluso egomórfico. (Lacan, 1954-55/2008a, p. 252)

Luego Lacan (1954-55/2008a) dice: “el objeto siempre está más o menos estructurado como la imagen del cuerpo del sujeto” (p. 253). De esta forma, se puede pensar que, si el sujeto encuentra en el personaje una imagen de completud por medio de la cual obturar la falta, esto se vincula con el cuerpo.

Se puede pensar que el hecho de que el personaje posea una corporalidad en el videojuego ha sido un factor que favorece la experiencia inmersiva del jugador a través de la identificación, en relación con lo planteado por Ayala y Romero (2014):

No cabe duda que la importancia visual fue una de las características que lograron revivir el entusiasmo del usuario al jugar un videojuego (...)

permite al jugador relacionarse más con el mundo virtual, y sentir empatía, hostilidad y hasta poder identificarse con algún personaje. (p. 23)

Piracón Fajardo (2008) dice al respecto de esta imagen virtual del cuerpo del videojugador:

Los videojuegos no permiten una relación punto por punto, especular, y basada en el error de la contralateralidad, ahora la imagen del espejo puede ser alterada (...) pero sin alterar (...) el cuerpo del videojugador (...) Esta distancia crea una ruptura fundamental (...) el límite que imponía el espejo reflejando siempre lo que estaba afuera se ha roto (...) El estadio del espejo plantea una identificación imaginaria que ahora se daría con una imagen que escapa al límite fundamental (p. 14)

Nasio (2008) dice, “lo que produce un efecto o es un significante o es una imagen. Una imagen que, por más virtual y por más pasiva que sea, es capaz de transformar un cuerpo”. En relación con esto, se puede articular lo que Piracón Fajardo (2008) afirma respecto a que el cuerpo desplegado en la virtualidad del videojuego posibilita procesos identificatorios que son capaces de producir construcciones de sentido que repercuten en el cuerpo físico del videojugador. Es en base a esto que, por ejemplo, se busca por medio de videojuegos de guerra, con temática militar, que jóvenes se adhieran al ejército.

- La construcción del cuerpo virtual.

En muchos juegos el videojugador tiene la posibilidad de crear su propio personaje, construyendo incluso su cuerpo a partir de ciertas características (alto-chico, gordo-flaco, joven-mayor, color de piel, color de ojos, cabello, etc.). Se puede pensar que en esa construcción el sujeto pone en juego las imágenes corporales que desee en su par virtual para ser representado, siendo vestido, adornado, cuidado y utilizado como héroe de las proezas que se llevan a cabo en el videojuego.

Por otro lado, estamos en una época de la cosmética del cuerpo, en la que se busca modificarlo bajo la promesa de perfección (Favret, 2013). Esto se puede articular con lo que dice Freud (1930/1992d):

Con ayuda de todas sus herramientas, el hombre perfecciona sus órganos los motrices así como los sensoriales— o remueve los límites de su operación (...) El hombre se ha convertido en una suerte de dios-prótesis, por así decir, verdaderamente grandioso cuando se coloca todos sus órganos auxiliares. (pp. 89-90)

Se llevan a cabo cada vez más distorsiones especulares, transformaciones, mutilaciones o perforaciones sobre los cuerpos de forma naturalizada bajo la justificación de la estética (Wolodarsky, 2013). Se puede pensar que estas distorsiones especulares cautivan también por medio de las pantallas, que nos ofrecen posibilidades que no encontramos en la realidad. A partir de esto se indagará en la experiencia de los videojugadores en la construcción de sus personajes virtuales.

A partir de lo desarrollado en el presente capítulo con el objetivo de articular el cuerpo tal como es concebido por el psicoanálisis con el fenómeno de los videojuegos, se ha intentado abarcar el tema del cuerpo virtual en los mismos desde una mirada psicoanalítica.

SEGUNDA PARTE

MARCO METODOLÓGICO

CAPÍTULO 4: METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTO

4.1. Preguntas que guiaron la investigación

- ¿Qué lectura se puede hacer de la realidad virtual de los videojuegos a partir de los tres registros postulados por Lacan?
- ¿Qué implicancias tiene el cuerpo en la virtualidad de los videojuegos?

4.2. Objetivos de la investigación

Objetivo General:

- Articular el fenómeno de los videojuegos con los registros: real, simbólico e imaginario.

Objetivos Específicos:

- Explorar las conceptualizaciones de Lacan acerca de los registros Real, Simbólico e Imaginario, formuladas en los años 1953 – 1964.
- Describir el fenómeno de los videojuegos y articular a la conceptualización psicoanalítica de cuerpo.

- Ilustrar los registros RSI a través de la experiencia subjetiva de virtualidad relatada por el sujeto videojugador.

4.3. Diseño de investigación

4.3.1. Tipo de estudio.

El estudio que se desarrollará parte de una preocupación teórica y social, el fenómeno de inmersión en los videojuegos. La realización del trabajo se haya motivado por lo novedoso del tema, la gran repercusión de los videojuegos que abarca a una gran cantidad de sujetos en la era de la tecnología, y la necesidad de investigar los efectos a los que conlleva el predominio de la imagen en la actualidad. Estos son temas importantes para la Psicología, ya que generan nuevas formas y estilos de vida que son importantes conocer.

El mismo se llevará a cabo desde un enfoque cualitativo a partir de la teoría psicoanalítica. El encuadre de esta investigación, dentro de la metodología cualitativa, ofrece herramientas que permiten comprender el fenómeno a investigar desde la subjetividad de la persona, teniendo en cuenta su discurso y sus acciones como resultado de procesos internos.

El alcance del estudio es descriptivo (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2006), articulando los trabajos publicados vinculados al tema que fueron explorados y la información recogida a través de entrevistas, con el objetivo de

familiarizarnos con el fenómeno a partir de los tres registros, real, simbólico e imaginario de J. Lacan (1953), y el concepto del cuerpo en psicoanálisis por su implicancia en la representación de la corporalidad en los videojuegos, de forma que las conclusiones a las que se logren arribar servirán como base para generarse nuevas preguntas en cuánto al entendimiento de los nuevos desarrollos de inmersión virtual que surjan a futuro y qué efectos tiene en el sujeto, así como también para extender el campo de investigación a las nuevas tecnologías de la comunicación.

4.3.2. Tipo de diseño.

El diseño utilizado en la presente investigación es un estudio de caso, que consiste, según Yin (citado en Gómez, 2012), en "una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo dentro del contexto de la vida real, especialmente cuando los límites entre el fenómeno y su contexto no son claramente evidentes" (p. 181). De esta forma, el caso será construido a partir de recortes extraídos del discurso de sujetos entrevistados, conformando estos el material empírico de la investigación. Estos recortes estarán delimitados por su articulación con los conceptos teóricos desarrollados, es decir que el caso construido a partir de ese material será organizado en función de los objetivos de la investigación y el tipo de conocimiento que la respuesta al problema de investigación produzca (Azaretto, 2007).

Partiendo del marco teórico del psicoanálisis, nos valemos de las palabras del sujeto hablante, utilizando el estudio de caso "como método en tanto y en cuanto, nos permite encontrar la singularidad de cada situación y de cada respuesta a la misma"

(Gómez, 2012, p. 180) con el objetivo de construir el caso del fenómeno del videojuego. De tal manera, por medio del caso, es decir, a través de la experiencia subjetiva de virtualidad relatada, se busca ilustrar los registros real, simbólico e imaginario postulados por Lacan (1953), y explorar la experiencia de corporalidad en lo virtual.

4.3.3. Muestra.

En este estudio el caso se elaborará en base a la selección de varios sujetos, de carácter intencional, en el rango de 15 a 30 años de edad. El mismo será seleccionado en función de las posibilidades que ofrece la problemática, a partir de sujetos que estén vinculados a éste ámbito en su vida cotidiana.

De esta forma, el fenómeno del videojuego fue indagado a partir de la experiencia aportada por tres sujetos, que accedieron voluntariamente a participar. Para la selección de los sujetos se tuvieron en cuenta los criterios de:

- Edad: jóvenes y adultos entre 15 y 30 años.
- Personas vinculadas al ámbito de los videojuegos en su vida cotidiana.
- Personas que habiten en el Gran Mendoza (Capital, Godoy Cruz, Guaymallén, Las Heras, Lujan de Cuyo y Maipú).

4.3.4. Instrumentos.

Los datos serán recogidos a partir de entrevistas individuales y semidirigidas con los sujetos, utilizando para el desarrollo de las mismas como guía ciertos ejes temáticos

vinculados a los conceptos psicoanalíticos a explorar. Este tipo de entrevista permite enfocarnos en los objetivos de la investigación a la vez que otorga cierta flexibilidad para que el entrevistado pueda explayarse.

4.3.5. Procedimiento.

Etapas:

1. Se estableció contacto con personas interesadas en el ámbito de los videojuegos.
2. Luego se los invitó a participar en la investigación. Se les informó sobre las características del estudio, y las condiciones de participación voluntaria y anónima por medio de un consentimiento informado.
3. Posteriormente se acordó días y horarios, a fin de poder realizar las entrevistas de manera individual.
4. Una vez analizado el material se realizó una devolución individual sobre los aportes ofrecidos.

4.3.6. Análisis de los datos.

El procedimiento de análisis de la información fue realizado dando cuenta de la combinatoria que se pone de manifiesto al seguir el discurso y el modo de articulación con los conceptos teóricos como eje. De esta forma el material empírico de la investigación estará constituido por los recortes extraídos del discurso de los sujetos.

TERCERA PARTE

PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

CAPÍTULO 5: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA **INFORMACIÓN**

A continuación, se presentan los datos obtenidos de las entrevistas realizadas, llevando a cabo su análisis a través de viñetas significativas que den cuenta, a partir del discurso del sujeto, de los conceptos desarrollados en el marco teórico, y de acuerdo con los objetivos planteados. Los datos personales de los entrevistados han sido modificados a fin de mantener la confidencialidad de los participantes.

Finalmente, basándose en la singularidad del caso que ha sido construido y en lo desarrollado en el marco teórico, se articulan las conclusiones de esta investigación, buscando dar respuesta a los objetivos que fueron planteados al comienzo.

5.1. Análisis de las entrevistas

Se llevaron a cabo cinco entrevistas a tres sujetos (dos entrevistas al sujeto 1 y sujeto 2, y una entrevista al sujeto 3), con el objetivo de conocer el discurso del sujeto videojugador y las experiencias que pueda brindar sobre este tema, ya que cada persona y su experiencia es única y, por lo tanto, valiosa para la comprensión del fenómeno. De

esta forma, tomando el relato de la experiencia del videojugador se buscó llevar a cabo el

análisis siguiendo lo planteado en el marco teórico a partir de los tres registros postulados por Lacan (1953): real, simbólico e imaginario.

