

3.2 ¿PLAY O GAME? DEL JUEGO SIMBÓLICO A LOS VIDEOJUEGOS: REFLEXIONES CLÍNICAS* POR GABRIEL IANNI**

1 - A modo de introducción:

Los seres humanos nos enfrentamos a lo nuevo, lo diferente, lo desconocido, lo ajeno con sentimientos y emociones paradójales.

Por un lado, como bien planteó Freud en su artículo "Lo Siniestro" aquello que nos es ajeno y desconocido nos despierta a veces temor, otras veces nos despierta angustia, llegando incluso al horror o al espanto porque nos confronta con lo desconocido y lo misterioso de nosotros mismos y de nuestros semejantes. Y de ello dan testimonio, para dar solamente unas pocas pinceladas, la angustia del 8º mes que describió Spitz como todo lo que sabemos sobre esa piedra angular de nuestro propio psiquismo como es el Complejo de Castración, es decir, la angustia ante las diferencias que nos llevan desde la angustia de castración hasta aquellos fenómenos de violencia social asentadas en la xenofobia, la violencia machista, y los prejuicios, es decir, contra todo aquello que se opone a nuestro narcisismo, contra todo aquello que sentimos que amenaza nuestra propia integridad.

Pero también lo nuevo, lo desconocido, lo nuevo por descubrir genera ilusión y júbilo. Y no necesariamente como una negación maníaca ante lo angustioso sino que se asienta en la pulsión epistemofílica, es decir, en el deseo de conocer, de saber, de penetrar en el objeto de conocimiento para aprehenderlo, descubrirlo, conocerlo... Un deseo de conocer que no sólo impulsa al niño en su desarrollo sino que impulsa a aventureros, científicos e inventores desde tiempos inmemoriales.

El tema de los videojuegos, y por extensión, todo el mundo de las nuevas tecnologías nos

confronta a los analistas de niños y adolescentes a distintos fenómenos de ajenidad. Somos *inmigrantes* en un mundo que nos es doblemente ajeno. Nos es ajena una modalidad en que los niños y los adolescentes de hoy juegan, interaccionan y se comunican; nos es ajeno un modo de jugar que nada tiene que ver con los juegos, los juguetes y los códigos de nuestra propia infancia.

Una ajenidad que genera sus efectos en nosotros mismos, como adultos y como psicoanalistas. Y también nos es ajena la utilización de las nuevas tecnologías en nuestras consultas que tan poco y nada tiene que ver con la clásica, conocida y por ende tranquilizadora Caja de Juegos de Ester Bick con sus muñecos, sus aviones, sus cochecitos, sus animalitos y un largo etcétera.

¿Será por ésta vivencia de ajenidad que los analistas de niños y adolescentes nos resistimos tanto a incorporar dispositivos electrónicos entre nuestros materiales de juego?

2 - Acerca del Juego:

Un interrogante me guía en esta presentación: ¿Es posible un jugar, en un sentido estrictamente winnicottiano, en los contextos digitales? ¿Podemos concebir las pantallas como espacios transicionales, o por el contrario, la hipertextualidad de estos juegos coarta la imaginación y la fantasía, limitando el jugar mismo?

Para empezar a responder estas cuestiones debemos preguntarnos: ¿qué hace un niño cuando juega?

En "El poeta y el fantaseo" Freud nos da una primera pista:

“¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras huellas de la actividad poética? La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se comporta como un poeta, creándose un mundo propio, o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él...El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y le gusta apuntalar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Esta apoyatura es lo que diferencia el “jugar” del “fantasear.”

En 1920, con el conocido juego del carretel nos muestra a un niño pequeño que inventa un juego que le permite sortear la dolorosa partida de su madre y convertirse en dueño de la situación. Mediante ese juego el niño no sólo domina el dolor sufrido por la separación de su madre, sino que es el juego mismo aquello que le permite simbolizar la ausencia.

Es decir, el niño juega y a través de su juego no sólo busca superar la dolorosa vivencia de indefensión en la que la madre parece dejarlo sino que también juega a desaparecer él mismo: juega a que él es el carretel y puede entonces desaparecer para su madre. El juego le permite transformar una realidad que le resulta displacentera en una experiencia de placer donde se hace sujeto. Allí el juego produce un acontecimiento: el desarrollo de la subjetividad.

Para Freud, añoranza e insatisfacción son condiciones necesarias para que se despliegue la dimensión del juego, del fantasear, de la invención, de la creación.

Años más tarde, M. Klein – pionera en el psicoanálisis infantil - sostuvo a lo largo de su prologado trabajo con niños que el juego era el camino principal para el acceso al inconsciente infantil. A través del juego el niño proyecta sus

ansiedades y su interpretación permite mitigarlas, comprenderlas, elaborarlas.

Winnicott se aleja de la cuestión pulsional haciendo hincapié en el eje ilusión-desilusión como matriz necesaria para construir la capacidad de jugar y, más precisamente, plantea, como bien sabemos, un concepto fundamental para entender la subjetivación y el juego: la transicionalidad.

El juego, tomado en el sentido más amplio de la palabra, constituye el paradigma de la actividad simbólica. Para Winnicott, la creatividad es la conservación durante toda la vida de algo que en rigor pertenece a la experiencia infantil: la capacidad de crear el mundo. Para Winnicott la creatividad es el hacer que surge del ser.

La idea que coloca al juego como el espacio *princeps* para la producción simbólica ha sido defendida por muchos autores pero será Hui-zinga quien sitúe definitivamente el juego como una de las primeras actividades simbólicas del ser humano y no sólo de la actividad creadora del niño.

Desde esta perspectiva, la idea del hombre como animal simbólico defendida por Cassirer es similar a la teoría del Homo Ludens definida por Huizinga ya que si el hombre es predominantemente simbólico y el juego es el proceso por excelencia de generación de lo simbólico, y en este sentido, de humanización, entonces el hombre es *Homo Ludens*.

El juego se nos presenta entonces como parte constituyente y constitutiva de nuestro ser, como una herramienta indispensable para el aprendizaje y como parte integrante de nuestra cultura; en palabras de Huizinga, lo lúdico conforma el trasfondo de todos los fenómenos culturales.

En la misma línea está Winnicott cuando afirma que el ser humano descubre la capacidad de transformar la realidad por medio de juegos

creadores, en el empleo de símbolos y representaciones. En esa zona intermedia, Winnicott postula lo transicional y ubica allí una serie de fenómenos vinculados con el jugar: el simbolismo, el soñar, el jugar compartido y la experiencia cultural.

Es decir, el juego constituye la primera estrategia cognitiva del ser humano, es la experiencia simbólica por excelencia para aprehender el entorno circundante y para representar el universo de lo ausente, pero también el juego es una herramienta clave para la construcción y la transformación del mundo que nos rodea, y nos introduce de lleno en un universo simbólico. A niños, a adolescentes, a adultos...

Podemos entonces plantear el juego como aquel espacio en el cual realizamos nuestra función simbólica, dotando de sentido a la realidad, y configurándose, así, en una parte fundamental en todo proceso de aprendizaje y de subjetivación. Insisto en esta idea: el juego no se agota en la infancia y es constitutivo de toda experiencia imaginativa y creadora. El juego nos humaniza.

Pero, ¿cómo surgen el juego y el jugar en la infancia? ¿Qué hace un niño cuando juega?

La idea que aúna juego, subjetividad, creación, imaginación y fantasía ha sido defendida por infinidad de autores entre los que figuran Vygotsky, Wallon, Winnicott, Piaget, etc. Desde perspectivas y enfoques diferentes coinciden en analizar la relación entre juego y conocimiento centrando su atención en un tipo especial de juego: el juego simbólico.

Al jugar, el propio niño como los objetos que lo rodean se transforman para simbolizar personajes, animales, objetos, o cualquier elemento que no se encuentre presente. Es de este modo como un cubo de madera se convierte en un camión de bomberos, un palo en una espada, una muñeca en una niña, una escoba en un caballo, atribuyendo a los objetos y al mundo cir-

cundante todo una suerte de significados, simulando situaciones imaginarias y coordinando a niveles complejos múltiples roles en un juego caracterizado por el *como sí*.

Es así como el juego simbólico, al exponer y proyectar el mundo interno sobre nuestro entorno no sólo nos permite crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad elaborando los sucesos en la fantasía, sino que es la actividad que conecta la fantasía con la realidad, convirtiéndose en una herramienta de transformación de la realidad.