Cabe destacar que, si bien a los fines expositivos y siguiendo la lógica de los desarrollos teóricos la articulación realizada se llevará a cabo dando cuenta de cada registro por separado, RSI se encuentran entrelazados, por lo que al hablar de uno de ellos se puede llegar a hacer alusión a los otros.

Se hará referencia a que sujeto pertenecen los fragmentos extraídos de las entrevistas indicando “sujeto 1”, “sujeto 2” y “sujeto 3” según corresponda.

Los sujetos entrevistados se consideran personas vinculadas al ámbito de los videojuegos desde una época temprana en sus vidas, *“...hace mucho tiempo juego, desde los cinco, seis años, desde ese tiempo he estado conectado con los videojuegos”* (sujeto 1), *“yo juego videojuegos prácticamente desde los tres años, mi viejo me mostró la computadora y me prendí desde ahí, me considero muy vinculado a los videojuegos, porque me gustan, por lo que son...”* (sujeto 2), *“juego más o menos desde que tengo memoria. Mi (...) es ingeniero en informática, entonces él tenía su local, y siempre algún que otro juego había. Y como era su consentida cada tanto me decía que eligiera uno y me lo regalaba. Uno de los primeros que recuerdo haber jugado, fue uno de Sonic que él lo había grabado en un CD y podía jugarlo en la compu. También recuerdo que de chiquita era muy fan de Pokémon, al punto de comprarme mil remeritas y bucitos con los personajes y hacer sus poses en las fotos. Entonces un amigo de primaria me pasó también en un CD, era el soporte de la época el cd un emulador de Game Boy Advance, y varios juegos de Pokémon, entre ellos, el rojo fuego. No jugaba por nada en especial, simplemente me gustaba estar en la computadora desde los 3 años más o menos. Y todo el mundo creyó, y más siendo*

mujer, que al crecer eso se me iba a pasar. Pero fue algo que fui conservando y, al contrario, sumándole nuevas consolas o tipos de juegos con el tiempo” (sujeto 3).

5.1.1. Lo Real.

- *Contenidos vinculados a lo real: muerte y sexualidad.*

Se desarrolló lo real en el sueño de la inyección de Irma (Lacan, 1954-55/2008a) en cuanto a la imagen de angustia del fondo de su garganta, que estaba en relación con la muerte y la sexualidad en Freud. En el caso de los videojuegos, se encontró que pueden poseer contenidos vinculados a esto mismo.

“Yo creo que hay un juego clave, que es el Silent Hill, que se juega con la muerte y el sexo (...) todo el tiempo se juega con el tema de la muerte y el sexo (...) y yo no sé si es consciente, yo creo que se juega con el inconsciente de la persona, ese es el punto de que genere el terror, también por los sonidos, también la ambientación, creo que justamente es el punto, no es un juego que busque el susto, repentino y listo, que sería más como una descarga, es más una búsqueda de tensión que continúa incluso después de jugar y de apagar la consola, como que con estas imágenes de la muerte y el sexo te queda una incomodidad, creo que eso es lo que busca el juego desde mi punto de vista (...) En donde más se ve esta relación de sexo y muerte es en el Silent Hill 2, y se ve claramente en los enemigos, por ejemplo, en el primer encuentro con Pyramid Head, unos enemigos que literalmente te atacan con sus vaginas, y el más conocido es la sexualizada imagen de las enfermeras. Otro elemento en el que la sexualidad se ve

reflejada es en su propia historia, Mary, la esposa de James Sunderland, el protagonista, fue hospitalizada durante tres años. Durante este tiempo, él vio a su esposa amargada, débil y poco atractiva. La frustración por la falta de sexo entre ellos se manifiesta a través de las enfermeras y casi todos los monstruos del juego. El personaje de María también sugiere sus deseos sexuales. María es sana, hermosa, alegre y vibrante. Ella es todo lo que Mary no era cerca del final de su vida. María representa el tipo de mujer que James quería que fuera Mary y termina tratando de reemplazar a Mary con ella en el final” (sujeto 2).

“En casi todos los juegos que suelo jugar hay escenas de muerte. Voy a poner un claro ejemplo de uno de mis favoritos, God of War 3, en este el personaje principal, Kratos, va pasando por varias etapas, todas ambientadas en la antigua Grecia y la mitología del lugar. En ellas, le toca ir asesinando a los distintos dioses del Olimpo para cumplir su venganza contra ellos. Ahí se puede apreciar claramente la muerte constante, y sobre todo porque en partes de la historia él puede ver al fantasma de su esposa muerta. Y en este mismo juego también aparecen escenas en las que se presenta Kratos en la recámara de Afrodita y básicamente te pide que hagas un combo o sucesión de botones con el propósito de tener sexo con ella. Si el combo es exitoso, Afrodita te felicita por tus dotes” (sujeto 3).

El contenido vinculado a la muerte y la sexualidad descripto puede ser articulado con lo dicho acerca la carta robada (Lacan, 1954-55/2008a) y con lo que expresa Lacan (1960/2009h) al decir que “la verdad no es otra cosa sino aquello de lo cual el saber no puede enterarse de que lo sabe sino haciendo actuar su ignorancia” (p. 759). Estas escenas podrían ser pensadas como representaciones simbólicas que revelan la falta del sujeto. Se pudo observar que en ocasiones las mismas conducen al videojugador a una

sensación de incomodidad y a quedarse pensando en ello incluso después de jugar, por lo que podría estar en relación con una ausencia, con lo real que es imposible de conocer y donde “el sujeto choca con la experiencia de su desgarramiento” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 254).

A partir de lo explorado se pudieron escuchar por parte de los videojugadores diferentes reacciones ante los contenidos vinculados a la muerte y a la sexualidad, expresando que esto puede generar: *“tensión que continúa incluso después de jugar y de apagar la consola, como que con estas imágenes de la muerte y el sexo te queda una incomodidad”* (sujeto 2), *“en su momento dije ‘wow que loco’, cuando lo vi dije ‘que atrevido’”* (sujeto 1).

Puede pensarse que con el tiempo, por el avance que han tenido los videojuegos y por el público al cual se han extendido, hoy en día lo imaginario tenga prominencia por sobre lo simbólico y lo real, articulando esto con lo que dice Passerini (2012), que sostiene que hay “una hipertrofia de lo imaginario por la cual el yo se multiplica en su faz especular, a expensas de lo simbólico” (p. 593), y porque este predominio de lo imaginario estaría favorecido por el hecho de que en lo virtual no hayamos registro del resto. En relación con esto, los sujetos manifestaron que: *“antes era más llamativo eso, era todo nuevo, ahora no, es muy común, cuando salió GTA era muy polémico, ahora es como más aceptado entre comillas”* (sujeto 2), *“creo que son moneda corriente en los videojuegos ambos temas, entonces ya no te genera nada ni te resulta extraño”* (sujeto 3).

- ¿Angustia o miedo en el videojuego?

A partir de lo dicho, las imágenes descritas por los videojugadores pueden ser articuladas con lo que describe Freud (1919/1992c) en la literatura cuando habla acerca de aquello que resulta ominoso: personajes con diseños raros, enemigos con movimientos epilépticos, fantasmas, monstruos, etc.

Por medio de las imágenes y escenas del videojuego se puede pensar en una aproximación a lo real que causa el abandono del juego, así como se produce el despertar en el sueño, e incluso puede generar una tensión constante e incomodidad luego de jugar: *“lo que más impresión me dió del juego eran los enemigos con ese diseño raro y los movimientos epilépticos que tenían. Y si a eso le sumamos la atmosfera que crea entre el escenario y la música daban como resultado que yo terminara apagando la consola más de una vez. Personalmente otra cosa que me llamó la atención con Silent Hill, que no me había pasado con otros juegos de terror que había jugado como Resident Evil, Fatal Frame o Parasite Eve es que esas imágenes me quedaban impresas mentalmente y me quitaron varias noches de sueño”* (sujeto 2).

Se puede llegar a pensar la emergencia de angustia en uno de los sujetos que expresó que el terror experimentado lo llevo a apagar la consola, sin embargo, se pueden producir en cada sujeto diversas reacciones frente a una escena de un videojuego en función de la relación que se establezca con lo real, simbólico o imaginario en su estructuración subjetiva y de acuerdo a la incidencia del sujeto del inconsciente.

Recordando la distinción que hace Lacan (1962-63/2007b) entre la angustia y el miedo, también es importante destacar que en el sujeto se puede generar este último y no angustia al toparse con aquello representado por estas escenas. En relación con esto, los demás sujetos expresaban: *“jugué 5NAF, es un juego de terror bastante conocido.*

Los juegos de este tipo generan una sensación rara, como que te dan mucha euforia y empezás a reírte de los nervios, y cuando aparece el factor que debe asustarte es como que gritas y te empezás a reír de nuevo por la reacción tonta. Es muy divertido” (sujeto 3); “el juego te deja con mucho suspenso (...) lo que asocio más al miedo son los momentos donde todo está oscuro y si en esa oscuridad hay algún enemigo o bicho aumenta más el miedo y la ansiedad de que se termine (...) nunca tuve que dejar de jugarlos por miedo o angustia, tengo más ansiedad generada por el propio juego que es en sí más que cuando juego otros juegos que no sean de terror, me ha asustado más por los sonidos fuertes, gritos de criaturas o cosa fea que te ataquen en momentos donde el juego te deja con mucho suspenso y no se sabe si van atacar o solo son sonidos de fondo” (sujeto 1).

○ *Muerte en el videojuego: retorno de la falta.*

Se halló que se pueden provocar en el sujeto diferentes reacciones frente a la muerte y la pérdida representada en el videojuego: “No sé si sería tristeza... o como pena, por ejemplo, en el Gears of War cuando se muere uno de los personajes principales” (sujeto 1), “cuando muere un personaje con el que te has encariñado, situaciones de sufrimiento que te llegan a poner triste (...) si, hay un juego, el Valiant Hearts, que es sobre la primera guerra mundial, que te va pintando muy bien lo emotivo del videojuego, en todo el ambiente de lo bélico, y bueno al final se muere el personaje principal, como de una manera injusta y te pone triste” (sujeto 2).

Se puede pensar esta reacción de tristeza como una reacción de pérdida en relación con lo enunciado por Lacan (1962-63/2007b) acerca de la identificación con el objeto perdido en la experiencia de duelo:

Experimentamos sus efectos de devaluación en la medida en que el objeto por el que hacemos el duelo era, sin nosotros saberlo, el que se había convertido en soporte de nuestra castración. Cuando ésta nos retorna, nos vemos como lo que somos, en la medida en que nos vemos esencialmente devueltos a esa posición de castración. (p. 125)

Lacan (1962-63/2007b) dice entonces que esos efectos de devaluación se experimentan ante quien le hemos dado amor, ante aquel que “cumplíamos la función de estar en el lugar de su falta” (p. 155). En relación con esto, los sujetos entrevistados pudieron expresar que *“hay videojuegos que buscan meterte con el personaje y te genera cariño”*, y que *“cuando muere un personaje con el que te has encariñado”*, se pueden producir *“situaciones de sufrimiento que te llegan a poner triste”* (sujeto 2).