Y no sólo el juego tiene la capacidad de transformar la realidad, el juego también tiene la capacidad de transformar al niño mismo; el juego es también productor de subjetividad. Es a través del juego que el niño se constituye como tal. Es jugando que el niño deviene niño. Insisto en esta idea: Es jugando que el niño transforma la realidad pero es también jugando que el niño se transforma a sí mismo.

El juego es una interpretación de la realidad que hace un niño, como bien plantean Untoiglich y Stavchansky, profanando lo sagrado el juego introduce la ilusión y funda el acontecimiento. Un acontecimiento subjetivo y subjetivante.

Podemos entonces plantear que el jugar constituye lo infantil de la infancia; y que es en el jugar donde el sujeto adviene.

Pero no hay juego sin don, sin otro que done, sin otro que done palabras, sin otro que done ilusión, sin otro que ofrezca esa apuesta libidinal que implica todo deseo de vínculo. Y en este sentido, como veremos en los ejemplos clínicos, **es jugando y jugando con otros** que el niño – y el adolescente – se constituye.

3 – Los videojuegos:

El mundo virtual, en todas sus variantes, debemos pensarlo como el espacio en el cual los ni-

ños y los adolescentes de hoy arman su subjetividad. Interactúan, se muestran, se relacionan, se vinculan... y juegan. Y los videojuegos, en este sentido, parecen ser hoy el escenario predilecto de transformación y generación de nuevas subjetividades.

No podemos pensar las infancias y las adolescencias de hoy desentendiéndonos del ambiente tecnológico que los rodea. Decía anteriormente que el juego simbólico lo conforman todos los juegos imaginativos e implica la representación de un objeto por otro. La experiencia clínica me lleva a afirmar que cuando un niño o un adolescente juega con videojuegos, éste jugar también es un jugar donde la fantasía interviene y sobrevuela y guía la actividad que se despliega en la pantalla. Un jugar que, como decía Freud en el artículo previamente citado, se apuntala en objetos. En objetos tangibles... en nuestro caso, virtuales.

Volvamos entonces al interrogante principal: ¿es posible un jugar, en un sentido estrictamente winnicottiano, en los contextos digitales? El trabajo clínico con niños y adolescentes impide que nos desentendamos de ésta cuestión, ya que inevitablemente se cuelan en nuestras consultas. Por ello, creo imprescindible que reflexionemos juntos, intercambiando experiencias e impresiones clínicas. Y para ello, este tipo de espacios son fundamentales.

Quería comenzar planteando estas cuestiones porque quiero compartir con vosotros dos ilustraciones clínicas que tienen un común denominador: los videojuegos.

De la mano de Oscar y de Emilio quiero compartir con vosotros interrogantes que me fueron surgiendo en el trabajo clínico con ellos en lo que se refiere a la función psíquica que cumplen – o pueden cumplir – los videojuegos en la estructuración subjetiva y a la utilización que podemos hacer los psicoanalistas de niños y adolescentes de los dispositivos electrónicos en sesión.

Os hablaré primero de Oscar.

Sus padres vienen a verme en las vacaciones de Navidad. Están muy preocupados porque Oscar, de 9 años, suspendió todas las evaluaciones del trimestre. Desde el Colegio les han dicho (sentenciado diría yo) que “sin medicación este niño va directo a un fracaso escolar”. Opinión que comparten tanto el pediatra como el neurólogo que acaban de visitar.

“No puede hacer sus tareas, ni estudiar ni hacer los exámenes. Se distrae, se levanta, que tiene sed y necesita ir a la cocina a beber agua, que tiene que ir al baño...va y viene toda la tarde...y llega la noche y no ha hecho nada. Ya hemos probado de todo, sentarnos con él toda la tarde.... castigarle... dejarlo solo... ¡nada! Imposible que estudie o haga alguna tarea”. “Venimos a la desesperada... para ver si un psicólogo lo salva de la medicación”.

Oscar tiene un hermano mayor, Lucas, “deportista, de notables, muy sociable... un líder nato... en cambio Oscar es tímido, retraído, que apenas tiene amigos”.

De las entrevistas con ellos hay algunos elementos importantes a ser reseñados.

Pablo, el padre de Oscar es hijo único, y si bien es un alto ejecutivo que viaja mucho, está muy pendiente de sus hijos y “cancela lo que sea con tal de venir a las entrevistas... y a lo que haga falta...”. Describe a Oscar como un niño muy cariñoso, muy sensible, con un gran corazón. Le preocupa mucho que esté sufriendo, que estos suspensos sean síntoma de otra cosa y que no estén pudiendo verlo... Oscar nunca fue un buen estudiante, pero que suspenda todo no lo entiendo”.

Sus padres mueren en un accidente de coche cuando tenía 17 años. “Pero no quería que la muerte de ellos me dejara sin futuro. Yo siempre fui muy ambicioso y quería ser alguien en la vida... y me puse a estudiar, saqué dos carreras adelante... No tuve tiempo de llorar su muerte”.

De la historia familiar de Pilar, la madre de Oscar: “tuve una infancia complicada... mi madre está diagnosticada de bipolar desde que tengo memoria. Pasaba largos períodos tumbada en la cama y no salía ni para comer, y tenía otras épocas en que trabajaba todo el día y llegaba a casa tardísimo, muchas veces ni a cenar. Por eso, que me digan ahora que mi hijo necesita medicación me revuelve entera. Me viene a la cabeza las montañas de medicamentos que mi madre tenía en la mesita de noche... y no puedo con ello”.

“Por protección me imagino, por supervivencia, me encerraba en los estudios, fui alumna de sobresalientes siempre. Fui muy consciente desde muy pequeña que tenía que apañármelas sola, que no contaba con nadie. Mi padre era, digo era porque falleció hace 10 años de un infarto, una persona muy colérica, siempre dando voces, de muy mal humor. El que lo pasó mal fue mi hermano Jaime, a mí los libros me salvaron, él no tuvo la misma suerte. Dejó los estudios en BUP y el pobre nunca sentó cabeza. Nunca tuvo muchas luces. Es un drogata que con 35 años sigue viviendo con mi madre. No trabaja ni trabajó nunca, yo no sé si el pobre es medio tonto o quedó así por estar tan apegado siempre a mi madre”.

Es decir, es el relato de dos supervivientes que echaron mano de recursos intelectuales para dejar fuera vivencias de pena, dolor, tristeza y desamparo. Dos sobreadaptados me atrevería a decir que encontraron en el estudio y en los logros académicos un refugio donde sentirse a salvo.

Oscar parece no poder responder a las expectativas académicas de sus padres y es justamente ahí, en el plano de los estudios, donde la conflictiva edípica de Oscar, hace síntoma.

Cuando le conozco me encuentro con un niño con fuertes inhibiciones que evita la confrontación y la rivalidad con un hermano al que siente inalcanzable. Conflicto que se ha extendido al resto de sus compañeros.

Se siente muy apenado porque sabe que está decepcionando a sus padres. “Yo quiero estudiar, pero me pongo a leer y no me queda nada... el que es listo es mi hermano Lucas... yo es que salí un poco tonto”

Un par de meses después de iniciado su tratamiento, descarga en la Tablet que tengo en la caja de juegos el *Angry Birds*, que está jugando en casa los fines de semana. Quiere mostrarme como juega. Importante elemento transferencial porque es un juego en el que tiene una gran habilidad y una enorme destreza. Quiere exhibir su potencia fálica. ¡Todo un desafío!

Este juego no solo permitía el despliegue de sus habilidades también nos ofrecía un escenario idóneo para poder hablar de rabia, odio, agresividad, confrontación, enfrentamiento, destrucción, muerte... y un largo etcétera. Contenidos pulsionales a los que Oscar, hasta la fecha, se resistía tenazmente.

Pero al ir adentrándose en el juego y sostenido por mis interpretaciones Oscar pudo empezar a vislumbrar sus deseos hostiles, su intensa rabia contra unos rivales a los que buscaba destruir. La cara de satisfacción que ponía al matar a los cerditos, lo delataba. Sin embargo se tranquilizaba a sí mismo diciendo “A mi este juego me gusta solamente por las carambolas” y de esta manera, parecía quitarse de encima todo lo que le había estado diciendo, negando, así, los contenidos que mis intervenciones le planteaban.