El amor para Lacan es dar “esencialmente lo que no tenemos, y cuando lo que no tenemos nos vuelve hay, sin duda, regresión y al mismo tiempo revelación de aquello en lo que faltamos a la persona para representar dicha falta” (Lacan, 1962-63/2007b, p. 155). De esta forma se manifiesta la propia falta del sujeto ya que ha perdido el lugar que ocupaba en el deseo del Otro.

En relación con lo dicho, se puede pensar que al morir en el videojuego es posible que en algunos sujetos se reactualice el complejo de castración, al ser revelada la falta del propio sujeto y perder la completud imaginaria. De esta forma se puede concebir que se produce una privación, una falta real, un agujero que se revela, debido a la

castración de ese objeto imaginario, manifestándose en consecuencia la frustración del sujeto, un daño imaginario por la pérdida de algo que se desea y no se tiene, ese objeto real que es *a* (Lacan, 1956-57/2008b).

Lacan (1954-55/2008a) refiere acerca de un sueño de Freud, que allí en su análisis, “Freud dice: *Yo no estoy en el sueño allí donde se cree. El personaje que acaba de morir, el comandante que está conmigo, ése soy yo*” (p. 253). Esto se puede articular con el hecho de que al morir un personaje con el que el sujeto se ha encariñado, emerge la falta debido a la identificación por más que el personaje principalmente utilizado sea otro, ya que se puede pensar allí como en el sueño, un desdoblamiento del yo en el que “se multiplica en su faz especular” (Passerini, 2012, p. 593).

5.1.2. Lo Simbólico.

○ El Otro en el videojuego.

Se desarrolló que se podría pensar al Otro presente en el videojuego, así como lo estuvo para autenticar por medio de la mirada la conquista asumida con júbilo por parte del niño de la completud de su cuerpo en el espejo.

Esto se puede articular con lo experimentado por los videojugadores al ganar, se produce la sensación de “*alegría, mucha, satisfacción, porque estás ahí, como que invertís tu tiempo en la práctica y decís ‘algo bueno tengo’*” (sujeto 1). Se puede pensar

que al adecuarse el sujeto a $i(a)$ y triunfar, habría un reconocimiento por parte del Otro que lo coloca en ese lugar de falo.

Lo dicho se puede pensar en relación con la experiencia del estadio del espejo, en donde el Otro está presente y mediante su mirada rectifica la completud del sujeto. En este caso, la expresión de júbilo del niño que se vuelve hacia la mirada del adulto que encarna al Otro se puede vincular con la gratificación experimentada por el videojugador al obtener recompensas que rectifiquen sus logros. Los sujetos entrevistados pudieron expresar: *“es como satisfactorio, creo que es una estrategia de la industria también ¿no?, como buscar esa recompensa que te motiva a seguir jugando (...) y generalmente son recompensas simbólicas, son muy... si lo pensás es tonto, porque, puntos, que para tu vida no sirven de nada... pero eso es satisfactorio (...) es lo mismo que el casino por ejemplo, te incentiva a seguir jugando”* (sujeto 2); *“por ejemplo, el Final Fantasy (...) el Call of Duty que tenés que ir subiendo de nivel para ganar armas... esos, los juegos que requieren subir de nivel para ganar cosas... por ejemplo juegos que requieran hacer ciertas acciones para ganar personajes, son los que provocan decir ‘quiero ganar’”* (sujeto 1).

Articulando esto con lo que dice Lacan (1954-55/2008a) respecto a que el sujeto “en el juego de azar va a probar sin duda su suerte, pero también leerá en él su destino. Advierte que allí se revela algo que le es propio, más aún, diría, cuando no tiene a nadie enfrente” (p. 443-444), se puede pensar entonces que la recompensa simbólica aparece frente al sujeto como producto del azar y de forma sorpresiva, llenándolo de alegría, olvidando que es algo dado y determinado por la programación del videojuego, en donde está implícito pero presente el Otro.

Este reconocimiento de un Otro en el videojuego por medio de las recompensas puede pensarse como una forma de evaluación nítida de la progresión (Pérez Latorre, en Scolari, 2013), la cual favorecería la sensación de dominio (Balaguer Prestes, 2007) del sujeto, ya que los videojugadores podían expresar que al obtenerlas a veces esto *“te permite aprender habilidades nuevas”* (sujeto 2) y uno puede pensar *“algo bueno tengo”* (sujeto 1).

Por otro lado, tomar buenas decisiones cuando las habilidades del jugador son desafiadas podría ser satisfactorio (Balaguer Prestes, 2007) debido a este reconocimiento que el jugador espera obtener cuando se ha esforzado. Respecto a esto un videojugador expresaba: *“está bueno que te enfrentés a personajes diferentes de tus amigos, porque uno termina conociendo como juega tu amigo o con el que jugás siempre, entonces con alguien desconocido es otro desafío, desconocés su habilidad, capaz que a uno le ganás ahí nomás, un chico de 12 años o hasta más chico que se yo que recién juega, y a otro que ha jugado toda la vida no le ganás más (...) está bueno eso, que uno se tenga que esforzar para conseguir cosas”* (sujeto 1).

○ Lo simbólico como soporte de lo imaginario.

Uno de los sujetos podía expresar que en el videojuego *“uno puede elegir, si bien hay una historia a seguir uno puede elegir”, “creo que es algo importante la historia en un videojuego le suma muchos puntos y si es una original o de intriga mejor me hace querer jugarlo más pero así mismo si no lo posee y es más de lo mismo, como Mortal Kombat, Soul Calibur, Call of Duty, o de autos y carreras, lo juego igual pero ya va a*

depender de las novedades que traiga con respecto a sus predecesores o si es uno nuevo, de su jugabilidad, si es entretenido, si los personajes o la dinámica del juego me gustan. La mayoría de los juegos que me han gustado tiene una historia más compleja o simple, pero la tienen” (sujeto 1),

Por otro lado, otro sujeto decía que en el videojuego *“aprendí a apreciar una historia”, “...por ejemplo, el Undertale, que no tiene muchos gráficos, es feo estéticamente, pero es muy bueno, te re metés en la historia”, “yo creo que... la historia del juego, yo creo que eso es lo que más he empezado a explorar como cosas nuevas, quizás por ahí ver temas como más adultos... lo planteo por lo que empecé a jugar desde chico y me acuerdo que el Metal Gear te demuestra el tema de la guerra, lo bélico, de otra forma, con una crítica negativa, y lo viví más desde ahí que desde los medios de comunicación, como una ventana a eso” (sujeto 2).*

A partir de esto podemos ver que, si bien se puede desplegar la fantasía y llevar a cabo diversas acciones y decisiones, hay una historia que envuelve al juego. Esto se puede articular con lo que se ha dicho al desarrollar el estadio del espejo postulado por Lacan (1949/2009b), lo simbólico ordena lo imaginario, y en este sentido se observa lo que Gómez Gallego (2009) explica acerca de que lo simbólico es el soporte de las fantasías del sujeto en el videojuego, por ello el jugador puede desplegar sus acciones, pero muchas veces ateniéndose a ciertas reglas que forman parte de la trama que se desarrolla en el mismo.

Uno de los sujetos expresaba que en el videojuego podía ser atrapante el hecho de llevar a cabo una misión y obtener recompensas por el logro de la misma. En estas misiones el videojugador puede llevar a cabo ciertas decisiones, pero siempre dentro de aquellas acciones que posibilite el juego para alcanzar los objetivos que se requieren

para superarla. Esto puede articularse con lo planteado acerca de que la creatividad del jugador queda restringida a las posibilidades simbólicas ofrecidas por el videojuego.

En relación con la experiencia inmersiva referida a la absorción del jugador por la narrativa del videojuego, es decir, por medio de la trama simbólica, uno de los videojugadores podía expresar lo siguiente: *“cada vez salen cosas más inmersivas, interactivas, para que te metás más, creo que eso lo diferencia del cine, por ejemplo, sino veríamos películas, ese es el fuerte del videojuego, que te metás e interactúes con los personajes, con la historia...”*, *“es como romper la cuarta barrera, eso me sorprendió desde chico, me lo mostraron y me quede así, es una locura, me llamó la atención eso, que rompe la barrera entre el juego y el jugador”*, *“te re metés en la historia y juega mucho con esto de la cuarta pared, para interactuar por medio de los diálogos más que nada”* (sujeto 2). Esto se puede articular con lo dicho acerca del sueño, *“de acuerdo con el testimonio de nuestra sensación, el afecto vivenciado en el sueño en modo alguno es inferior al de igual intensidad vivenciado en la vigilia”* (Freud, 1900/1991b, p. 458), ya que se observa que, en la experiencia de inmersión del sujeto a través de la narrativa del juego, éste queda sumergido en el mismo perdiendo esa distancia que lo separa de la ficción.

De esta forma, el sujeto puede perder la noción del tiempo al quedar atrapado por la trama de la historia que propone el juego: *“lo máximo que he estado jugando creo que fueron como nueve horas cuando tenía tiempo (...) me ha pasado y me sigue pasando de perder la noción del tiempo, creo que tiene que ver con lo que me enganche con el juego ya sea por su historia o jugabilidad si es muy entretenido”* (sujeto 1). En relación con esto, una de las motivaciones del sujeto para jugar es *“terminar sagas de videojuegos para saber qué es lo que pasa con la historia, con el personaje”* (sujeto 1).

Se puede observar entonces que el videojugador se introduce en un mundo nuevo, diferente al suyo, enmarcado en muchos juegos por una historia.

○ Lenguaje y emergencias de la palabra.

Partiendo de lo desarrollado acerca de lo simbólico y el lenguaje, se indagó en los momentos en los cuales los videojugadores expresan palabras mientras juegan, articulando esto con lo expresado por Lacan (1953/2009e) de que “toda palabra llama a una respuesta” (p. 241) y vinculado a que el sujeto siempre se dirige a un Otro.

En relación con lo dicho por Lacan (1959-60/2007a) acerca del cólera, como “una reacción del sujeto a una decepción, al fracaso de una correlación esperada entre un orden simbólico y la respuesta de lo real” (p. 127), se observó que cuando aquellos logros que espera obtener el sujeto por medio de sus acciones no se dan y pierde en el videojuego, emerge el enojo y el insulto.

Los sujetos expresaban: “*cuando me enojo, empiezo a insultar, sino para vencer a uno de los personajes o cuando no me salen las cosas (...) yo soy muy así y es lo primero que me sale, malas palabras (...) generalmente si son insultos o enojos*” (sujeto 1), “*cuando me matan, la puteada es común, te enojás cuando te matan o perdés (...) la puteada es muy común, cuando jugás en internet es inevitable*” (sujeto 2).

Esto se puede articular con que “la cólera no es otra cosa que esto: lo real que llega en el momento en que hemos hecho una muy bella trama simbólica” (Lacan, 1958-59/2015, p. 159) y que a partir de esto “de repente nos damos cuenta de que las clavijas no entran en los agujeritos” (Lacan, 1958-59/2015, p. 159), ya que el jugador se

encuentra desarrollando sus acciones para avanzar en el videojuego hasta el momento en el que pierde. La trama simbólica que se encontraba siguiendo se rompe y esto revela su falta, debido a que las decisiones o acciones que tomó no fueron útiles para avanzar en el juego.

Por otro lado, se puede pensar en estos insultos y reproches del videojugador en relación con los reproches de Freud a Irma en su sueño (Lacan, 1954-55/2008a), como una forma de evadir la falta, así como Freud contra ella debido al tratamiento llevado a cabo.

Respecto a lo desarrollado acerca de que las manifestaciones de palabras en el sujeto pueden ser pensadas en relación con la experiencia del niño en el Fort-Da (Freud, 1920/1992e), se halló que, el reproche que lleva a cabo el videojugador y que es marca de la ausencia, luego puede venir acompañado del festejo, *“a veces salen unos diálogos conmigo misma por ejemplo, cuando hacía rato estaba buscando un ítem y no lo encontraba, y de repente lo encuentro en un lugar súper tonto, me sale decir ‘Na, jodéme una hora buscándolo’, o ponéle, cuando ganamos una Team fight sale tipo ‘seeee, vamos nomás’”* (sujeto 3). Esto podría ser articulado con el “Da” del niño que revela la presencia. Así, se “instituye la presencia sobre fondo de ausencia” (Lacan, 1961/2009g, p. 567), en contrapartida con el reproche o insulto que emerge en las experiencias de pérdida en el videojuego que pueden ser pensadas a partir de esa ausencia.

5.1.3. Lo imaginario.

○ El atrapamiento por medio de la imagen.

Se puede concebir la realidad virtual como un espacio imaginario que posibilita la inmersión del sujeto en un mundo simulado, a través de lo figurativo a nivel de la percepción que se presenta por medio de imágenes, así como en el sueño.

De esta forma se puede pensar que la pantalla cautiva por medio de la imagen, así como sucede en el estadio del espejo. El sujeto de esta manera es atrapado por la imagen: *"me gustan más los videojuegos gráficos, porque actualmente se van mejorando, cada año impresionantemente, los colores, la realidad, como se llama... la definición, la imagen, todo eso, te va llamando la atención"*, *"los viajes, a los paisajes, los gráficos... bueno está bien, sabés que es imaginario, pero detrás hay un trabajo de arte, un trabajo conceptual que decís 'wow que copado', decís, 'a alguien se le ocurrió esto', los bosques, los paisajes, la naturaleza (...) a mí me gusta eso, y bueno está en la naturaleza, pero ver las fotografías, o en imágenes en el videojuego uno dice 'wow como se le ocurrió a alguien esto', son más que nada por mis gustos"* (sujeto 1).

Sin embargo, cabe destacar que por sí sola la imagen no es lo único que captura al sujeto, sino que es el conjunto de elementos de la interfaz que permite la unión entre el juego y el videojugador, *"no me dejo guiar por los gráficos nada de eso..."* (sujeto 1), *"...a veces me han recomendado algunos que no pensé que me iban a gustar y te terminan atrapando, como la jugabilidad, la historia... por ahí lo que más se busca ahora son los gráficos, pero para mí no es lo más importante sino lo otro (...) por ejemplo, el Undertale, que no tiene muchos gráficos, es feo estéticamente, pero es muy bueno, te re metés en la historia..."* (sujeto 2).

- La pantalla como espejo y la identificación con el personaje.

Se desarrolló que, así como sucede con la imagen del sujeto reflejada en el espejo, en el videojuego se puede pensar en una correspondencia entre el personaje visualizado dentro del mismo a través de la pantalla y el sujeto que lo controla. En la experiencia del estadio del espejo, el sujeto se identifica a su propia imagen reflejada, por lo que puede articularse este fenómeno con la relación que establece el videojugador con su personaje y la inmersión posibilitada por la fusión con este.

Los sujetos expresaban: *“prefiero ponerme en el rol de otro personaje... por ejemplo viste que está el Sims, y hay personas que se hacen a sí mismas digamos, como son en la realidad... yo prefiero crear un personaje diferente, para hacer otra historia que no sea la mía”, “Yo creo que es la fantasía de vivir una historia, de ponerte en un rol, creo que ese es el punto de los videojuegos, esa es la innovación que mostraron los videojuegos cuando salieron, que vos seas parte de la historia, a diferencia del cine por ejemplo... por ejemplo viste esa imagen que tiene esa frase que dice ‘Soy gamer, no porque no tenga vida, sino porque decidí tener muchas’, esa es la idea del videojuego, vivir muchas historias”* (sujeto 2); *“generalmente me gustan que los personajes ya estén creados cuando tienen una historia detrás”* (sujeto 3).

Esto puede ser articulado con lo dicho por Lacan (1955-56/2009c) acerca de la poesía, la cual “nos introduce en un mundo diferente al nuestro y dándonos la presencia de un ser, de determinada relación fundamental, lo hace nuestro también” (p.114). De esta forma, el sujeto asume un rol a través de un personaje con el que despliega sus

acciones en el mundo virtual. Esto se haya en relación también con lo que describe Balaguer Prestes (2007) acerca de “habitar la ficción” (p. 2).

Podemos articular este asumir otro ser del que habla Lacan (1955-56/2009c) en la literatura, con el ponerse en el rol de otro en el videojuego por medio de la identificación con el personaje (Balaguer Prestes, 2007). El sujeto se siente en cierto modo representado por algún personaje, “...*que haya características que pueda compartir, así algunos aspectos de la personalidad, como con Marcus Fenix del Gears of War, su personalidad que es así como más rebelde, que insulta... porque soy así, medio anti con mis amigos y un poco boca sucia*” (sujeto 1); “*vos sabés que sí, en el LOL sí, como que la gente se siente más identificada a ciertos personajes, no sé si por las características o la estética, como que la gente se identifica y se siente orgullosa de eso, lo ves mucho en internet... incluso el mismo videojuego lo fomenta*”, “*a mí como que siempre me han gustado los personajes de fuego, o los que representan el fuego, siempre me han gustado, no sé qué tendrá que ver con algo de mí eso, pero siempre me han gustado más*” (sujeto 2).

Por otro lado, Freud (1908/1992a) dice “los «buenos» son justamente los auxiliares del yo devenido en el héroe, y los «malos», sus enemigos y rivales”, lo que se puede vincular a lo expresado por uno de los sujetos respecto a su elección de los personajes que utiliza: “*siempre he sido de los videojuegos que tienen como un sistema de karma, que tenés el lado bueno y el lado malo, y siempre elijo ser de los buenos, después puedo explorar la otra alternativa, pero primero siempre como que quiero ser el personaje bueno (...) y coincide con mi forma de ser en la realidad, yo no soy de buscar conflicto ni cosas violentas*” (sujeto 2).

De tal forma, como se ha desarrollado en el marco teórico, esta relación que se establece con el personaje podría estar vinculada con aquello que se produce en el estadio del espejo. Podría pensarse que el personaje se ubica en $i(a)$, por medio del cual el sujeto, así como en el sueño, “*se satisface con ser*” (Lacan, 1958-59/2015, p. 56), pudiendo asumir así el lugar del falo. Este lugar de falo puede estar vinculado lo que sostienen Hernández Madrid y Hernández Alvarado (2008), respecto a que en el videojuego uno puede sentir: “yo soy grande, poderoso e importante, y ¿quién puede negármelo?” (p.239). En relación con esto, el sujeto 2 explica que “*es la idea, como de sentirse alguien como importante o relevante, que podés hacer cosas que en la realidad no podés, como por ejemplo los videojuegos de superhéroes*”. Incluso podían expresar los videojugadores que “*hay gente que abandona su vida por eso imaginario y que a veces es más satisfactorio que su vida real*” (sujeto 2), y que a veces “*sentís que ese es al tipo de personalidad que te gustaría aspirar*” (sujeto 3).

El personaje es cuidado por el sujeto para poder progresar en sus logros. Freud (1908/1992a) dice respecto al héroe de las novelas, que este es “para quien el poeta procura por todos los medios ganar nuestra simpatía; parece protegerlo, se diría, con una particular providencia” (p. 132). En relación con esto, los videojugadores expresaban que: “*hay videojuegos que buscan meterte con el personaje y te genera cariño, lo mismo que pasa en una película*” (sujeto 2), “*tenés que aprender a pelear, los poderes (...) tenés que subir las habilidades del personaje (...) ir mejorando el personaje*” (sujeto 1).

Puede pensarse que la identificación puede llevarse a cabo también con otros personajes presentes en el videojuego con quienes el sujeto se encariña debido al desdoblamiento del yo, es por ello que entristece la pérdida de alguno de estos

personajes, “cuando muere un personaje con el que te has encariñado (...) te llegan a poner triste” (sujeto 2), “cuando luego de jugar un juego se te da por investigar la historia del protagonista y tiene cosas que no sabías y son súper tristes (...) porque llega un punto en el que medio que te encariñas con el personaje” (sujeto 3).

Si no se diera esta identificación con los personajes, tales sentimientos no emergerían, ya que esto se puede pensar en relación con lo que explica Freud (1919/1992c) en el ejemplo de la literatura:

Por qué la mano cortada de «El tesoro lie Kliampsenit» no produce un efecto ominoso como en «La historia de la mano cortada», de Hauff (...) Es fácil dar la respuesta. Hela aquí: En ese relato no nos acomodamos a los sentimientos de la princesa, sino a la superior astucia de «maese ladrón». Acaso la princesa no dejó de experimentar el sentimiento ominoso, y hasta creemos verosímil que haya sufrido un desmayo; pero nosotros no registramos nada ominoso pues no nos ponemos en el lugar de ella, sino en el del otro. (pp. 250-251)

Se desarrolló que, debido a la identificación, puede pensarse que al fracasar o morir en el videojuego, puede manifestarse frustración por parte del sujeto, ya que se produce una pérdida de la completud que se tenía y deja de ser ese personaje investido narcisísticamente. Respecto a esto los sujetos expresaron que: “Me pasó con el *Dark Souls*, me frustré y le dediqué más tiempo, a ver si podía pasarlo, generalmente no me dejo vencer, si hay algo difícil trato de poner todo de mí para pasarlo... me acuerdo uno re difícil también que me aburrió y lo dejé” (sujeto 1), “genera frustración, enojo, sobre todo se puede ver en videojuegos como el *LOL* (...) he visto a la gente que

publica y dice 'he perdido... vengo perdiendo... estoy re triste' (...) A mí me llevan a dejarlo, no sé, por ejemplo el Dark Souls, que es muy difícil, y me enojo y lo dejo" (sujeto 2).