Sin embargo, en la última sesión antes de la interrupción por las vacaciones de verano – y no es casual que sea precisamente en esa sesión, ya que le permitía un “toco y me voy”, le digo, al terminar la sesión: “¡Qué gustito haberte cargado hoy a todos los cerditos!” A lo que responde: “¡Igual va a ser cierto eso que dices y sí que tengo un instinto asesino!”

Al despedirnos hasta septiembre me sonrío y dice: “¡Hoy me siento poderoso!”

A vuelta de vacaciones entra contento, y se dirige rápidamente a buscar la Tablet: “¡A matar zombis!!!”

Y descarga un juego.

Pero me llama la atención que en el momento en que el ataque tiene que producirse y tiene que empezar a disparar, sale del juego y vuelve a la configuración inicial.

- Tienes ganas de matar, pero huyes...
- Sí, tengo que estar más equipado, primero tengo que encontrar más armas.
- Ah! No estás lo suficientemente equipado para luchar y atacar...
- No
- Y eso te hace sentir débil
- ¡Ti! (sic)
- Ah! Me estás contando que para sentirte un muchachito fuerte y poderoso y no un niño asustado, algo, alguien, tiene que equiparte para sentirte fuerte
- ¡¡Pues claro!!!

Cambia entonces de modalidad. Va a una “arena” donde encuentra un arsenal y armas. Se entusiasma por lo que va encontrando. “¡¡Ahora sí!!” Equipado con granadas y una enorme metralleta sale al campo de batalla, comienza la cacería de zombis y se lo ve muy feliz. Disfruta del juego. Sin embargo, al rato, mientras está matando zombis y va sumando puntos y trofeos, dice: “Me voy a suicidar”. Se explota una granada, muere, y reinicia la partida. Un punto de ansiedad se cuele en el juego y lo interrumpe. Es momento de intervenir.

- ¡Qué difícil esto de ser fuerte y poderoso!

Vuelve al nivel anterior, y sigue la batalla. Después de un rato de sangriento combate, grita: - ¡¡Morir!! Mientras va matando zombis. ¡¡Morir!!!

- ¿Morir o morid?
- Es lo mismo, es un decir

- Ah! Ahora entendí. Quieres matar pero para evitarlo te suicidas... Para no matar, mueres (...) ¡Claro, Lucas tiene que ser invencible!

El juego prosigue, mientras va matando, se ven las enormes salpicaduras de sangre, y dice muy satisfecho: ¡Esto es lo que más me gusta! ¡Cómo me gusta!

- ¡¡Es que a Lucas le tienes unas ganas!!!

La partida continúa pero en el fragor del combate, los zombis le disparan y lo matan

- ¡No! ¡Porqué! ¿Por qué son malos conmigo?-¿Será porque tienes tú ganas de matarlos a ellos?
- ¡¡Morir!!! ¡¡Os lo merecéis!!

El ejército de zombis se abalanza sobre él. - ¿Por qué vienen hacia mí?

- ¡Habrán descubierto tus ganas de cargártelos! A los zombis, a Lucas...
- ¡Será por eso!

Pocos minutos después, termina la sesión.

Traigo esta sesión porque es la primera en la que Oscar y yo podemos hablar abiertamente de su rivalidad con Lucas y poner palabras a sus deseos hostiles y a sus temores retaliativos. Sesión que inaugura una larga serie de juegos sangrientos de combate. Hoy, varios meses después es un hábil jugador de Fornite.

Sin duda, en otro contexto terapéutico, Oscar hubiera encontrado otros medios para desplegar su conflicto con la rivalidad y la agresividad: jugando a la pelota con su analista, jugando un juego reglado, jugando con muñecos... es lo que tiene de fascinante la clínica infantil. Si hay receptividad analítica un niño encuentra los medios adecuados para comunicar su conflictiva a la espera de que pueda ser semantizada y comprendida por su analista. En este caso, el medio utilizado fue la pantalla de una Tablet.

Es cierto. Los medios de expresión cambian. Juegos y juguetes dan testimonio del devenir histórico, también ellos son hijos de su tiempo.