En relación con esto puede verse que el fracaso constante en un videojuego puede desembocar en su abandono, mientras el videojuego mantenga al sujeto dentro del equilibrio entre frustración y estimulación óptima lo mantendrá atrapado en la trama del mismo (Balaguer Prestes, 2007). Así, puede pensarse que, el videojuego mantiene al sujeto jugando-soñando, en la medida en que no se produzca frustración dentro de la "flow zone" (Balaguer Prestes, 2007, p. 7), como zona de fluidez entre lo que el sujeto logra hacer y lo que no logra hacer, velando la castración, sin producir un exceso de dificultad que conduzca al abandono del mismo.

En relación con la identificación al personaje y el registro imaginario también se puede pensar la exclusión "él o yo". En algunos videojuegos se establecen relaciones con otros jugadores, con los que se compite y donde se manifiesta esta exclusión, ya que el objeto "es objeto de rivalidad y competencia. Sólo interesa como objeto de deseo del otro" (Lacan, 1955-56/2009c, p. 61). En relación con esto uno de los sujetos expresó: *"el jugador vs jugador le agrega competitividad y satisfacción al saber que le ganaste a otra persona"* (sujeto 2).

○ *El despliegue de la fantasía.*

La posibilidad de ser otro en el videojuego posibilita, de igual forma que el sueño, un campo amplio para el despliegue de las fantasías. El videojuego invita a explorar un

mundo desconocido en el que el jugador puede desenvolverse (Balaguer Prestes, 2007). En relación con esto se halló que el sujeto decía: *“otro elemento que me gustaba también era el recorrer ese mapa gigante e ir encontrando zonas nuevas con diferentes personajes”*, *“es la fantasía de vivir una historia”* (sujeto 2).

Estas fantasías incluso pueden estar relacionadas con la posibilidad de desarrollar allí acciones que no son posibles en la realidad, *“Ahí podés golpear a la gente, hacer como una catarsis”*, *“no me llama la atención jugar un juego de la vida real”*, *“con los GTA me hacía reír mucho también, más que nada por el vandalismo, todo lo de escapar de la policía, chocar autos, todo eso”* (sujeto 1). Freud (1908/1992a) dice, “el soñante diurno pone el mayor cuidado en ocultar sus fantasías de los demás porque registra motivos para avergonzarse de ellas” (p. 134), “si nos enteráramos de ellas, nos escandalizarían” (p. 134). En el videojuego es posible llevar a cabo esas fantasías que, como explica Freud (1908/1992a), si se dieran en la realidad “nos dejarían fríos” (p. 134). Así, este gozar de las propias fantasías, como sucede también en algunos sueños, ya que puede suceder que “ciertos contenidos de representación no provoquen en los sueños los afectos que en el pensamiento de vigilia esperaríamos como los obligados” (Freud, 1900/1991b, p. 458), “en ellos las representaciones están destituidas de sus valores psíquicos” (Freud, 1900/1991b, p. 458).

Lo dicho anteriormente se puede relacionar con lo que expresaba uno de los sujetos entrevistados: *“yo creo que refleja muchas cosas del inconsciente... y nosotros tenemos muchas barreras, psicológicas, sociales, morales, éticas, legales, etc., que no nos permiten hacer ciertas cosas, pero no se puede negar, que por algo es tan atractivo el juego y es popular, por ejemplo, el GTA, ir y matar, tirar bombas, etc... hay juegos que te demuestran que sos como morbooso, hay uno que es muy violento, por ejemplo,*

para matar a uno le tenés que pegar y cuando ya está en el piso le tenés que seguir pegando hasta reventarle la cabeza, y vas por encargos, y depende de cómo matás que te da puntos... al final vos volvés por el camino y ves como dejaste a todos, y como que te muestra lo que hiciste, algo malo, negativo, y te dice como que 'sos morboso, te recompensamos por esto, y aun así, lo hiciste', es parte de la misma mecánica del juego, y la gente encuentra una satisfacción en eso (...) y te genera como un malestar... como así decirlo, te muestra una realidad que es chocante pero que yo creo que inconscientemente está en nosotros” (sujeto 2).

Este despliegue de la fantasía está vinculado con la diversión que provee el llevar a cabo el “como sí” del videojuego como factor que favorece la inmersión (Balaguer Prestes, 2007; Pérez Latorre, en Scolari, 2013). Vemos así que algo mencionado por los sujetos es que el videojuego divierte, *“siempre me han parecido entretenidos (...) Para desaburrirme... no veo mucha tele ni nada de eso, desaburrirme es lo principal”* (sujeto 1); *“a parte del mismo entretenimiento, te quedás enganchado, busco divertirme, entretenerme más que todo (...) lo hago por entretenimiento cuando puedo”* (sujeto 2). Esto se relaciona con la posibilidad de, así como en el sueño o en el juego infantil, desplegar la fantasía y llevar a cabo acciones imposibles en la realidad, como por ejemplo volar. Por otro lado, también se observa lo que describe Pérez Latorre (en Scolari, 2013) como “sentido nítido + no-trascendencia” (p. 231), ya que las decisiones tomadas en este mundo ficticio no tienen trascendencia en la vida real y es así como se pueden cometer actos ilegales sin repercusiones reales tal como describían los sujetos.

5.1.4. El cuerpo virtual en los videojuegos

○ *Lo real del cuerpo en el videojuego.*

Se desarrolló que no todo el organismo es capturado por el significante, ya que el sujeto no deja de estar en relación “con un déficit originario, con una hiancia a la que su estructura queda ligada” (Lacan, 1953-54/2001, p. 410).

Se ha dicho que se puede pensar en una identificación del sujeto con el personaje del videojuego investido narcisísticamente, habitando en la virtualidad un cuerpo por el que se busca obturar la falta, ser el falo. Sin embargo, la falta en el sujeto es estructural, y “lo real es lo que vuelve siempre al mismo lugar” (Lacan, 1962b, p. 6).

Debido a que la falta es estructural en el sujeto, por más intento que haya de cubrirla, la misma va a estar siempre presente. En relación con esto se halló que el personaje utilizado en el videojuego, en muchas ocasiones se puede ir mejorando y puede adquirir habilidades nuevas a medida que se avanza en el juego, por lo que se puede pensar que este posee una falta que no se logra velar, y esto también posibilitaría la circulación del deseo para seguir jugando. De esta forma los sujetos entrevistados expresaban: “*había que dedicarle mucho tiempo, el Darksiders también, para ir mejorando el personaje*” (sujeto 1), “*las mecánicas de ese tipo de juegos terminan resultando adictivas, hacer una misión y se recompensa con experiencia, la cual tenés que seguir juntando para obtener una recompensa más grande que es subir un nivel, y ese nivel te permite aprender habilidades nuevas con lo que podés ganar experiencia más rápido y el ciclo se repite*” (sujeto 2).

Lo dicho se puede relacionar con el hecho de que ese cuerpo que intenta velar la falta a la vez la desvela y con que el intento de cubrir la castración está siempre articulado a la falta (Favret, 2013). De esta forma, puede pensarse que lo real de los agujeros del cuerpo físico tendría su correlato en el cuerpo virtual, que como se ha explorado, también puede ser dañado, debilitado, y estar sujeto a la muerte.

○ **El cuerpo simbólico: el nick.**

Se puede pensar que el cuerpo utilizado en la virtualidad se haya rodeado por lo simbólico al tener asignado un nombre. Respecto a esto uno de los sujetos entrevistados decía: *“cuando uso nombres por lo general son de personajes mitológicos que me hayan gustado, Hyperion uno de los primordiales en la mitología griega, por ejemplo, o de villanos de películas, series o cómics, como Loki, o Megatron... los elijo solo porque me gustan y es el modo en que puedo mostrar o decir que soy de los malos...”* (sujeto 1).

A partir de esto se puede pensar que el conjunto de significantes que rodea esa nominación sirve en este caso para reflejar que el sujeto está del lado de “los malos”, y dar así soporte también a lo imaginario en cuanto a su identificación con los “antihéroes” como fue expresado por el mismo. De esta forma se puede articular que, en el videojuego, “mediante la nominación el hombre hace que los objetos subsistan en una cierta consistencia” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 257).

“Antes usaba un mismo nick para todos mis perfiles, que era (...) Era una fruta que me encanta, más que nada estéticamente, no tanto de sabor, con un giro más macabro en el nombre, por así decirlo, y por eso el agregado (...) Usé el mismo por 6 años, este año comencé a usar más uno más ‘cute’ que surgió por chistes con amigos, y por eso ahora me asigno el nombre de (...), tanto para perfiles de juegos, como mi nombre de cosplayer” (sujeto 3). Se puede pensar que de esta forma diferentes significantes pueden rodear al ser en la virtualidad y reflejar distintas caracterizaciones del sujeto para ser reconocido por el otro a través de este alter-ego, ya que “un significante es lo que representa al sujeto para otro significante” (Lacan, 1960/2009h, p. 779), “puesto que nada es representado sino para” (Lacan, 1960/2009h, p. 779).

Se desarrolló que el símbolo introduce un tercero en la relación, es decir que se puede pensar que el sujeto videojugador no solo se otorga un nombre para ser reconocido por los pequeños otros, es decir los demás videojugadores, sino también para dirigirse a un Otro. “Cuando elijo un nombre siempre trato de que tenga que ver con mis gustos personales” (sujeto 2). De esta forma, puede pensarse que el significante que ponga en juego el sujeto en la nominación de su personaje puede estar en relación con el lugar que intenta ocupar en el deseo del Otro y la necesidad de reconocimiento.

- **El cuerpo imaginario: el avatar.**

El cuerpo del espejo virtual:

Como se desarrolló en el estadio del espejo, la imagen reflejada en el mismo y la identificación con este posibilita la construcción del yo del sujeto. Esto se puede articular con lo la concepción de la pantalla como espejo, en la cual se muestra un cuerpo que es asumido por el sujeto para corporalizarse en la virtualidad. En relación con esto, se halló que la posibilidad de tener un cuerpo en el videojuego es un factor importante para la inmersión del sujeto, *“el cuerpo del personaje posibilita ‘ubicarse’ o ‘encontrarse’ a uno mismo dentro del juego y es el punto de unión entre este universo virtual y nosotros”* (sujeto 2).

Sin embargo, otro de los sujetos entrevistados podía expresar: *“creo y para mí las experiencias son las mismas que haya o no un cuerpo”* (sujeto 1), por lo que es importante subrayar que cada experiencia no es generalizable, lo dicho corresponde a la particularidad y subjetividad de cada persona. En este sentido, el mismo sujeto manifestaba: *“es subjetivo, cada uno lo vive de distinta manera el tema de los videojuegos (...) si bien hay cosas similares también hay diferencias en los gustos y eso (...) es subjetivo lo que le genere a cada uno...”* (sujeto 1).

Se desarrolló siguiendo el ejemplo de Lacan (1954-55/2008a) *“del ciego y el paralítico”* (p. 82) y tomando lo planteado por Marcos Molano y Martínez Loné (2006), que el control que tiene el sujeto sobre su personaje es una sensación narcisista en la que *“yo”* soy ese que está ahí en la ficción, y en donde es el juego el que lleva al sujeto a actuar de tal forma y no de otra a partir de ese alter-ego. En relación con esto, uno de los videojugadores decía: *“...el Metal Gear, el primero de Play, había uno de los jefes que te decía que te leía la mente, entonces vos dejabas el joystick en la mesa y él te decía, se va a mover a la derecha entonces el joystick se movía hacia ese lado, por la vibración, entonces tenía que conectar el joystick en el otro para poder moverte y ganarle”* (sujeto

2). De esta forma se puede ver como el personaje conduce al jugador, mediante esta corporalización, dentro de lo que está reglado y permitido hacer en el videojuego, pensando la estrategia en base a las posibilidades que ofrece el mismo.

Por otro lado, Marcos Molano y Martínez Loné (2006) plantean también que tanto en los videojuegos, así como en el estadio del espejo, el sujeto se construye como un cuerpo completo y virtual, siendo que en la pantalla el videojugador percibe un cuerpo fragmentado, en donde la unidad estaría dada gracias a la relación con los otros personajes de los demás videojugadores, como imagen especular del propio personaje, que devuelven en espejo por medio de la mirada un cuerpo completo a través de lo imaginario. En relación con esto se halló que esta corporalización que posibilita la inmersión está dada más allá de que sea visible el personaje en su cuerpo completo o no, ya que uno de los videojugadores expresó: *“en los juegos de primera persona, Call of Duty, Counter, Medal of Honor, etc., solo se ve una mano y un arma y sin embargo uno siente la misma emoción que si viera al personaje o avatar, como Gears of War, Gravity Fuse o Uncharted”* (sujeto 1).

La identificación con el cuerpo virtual:

En su seminario sobre la identificación, Lacan (1962c) dice que “el cuerpo del otro puede ser sentido como el nuestro” (p. 6). Por otro lado, Nasio (2008) dice, “lo que produce un efecto o es un significante o es una imagen. Una imagen que, por más virtual y por más pasiva que sea, es capaz de transformar un cuerpo”. En relación con esto, se articuló lo que Piracón Fajardo (2008) afirma respecto a que el cuerpo

desplegado en la virtualidad del videojuego posibilita procesos identificatorios que son capaces de producir construcciones de sentido que repercuten en el cuerpo físico del videojugador.

Vemos lo anterior relacionado con la experiencia de uno de los sujetos entrevistados que lleva a cabo cosplays (contracción de “costume play”, que significa “juego de disfraz”), es decir, interpreta personajes de animé, videojuegos, etc., por medio de vestimentas y accesorios. *“Empecé a hacer cosplay en 2012 si no me equivoco, y fue cuando descubrí que tenía una amiga que le encantaba el animé, igual que a mí, pero ella estaba como más ‘introducida’ en otras cosas de la cultura japonesa que yo no conocía, y entre ellas, el cosplay. Me invitó a hacer, y amé la experiencia. Ella hizo una vez, y desde ahí yo no paré más. Y de hecho ahora tengo muchos proyectos nuevos por delante (...) he hecho varios cosplays ya (...) Mi primer cosplay fue de un personaje de animé (...) el segundo de la conocida serie ‘Sailor Moon’ (...) Luego salté más al ámbito de los videojuegos e hice de (...) de Devil May Cry, (...) y después cuando estuve en mi auge de amor por el DotA estuve cosplayando a una heroína de ahí (...), y más tarde, mi último y más reciente cosplay, el de Princesa (...)”* (sujeto 3).

Uno de los sujetos expresaba que en ocasiones no ver el cuerpo del personaje podría ser favorable para la inmersión en el videojuego, ya que *“tal vez el hecho de ver un personaje con el que estás jugando y con el que no te sientas identificado o algo así, no te hace verlo de la misma manera”* (sujeto 3). Esto se puede articular con lo que se desarrolló acerca de que el personaje al poseer una corporalidad en el videojuego favorece la experiencia inmersiva a través de la identificación con el mismo. Se puede observar en la experiencia del sujeto entonces que el hecho de contar con un cuerpo en

el videojuego no es el factor que más influye en la experiencia inmersiva, sino el hecho de que se llevara a cabo una identificación con el mismo.

La construcción del cuerpo virtual:

En muchos juegos, el videojugador tiene la posibilidad de crear su propio personaje, construyendo incluso su cuerpo a partir de ciertas características. En esa construcción se puede pensar que el sujeto pone en juego las imágenes corporales que desee en su par virtual para ser representado. En relación con esto los sujetos entrevistados decían lo siguiente: *“generalmente me gusta que se vea rudo, pero a la vez lindo. Si sólo se customiza la imagen, amo usar colores y ropa que sea no sé, moderna, fachera por así decirlo”* (sujeto 3), *“hay personas que se hacen a sí mismas digamos, como son en la realidad... yo prefiero crear un personaje diferente”* (sujeto 2). A partir de esto se puede observar que los sujetos ponen en juego diferentes imágenes en dicha construcción, ya sea que se correspondan a su esquema corporal real o no.

Por otro lado, en relación con las distorsiones especulares que puede sufrir el cuerpo en la búsqueda de la perfección o de la estética, uno de los sujetos también expresaba que se puede dar en los videojuegos *“la idealización de la imagen, que tiene aspectos negativos, por ejemplo, mostrarte como un ideal del cuerpo, musculoso, y que no es el real tuyo por ejemplo... uno tiende a crear una imagen idealizada, gente que se crea no en cuanto a su persona, sino una imagen idealizada, de cómo desea ser, alto, rubio, etc.”* (sujeto 2).

Para uno de los sujetos entrevistados, *“ponerse en el papel de un personaje o crearlo desde cero como en un juego de rol donde se asume que tenés un cuerpo da una sensación de inmersión muy diferente a la de un juego en el que no lo hay”* (sujeto 2). Se halló sin embargo que la personalización del personaje no es un factor principalmente buscado por los videojugadores, ya que expresaban: *“me da lo mismo si lo puedo crear o si ya hay uno”* (sujeto 1), *“No sé si le doy tanta importancia a la personalización, no le doy mucha importancia, como que prefiero ponerme en el rol de otro personaje”* (sujeto 2). En relación con esto, se puede pensar que la identificación con el personaje puede favorecer la experiencia inmersiva ya sea que se produzca con un personaje propio que haya sido creado por el sujeto o uno que ya este hecho en el videojuego indistintamente.

CONCLUSIONES

En este apartado se exponen las conclusiones que se desprenden de la presente investigación. La misma se llevó a cabo desde el marco teórico de la teoría psicoanalítica, tomando a Freud y Lacan como principales autores. Concibiendo al sujeto a partir de la mirada planteada y la metodología utilizada, los datos obtenidos no son generalizables, se analizó la subjetividad de cada sujeto a partir de su singularidad y su respuesta a cada situación con el objetivo de construir el caso del videojugador.

Al explorar las conceptualizaciones de Lacan acerca de los registros Real, Simbólico e Imaginario, formuladas en los años 1953 – 1964, se halló que el **registro de lo real** estaría vinculado a aquello incognoscible e inasimilable. Lo real aparece como aquello que retorna siempre al mismo lugar, vinculado a la repetición y la fijación. Esto hace referencia a aquello siempre buscado, pero jamás encontrado. Este objeto que hace alusión a la falta es teorizado bajo el concepto de objeto *a*, como efecto de la castración. Por otro lado, lo real es definido también como lo imposible. Esto está en relación con la pérdida de naturalidad de los sexos y la no-complementariedad como punto de imposible común a todas las personas. Lo real sería entonces aquello que es imposible de figurarse por lo imaginario y que escapa también a la simbolización.

En segundo lugar, lo **simbólico** estaría vinculado a la introducción del significante en el ser humano, instaurando el sentido en el mismo y produciendo una pérdida. En este

proceso de constitución del sujeto se ven implicadas dos operaciones lógicas que son la alienación y la separación. Por otro lado, lo simbólico es el lugar de la palabra, donde del Otro proviene el tesoro de significantes del lenguaje en el que toda persona se encuentra sumergida. Al estar atravesado por el significante el hombre es ser hablante y se encuentra dividido. Por último, son el complejo de Edipo y la castración los ejes centrales en la estructuración simbólica del sujeto, por medio de la operación de la metáfora paterna.

Por último, lo **imaginario** estaría vinculado a las identificaciones formadoras del sujeto, a la relación con la imagen del otro y a la relación narcisista del sujeto con su yo. La imagen obtura la falta, brindando la ilusión de completud al sujeto. La base de la constitución imaginaria está dada por el estadio del espejo, en el cual se produce la formación del yo a partir de la identificación con la imagen especular, de forma que el yo resulta ser así esencialmente otro.

El caso construido permitió ilustrar los registros RSI a través de la experiencia subjetiva de virtualidad relatada por el sujeto videojugador. Al articular el fenómeno investigado con los conceptos teóricos y el caso elaborado, la información obtenida dio cuenta de la hipótesis planteada que sostiene que en la realidad virtual del videojuego se pueden identificar los tres registros: real, simbólico e imaginario.

Se halló que **lo real** puede ser vinculado a los contenidos relacionados con la muerte y la sexualidad exhibidos en los videojuegos de forma que para algunos sujetos pueden resultar terroríficos y angustiantes, pudiendo ser pensados como contenidos simbólicos que revelan la falta estructural del sujeto. De esta forma, la angustia generada puede provocar el abandono del juego, así como la angustia produciría

normalmente el despertar en un sueño. Sin embargo, los contenidos de terror pueden generar miedo sin desembocar en la angustia.

Por otro lado, la muerte en el videojuego puede ser concebida como el retorno de la falta en la medida en que el sujeto es devuelto a su posición de castración. La reacción del videojugador hacia la muerte es comúnmente de tristeza, pudiendo articularse esto con los efectos de devaluación experimentados en el duelo en la medida en que el objeto perdido se ha convertido en el soporte de la castración.

En segundo lugar, lo **simbólico** puede ser vinculado a la posición de Otro que ocupa el desarrollador y el sistema del juego (Gutiérrez Herane, 2015). Este otorga recompensas ante las cuales el jugador experimenta alegría y satisfacción. Podría pensarse así la expresión de júbilo del niño que se vuelve hacia la mirada del adulto que encarna al Otro como la gratificación experimentada por el videojugador al obtener estas recompensas que rectifican sus logros. Por otro lado, lo simbólico se puede vincular a las reglas que estructuran el juego, siendo el soporte de las fantasías desplegadas en el mismo (Gómez Gallego, 2009), ya que lo simbólico ordena lo imaginario.