Los videojuegos, entonces, como evolución del juego tradicional son producto de la convergencia de lo lúdico y lo tecnológico. Como afirma Frasca, el videojuego es simplemente una continuación del juego de siempre y hay que situar sus cuatro décadas de existencia dentro de los milenios de tradición lúdica.

Pero el videojuego rompe con la habitual vinculación entre juego e infancia que, como hemos podido apreciar en los estudios mencionados anteriormente, suponía una constante en el campo de investigación sobre los procesos de producción simbólica a través del juego. Los usuarios de videojuegos no sólo son niños y niñas, sino también adolescentes, jóvenes, y adultos. La capacidad para la producción simbólica que se daba en el juego infantil se amplía, por tanto, a todos los rangos de edad.

4 – Pero volvamos a nuestro interrogante central. ¿Es Play o es Game? Es decir, éste hacer digital de niños y adolescentes, ¿es juego?

Si bien algunos autores ponen el énfasis en que los juegos online y los videojuegos propician un jugar en solitario que favorece el retraimiento y el aislamiento no podemos menos que considerar que muchos de los niños y los adolescentes de hoy se valen de las pantallas para hacer posible no sólo un jugar sino también un jugar con otros. El mundo virtual se ofrece, hoy, como un espacio donde poder restituir ese jugar compartido – función que décadas atrás cumplían calles y parques – el mundo virtual y las plataformas online se ofrecen como un campo propicio para ir al encuentro con otro, como un lugar donde es posible encontrar a un compañero de juego dispuesto a compartir la experiencia lúdica.

Los niños y los adolescentes de hoy viven sobrecargados de tareas, con agendas interminables que parecen atentar contra la posibilidad

misma de jugar; sin embargo se las ingenian para defender su derecho a jugar.

Veamos uno de ellos:

Emilio tiene 17 años. Padece una problemática obsesiva que lo atormenta. A raíz de la muerte de la madre de un compañero suyo cuando apenas había entrado al Instituto (es decir, apenas iniciada su adolescencia) empezó a considerar la idea de que sus padres podían morir; en especial su madre. No podía escuchar hablar de enfermedades, ni de muertes, no podía tolerar las noticias de los telediarios “porque siempre hablan de muertos o de atentados”.

Esta angustia constante lo había llevado a realizar complicados rituales para alejar el posible peligro que podría estar acechando a sus padres.

Por ejemplo: tenía que cerciorarse que la puerta de calle estuviera siempre cerrada con llave. Mientras estudiaba tenía que levantarse muchas veces para verificarlo. Durante la noche se levantaba infinidad de veces para comprobar que “todo estaba en orden”. Esto lo llevaba a irrumpir en el dormitorio de los padres varias veces cada noche – sobre todo para poder conciliar el sueño – y comprobar que seguían vivos, que ningún “extraño” se había colado durante la noche en su casa y “todo estaba bien”. Si estando fuera de casa fortuitamente se enteraba de que alguien estaba enfermo tenía que llamar a sus padres y averiguar que nada les había pasado y esto lo sumía en ideaciones obsesivas para las cuales se valía de toda suerte de conjuros: palabras mágicas y rituales que tenían que contrarrestar el peligro inminente. Comenzó entonces a lavarse las manos, tanto y con tanta insistencia, que empezaba a tener heridas en la piel de las manos. Ahí los padres buscaron ayuda.

De manera bastante evidente Emilio mostraba las dificultades en poder tramitar la nueva realidad pulsional que se despertó en su vida; donde Sexo y Muerte, Incesto y Parricidio – los

extraños en su mente - no podían encontrar espacios psíquicos de elaboración y donde teme permanentemente que se abran puertas, hendijas por donde se cuele el deseo, se “lava las manos” en un intento por desentenderse de sus propios deseos y con la culpa y el castigo por tenerlos. Como bien señala Freud al referirse a Lady Macbeth en su ritual obsesivo, Emilio necesita sentirse limpio de deseos hostiles, o más bien, de todo tipo de deseos podríamos decir, ni hostiles ni libidinales.

Porque Emilio se siente muy a gusto con sus padres. Los fines de semana suelen pasarlos juntos, organizando salidas o actividades en casa. Juegan mucho juntos, a las cartas generalmente, o ven series de televisión instalados cómodamente en el sofá.