Se puede pensar que la inmersión posee un aspecto simbólico dado por la absorción en la historia del juego, siendo una de las características buscadas por muchos sujetos a la hora de jugar. En este atrapamiento el sujeto puede perder la noción del tiempo durante horas, pudiendo articularse esto con la actividad onírica en la cual el soñante queda sumergido sin poder distinguir el sueño de la realidad.

Por otro lado, lo simbólico se articuló con las emergencias de la palabra al jugar. El sujeto habla en ocasiones solo, en los momentos en que fracasa, expresándose con insultos y enojo, y por otro lado cuando logra alcanzar sus objetivos a modo de festejo.

De esta forma el enojo puede articularse al cólera como “una reacción del sujeto a una decepción” (Lacan, 1959-60/2007a, p. 127) y las expresiones por medio de la palabra a lo expresado por el niño en el Fort-Da (Freud, 1920/1998e), siendo el “fort” el reproche como marca de la ausencia y el “da” la presencia que se instituye sobre el anterior.

En tercer lugar, lo **imaginario** de la realidad virtual puede pensarse a partir de su carácter visual. En el videojuego la imagen es atrapante, se halló que para algunos sujetos la calidad gráfica es una característica importante para generar la inmersión, pero no la determina.

Se puede pensar que la pantalla captura al sujeto como el espejo (Sahovaler de Litvinoff, 2007) y a partir de ello concebir que se puede llevar a cabo una identificación con los personajes del videojuego. El ponerse en el rol de un personaje y conocer su historia es atractivo para algunos videojugadores y pueden llegar a sentirse identificados con este e incluso sentir que es el tipo de personalidad al que les gustaría aspirar. Por otro lado, a partir de esta identificación puede ser pensada la frustración al perder como herida narcisista que lleva al sujeto en ocasiones a dejar el juego.

Finalmente, lo imaginario puede asociarse al despliegue de las fantasías que posibilita el videojuego, así como los sueños diurnos y la literatura. Los sujetos pueden llevar a cabo acciones que en la realidad no podrían realizar, de forma que el videojuego atempera el carácter de imposibilidad o de prohibición por medio de encubrimientos en la figuración de las fantasías que permiten que ciertos contenidos no provoquen, así como en el sueño, “los efectos que en el pensamiento de vigilia esperaríamos como los obligados” (Freud, 1900/1991b, p. 458).

Finalmente, al indagar el concepto psicoanalítico del cuerpo se halló que el **cuerpo imaginario** hace referencia a la imagen totalizada del cuerpo conquistado en el

estadio del espejo por medio de la identificación; el **cuerpo simbólico** se refiere al significante materializado en el cuerpo; y **lo real del cuerpo** hace alusión a sus agujeros, al resto de la operación de constitución del sujeto que es aquello que ha sobrevivido a la división y al encuentro con el significante.

Al articular estos conceptos con el caso y explorar las implicancias del cuerpo virtual en los videojuegos se halló que **lo real del cuerpo** se puede relacionar con el hecho de que ese cuerpo virtual en el que se localiza el sujeto, es también un cuerpo que posee una hiancia, de forma que el intento por velar la castración está siempre articulado a la falta, lo cual posibilitaría también la circulación del deseo para seguir jugando. A partir de esto se puede pensar que lo real de los agujeros del cuerpo físico tendría su correlato en el cuerpo virtual que posee una falta que no se logra velar por más que se busque mejorar constantemente, resultando ser un cuerpo que puede ser dañado, debilitado y estar sujeto a la muerte.

El **cuerpo simbólico** en el videojuego puede pensarse en relación con el cuerpo virtual tomado por el significante, a partir de la nominación del mismo. Se halló que los videojugadores al elegir un nombre buscan que esté vinculado a sus gustos personales, de forma que puede pensarse que esta nominación se encuentra en relación con el lugar que intentan ocupar en el deseo del Otro y la necesidad de reconocimiento, ya que “nada es representado sino para” (Lacan, 1960/2009h, p. 779). En relación con que “mediante la nominación el hombre hace que los objetos subsistan en una cierta consistencia” (Lacan, 1954-55/2008a, p. 257), puede pensarse que los videojugadores intentan reflejar ciertas características a través del nombre que sean marcas identificatorias que le den consistencia en la virtualidad.

El **cuerpo imaginario** puede pensarse a partir del personaje utilizado como imagen reflejada en el espejo que en este caso es la pantalla, de forma que el sujeto asume ese cuerpo para corporalizarse en la virtualidad. Se halló que el cuerpo del personaje le posibilita ubicarse a sí mismo dentro del juego siendo el punto de unión entre la virtualidad y el sujeto. La información obtenida dio cuenta de la hipótesis que sostiene que el cuerpo virtual es un elemento en el videojuego que favorece la inmersión del sujeto. Sin embargo, esto se daría en el caso en que se produzca una identificación con el mismo, en caso de no ser así, no sería favorecedor para la inmersión.

A la imagen del personaje se le atribuye una unidad por más que no sea totalmente visible, generando para algunos videojugadores la misma inmersión así sea un cuerpo completo visualizado en tercera persona o un cuerpo incompleto visualizado en primera persona. Por otro lado, así como la parte subjetiva anterior a la experiencia del espejo es dominada por su imagen a partir de este, se puede pensar que es la imagen del personaje la que lleva al sujeto a actuar de determinadas formas en el juego y que el control del mismo es una sensación narcisista (Marcos Molano y Martínez Loné, 2006).

Se halló que se puede llevar a cabo una identificación con el personaje del videojuego. Los videojugadores comúnmente pronuncian “me mataron”, “yo soy ese”, etc., de forma que esos enunciados se pueden pensar en relación con la afirmación de Lacan (1954-55/2008b) acerca de que el “yo es otro” (p. 20). Esto se puede vincular también al transivismo descrito por Lacan (1948/2009f) que se da debido a la confusión del yo con el otro semejante. En relación con esto, se halló que el cuerpo desplegado en la virtualidad posibilita procesos identificatorios que pueden repercutir en el cuerpo físico del videojugador (Piracón Fajardo, 2008) a partir de la experiencia

relatada de un sujeto dedicado a realizar cosplays, es decir, a interpretar personajes de animé, videojuegos, etc., por medio de vestimentas y accesorios.

Por último, se halló que en la construcción del personaje se pueden poner en juego diferentes imágenes para ser representando ya sea que se corresponda con el esquema corporal real del sujeto o no, de forma que en ocasiones los videojugadores pueden crear una imagen idealizada de cómo se desea ser. Por otro lado, la personalización del personaje no es algo principalmente buscado, la identificación con el personaje puede favorecer la experiencia inmersiva ya sea que se produzca con un personaje propio que haya sido creado por el sujeto o uno que ya esté dado en el videojuego indistintamente.

La relevancia de esta investigación está dada por su aporte al Psicoanálisis, en la búsqueda de llevar a cabo una lectura de un fenómeno social a partir de conceptos psicoanalíticos, donde se pueda destacar la incidencia del sujeto del inconsciente en esa experiencia, en este caso la dimensión del videojuego y la experiencia de virtualidad, con el objetivo de probar la pertinencia de los conceptos psicoanalíticos: Real, Simbólico e Imaginario en la investigación de dicho fenómeno.

Si bien se buscó dar respuesta a las preguntas eje, emergen nuevos interrogantes en relación con lo trabajado que propician continuar la investigación. Una limitación en el presente estudio fue no delimitar un género específico de videojuegos, por lo que se obtuvieron respuestas diversas que abren el campo a nuevos planteos como, por ejemplo ¿qué diferencias subjetivas se pueden encontrar entre aquellos sujetos que deciden recrear una vida paralela en videojuegos de simulación social a los que no? Por otro lado, como hipótesis no investigada que puede desprenderse de la información obtenida, se puede pensar que la experiencia inmersiva se puede regular por: la no emergencia de angustia (aspecto vinculado a lo real), la absorción en la trama o historia del juego

(aspecto vinculado a lo simbólico), y la identificación con el personaje (aspecto vinculado a lo imaginario).

Las conclusiones a las que se arribaron servirán como base para generarse nuevas preguntas en cuánto al entendimiento de los nuevos desarrollos de inmersión virtual que surjan a futuro y qué efectos tiene en el sujeto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BIBLIOGRAFÍA

- Antelo, M. (2013). El cuerpo se anima. En *Textos del VI ENAPOL* (pp. 101-104). VI Encuentro Americano de Psicoanálisis de la Orientación Lacaniana, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.enapol.com/es/Textos.pdf>
- Ayala, A. y Romero, R. (2014). *La identificación del gamer con los personajes de los Videojuegos. Estudio psicoanalítico realizado en adultos jóvenes de 20 a 25 años en el periodo agosto - octubre del 2014*. (Disertación previa a la obtención del título de psicología clínica). Facultad de Psicología, Pontificia Universidad Católica Del Ecuador.
- Azaretto, C. (2007). Diferentes usos del material clínico en la investigación en psicoanálisis. En *Memorias de las XIV Jornadas de investigación de la Facultad de Psicología, UBA, Tercer encuentro de investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Buenos Aires (UBA), Argentina.
- Balaguer Prestes, R. (2007). *¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?*. Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA, Montevideo. Recuperado de <http://robertobalaguer.com/data/documents/porqueatrapantantolosvideojuegos.pdf>
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.

- Cabañes Martínez, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud*, 98, 61-76. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_5.pdf
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Carbajal, E.; D'Angelo, R. y Marchilli, A. (1986). *Una introducción a Lacan*. Buenos Aires: Lugar.
- Carbone, A. (2011). Postulados de una nueva aldea global. Diseño y cultura prefigurativa. *Encrucijadas*, 53, 46-49. Recuperado de <http://www.uba.ar/encrucijadas/53/>
- Carroll, L. (2004). *A través del espejo* [versión PDF]. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-19-Carroll.ATravesDelEspajo.pdf>
- Dragonetti, L. (2007). El insulto y la lalengua. *Virtualia*, 16. Recuperado de http://virtualia.eol.org.ar/016/pdf/formas_dragonetti.pdf
- Eguia, J. L.; Contreras, R. S. y Solano, L. (marzo, 2013). Videojuegos: conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación. *Revista de investigación 3 ciencias*, 2. Recuperado de <http://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2012/09/videojuegos1.pdf>
- Eidelsztein, A. (2009). Los conceptos de alienación y separación de Jacques Lacan. *Desde el jardín de Freud*, 9, 73-86. Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/16715/1/12223-31160-1-PB.pdf>

- Evans, D. (2007). *Diccionario introductorio de psicoanálisis lacaniano*. Buenos Aires: Paidós.
- Favret, E. (2013). Cuerpo cosmético. Cinco notas para un relato. En *Textos del VI ENAPOL* (pp. 190-192). VI Encuentro Americano de Psicoanálisis de la Orientación Lacaniana, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.enapol.com/es/Textos.pdf>
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 7, 37-44. Recuperado de http://revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf
- Freud, S. (1991a). La interpretación de los sueños. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (Vol. 4, pp. 1-343). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1900 [1899])
- Freud, S. (1991b). La interpretación de los sueños (continuación). En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (Vol. 5, pp. 345-611). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1900 [1899])
- Freud, S. (1992a). El creador literario y el fantaseo. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (2a ed., Vol. 9, pp. 123-135). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1908 [1907])
- Freud, S. (1992b). De guerra y muerte. Temas de actualidad. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (2a ed.,

- Vol. 14, pp. 273-304). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1915)
- Freud, S. (1992c). Lo ominoso. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (2a ed., Vol. 17, pp. 215-251). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1919)
- Freud, S. (1992d). El malestar en la cultura. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (2a ed., Vol. 21, pp. 57-140). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1930 [1929])
- Freud, S. (1992e). Más allá del principio de placer. En J. Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras Completas: Sigmund Freud* (2a ed., Vol. 18, pp. 1-62). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1920)
- Ganem, E. (2011). *La angustia: recurso subjetivo frente al terror*. Trabajo presentado en el III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <http://www.academica.org/000-052/761>
- Garfias Frías, J. A. (septiembre, 2011). Imaginario, héroes y videojuegos. Análisis de The legend of Zelda. *Versión nueva época*, 27. Recuperado de http://version.xoc.uam.mx/MostrarPDF.php?id_host=6&tipo=ARTICULO&id=8051&archivo=7-563-8051egf.pdf&titulo=Imaginario,%20h%C3%A9roes%20y%20videojuegos:%20An%C3%A1lisis%20de%20The%20legend%20of%20Zelda

- Gómez Gallego, J. J. (2009). El sujeto y el otro en el juego y en el videojuego. En C. Mejía Zuluaga y M. Rodríguez Mora (Compl.), *I/O Videojuegos, Computadoras Y Seres Humanos* (pp. 63-76). Colombia: Editorial Bonaventuriana.
- Gómez, M. (2012). Psicoanálisis e investigación científica. Perspectivas v posibles abordajes metodológicos. *Revista Tesis*, 2 (1), 171-185.
- Gutiérrez Herane, L. A. (julio, 2015). Avatares de la cultura de la simulación: contribución psicoanalítica a la comprensión de la experiencia inmersiva de juego en el campo de la simulación lúdica. *Revista Aperturas Psicoanalíticas*, 50. Recuperado de <http://www.aperturas.org/articulos.php?id=0000907&a=Avatares-de-la-cultura-de-la-simulacion-contribucion-psicoanalitica-a-la-comprension-de-la-experiencia-inmersiva-de-juego-en-el-campo-de-la-simulacion-ludica>
- Hernández Madrid, M. J. y Hernández Alvarado, D. (2009). La construcción de sujetos virtuales entre los jugadores masivos en internet. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 30 (118), 221-244. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13712904008>
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Karlen Zbrun, H.; Rodríguez Yurcic, A. L.; Cicutto, A. N.; Funes, M.; Gómez, M.; Granados, E.; Illuminati, N.; Pérez Iglesias, S.; Nuñez, L. y Lublinsky, A. (Setiembre, 2012). Documento sobre el método de investigación en psicoanálisis. Elaborado en el marco del Proyecto de Investigación: *Método de Investigación Psicoanalítico. Articulaciones con el método genealógico de*

Foucault. Instituto de investigaciones, Facultad de Psicología, Universidad del Aconcagua, Mendoza, Argentina.

Lacan, J. (1953). *Lo simbólico, lo imaginario y lo real*. Manuscrito inédito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, Argentina.

Lacan, J. (1961-62). *Seminario IX: La identificación*. Manuscrito inédito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, Argentina.

Lacan, J. (1962a). Clase 12. Miércoles 7 de marzo de 1962. En R. E. Rodríguez Ponte. *Seminario IX: La identificación. Versión crítica*. Manuscrito inédito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.lacanterafreudiana.com.ar/2.1.3.12%20CLASE%20-12%20%20S9.pdf>

Lacan, J. (1962b). Clase 22. Miércoles 30 de mayo de 1962. En R. E. Rodríguez Ponte. *Seminario IX: La identificación. Versión crítica* (pp. 580-609). Manuscrito inédito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.lacanterafreudiana.com.ar/2.1.3.22%20CLASE%20-22%20%20S9.pdf>

Lacan, J. (1962c). De lo que yo enseñó. Conferencia pronunciada por Lacan en la Evolución Psiquiátrica, el 23 de enero de 1962. En R. E. Rodríguez Ponte. *Seminario IX: La identificación. Versión crítica*. Manuscrito inédito, Escuela Freudiana de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.lacanterafreudiana.com.ar/2.5.1.6%20%20DE%20LO%20QUE%20YO%20ENSENIO%201962.pdf>

Lacan, J. (2001). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro I: Los escritos técnicos de Freud*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1953-54)

- Lacan, J. (2007a). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 7: La ética del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1959-60)
- Lacan, J. (2007b). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 10: La angustia*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1962-63)
- Lacan, J. (2008a). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 2: el yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1954-55)
- Lacan, J. (2008b). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 4: La relación de objeto*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1956-57)
- Lacan, J. (2008c). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 8: La transferencia*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1960-61)
- Lacan, J. (2009a). De una cuestión preliminar a todo tratamiento posible de la psicosis. En T. Segovia (Trad.). *Escritos II* (3a ed. rev. y corr., pp. 509-557). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1957-58)
- Lacan, J. (2009b). El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En T. Segovia (Trad.). *Escritos I* (3a ed. rev. y corr., pp. 99-105). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1949)
- Lacan, J. (2009c). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 3: Las psicosis*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1955-56)
- Lacan, J. (2009d). El seminario sobre “la carta robada”. En T. Segovia (Trad.). *Escritos I* (3a ed. rev. y corr., pp. 23-69). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1955)

- Lacan, J. (2009e). Función y campo de la palabra y del lenguaje en psicoanálisis. En T. Segovia (Trad.). *Escritos I* (3a ed. rev. y corr., pp. 231-309). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1953)
- Lacan, J. (2009f). La agresividad en psicoanálisis. En T. Segovia (Trad.). *Escritos I* (3a ed. rev. y corr., pp. 107-127). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1948)
- Lacan, J. (2009g). La dirección de la cura y los principios de su poder. En T. Segovia (Trad.). *Escritos II* (3a ed. rev. y corr., pp. 559-615). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1961)
- Lacan, J. (2009h). Subversión del sujeto y dialéctica del deseo en el inconsciente freudiano. En T. Segovia (Trad.). *Escritos II* (3a ed. rev. y corr., pp. 755-787). México: Siglo XXI. (Trabajo original publicado en 1960)
- Lacan, J. (2010a). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 5: Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1957-58)
- Lacan, J. (2010b). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1964)
- Lacan, J. (2015). *El Seminario de Jaques Lacan, Libro 6: El deseo y su interpretación*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original del año 1958-59)
- Laplanche, J. y Pontalis J.-B. (1997). *Diccionario de Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona: Gedisa editorial.

- Marcos Molano, M. y Martínez Loné, P. (2006). La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. *Icono 14*, 4 (2), 25-35. Recuperado de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/download/385/261>
- McLuhan, M. (1985). *La galaxia de Gutenberg*. México: Planeta.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Miller, J.-A. (2011). *La experiencia de lo real en la cura psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós.
- Nasio, J.-D. (2008). *Los gritos del cuerpo*. Buenos Aires: Paidós.
- Nasio, J.-D. (2015). *Mi cuerpo y sus imágenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Páramo, M. A. (2012). *Normas para la presentación de citas y referencias bibliográficas según el estilo de la American Psychological Association (APA): Tercera edición traducida de la sexta en inglés*. Documento de cátedra de Taller de Tesina. Facultad de Psicología, Universidad del Aconcagua. Mendoza.
- Passerini, A. (2012). *La Experiencia Virtual Y El Cuerpo. Una Lectura Psicoanalítica*. Trabajo presentado en IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. Recuperado de <http://www.aacademica.org/000-072/869>
- Pérez Latorre, O. (mayo, 2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28 (1), 127-146. doi: 10.2436/20.3008.01.81

- Piracón Fajardo, J. A. (2008). *Cuerpo y Videojuegos: una mirada psicoanalítica sobre un objeto cultural*. Trabajo presentado en IX Congreso Argentino de Antropología Social. Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Misiones, Argentina. Recuperado de <http://www.aacademica.org/000-080/232>
- Prensky, M. (diciembre, 2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. En *On the Horizon, MCB University Press*, 9 (6). Recuperado de <http://recursos.aprenderapensar.net/files/2009/04/nativos-digitales-parte1.pdf>
- Rabinovich, D. (1995). *Psicoanálisis Escuela francesa. Documento de cátedra, Lo imaginario, lo simbólico y lo real*. Manuscrito no publicado, Universidad de Buenos Aires, Argentina. Recuperado de http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/electivas/francesa1/material/Lo%20simbolico%20lo%20imaginario%20lo%20real.pdf
- Ryan, M.-L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. España: Paidós.
- Sahovaler de Litvinoff, D. (2007). Realidad virtual e inconsciente. *Revista De Psicoanálisis*, 64 (4), 739-762. Recuperado de <http://bibliotecadigital.apa.org.ar/greenstone/collect/revapa/archives/20076404p0739.dir/REVAPA20076404p0739Sahovaler.pdf>
- Sánchez, B. (2014). El cuerpo y los tres registros. *Revista Enlaces*, 20. Recuperado de <http://www.revistaenlaces.com.ar/2.0/archivos/lecturas/20/Blanca%20Sanchez%20-%20El%20cuerpo%20y%20los%20tres%20registros.pdf>

- Scolari, C. A. (Ed.). (2013). *Homo Videoludens 2.0 de pacman a la gamification* [versión PDF]. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/190239232/Homo-Videoludens-2-0-De-Pacman-a-la-gamification>
- Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- Soler, C. (s.f.). *El cuerpo en la enseñanza de Jacques Lacan*. Recuperado de <https://agapepsicoanalitico.files.wordpress.com/2013/07/colettesoler-elcuerpoenlaensenanzadejacqueslacan.pdf>
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Barcelona: Paidós.
- Vulpara, G. (2013). Neurociencia (ficción): Neuromante. En *Textos del VI ENAPOL* (pp. 180-181). VI Encuentro Americano de Psicoanálisis de la Orientación Lacaniana, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.enapol.com/es/Textos.pdf>
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. España: Gedisa editorial.
- Wolf, M. J. P. y Perron, B. (2005). Introducción a la teoría del videojuego. *Formats Revista de Comunicació Audiovisual*, 4. Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420>
- Wolodarsky, D. (2013). Elucidar un cuerpo. En *Textos del VI ENAPOL* (pp. 90-91). VI Encuentro Americano de Psicoanálisis de la Orientación Lacaniana, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <http://www.enapol.com/es/Textos.pdf>