También los fines de semana le sirven para organizar sus tareas. El bachillerato es muy exigente y no le deja tiempo para nada. Las salidas con “niños” de clase no le entusiasman mucho. No fuma ni bebe. “Y como lo único que hacen es hacer botellón...me quedo en casa...con mis padres lo paso mejor...incluso estudiando, que aunque me agobia un poco más me agobia no tener las tareas hechas o los exámenes preparados”.

En las entrevistas Emilio se presenta como alguien que desea seguir siendo un buen latente, un buen chico, estudioso, obediente y que está cuestionado por una adolescencia que no sabe ni puede tramitar. Una adolescencia que hace síntoma en una estructura latente que se conmociona.

Aceptó con entusiasmo comenzar su tratamiento. Sentía que su angustia iba cada día a más y eso le producía un sufrimiento enorme.

Tuvimos un “primer tiempo” en el cual contaba detalladamente cómo habían sido sus días entre una sesión y otra. Contaba sus temores y sus rituales, sobre todo con las puertas, su miedo a que alguien pudiera meterse en casa

por la noche, a sus temores al conciliar el sueño y a la sensación de indefensión que eso le producía. ¿Y si al conciliar el sueño alguien había entrado a la casa y había hecho daño a sus padres?, entonces tenía que levantarse e ir a ver que no era cierto.

Pudimos poco a poco comprender la naturaleza de sus temores. El temor inquietante a que deseos, sentimientos y emociones se colaran sin que pudiera controlarlos. Temores que, como decía, delataban la existencia de un mundo pulsional, sexual, que estaba haciendo tambalear una estructura latente a la que se aferraba fuertemente.

Contaba con detalle lo que sentía, lo que pensaba, con la esperanza de que yo le daría “la fórmula mágica para hacerse con el control”. Esta expectativa evidenciaba la posición infantil que Emilio ocupaba. Esperaba que su analista, ocupando el lugar de los padres idealizados de la infancia, ocupando el lugar omnipotente y omnisciente de aquel que todo lo sabe, lo dotara de recursos y herramientas para enfrentarse a un mundo pulsional que empezaba a descubrir en su interior. Posicionamiento que delataba la expectativa infantil de que, siendo un buen chico, obediente y respetuoso, en definitiva, un buen latente le serían develados los enigmas del ser hombre.

Subrayo este posicionamiento porque no solo pone de manifiesto la modalidad de funcionamiento latente de Emilio sino porque, como veremos más adelante, esa fantasía de incorporación pasiva de recursos que un otro le aportaría y que de esa manera quedaría dotado con los instrumentos necesarios para enfrentar los desafíos de la vida, será una temática fuertemente desplegada ya no en el ámbito dual, transferencial, sino que será una fantasía desplegada y “jugada” con la comunidad virtual a la que irá perteneciendo. Adelantemos: Será en el encuentro con la Comunidad Adolescente donde esta tarea será llevada a cabo con una importante transformación mental.

Sus juegos favoritos, en toda esta primera etapa del tratamiento eran el Tetris y el Candy Crash, también el Diávolo y el cubo de Rubik. Juegos que, como sabemos, se juegan en solitario, en los que el desafío consiste en mejorar las propias habilidades y que, como fuimos comprendiendo, tenían el sentido de hacerle creer que “el mundo se podía controlar, dominar”. Un claro ejemplo de lo que esperaba que le ocurriera con su mundo pulsional. Una clara aspiración latente en la que el Yo busca desarrollar destrezas para sentir su potestad, control y dominio sobre el Ello.

Pero pasado un tiempo, y a medida que iba descubriendo con sorpresa y con curiosidad lo que bullía en su interior y al comenzar a comprender el significado de sus síntomas, es decir, a comprender que en su interior existían deseos tanto libidinales como hostiles y que tenían como claros destinatarios a sus padres, empieza a surgir en Emilio un nuevo interés. Se interesó por los juegos online. Dejó el Candy Crash y el Tetris, que hasta ese momento jugaba casi compulsivamente y se interesó por los juegos de rol.

Había escuchado hablar mucho en el Instituto de un juego, el Wow, y comenzó a sentir curiosidad. Decidió explorarlo. Y comenzaron una serie de cavilaciones y dudas sobre cómo debía comenzar a jugar. Por lo pronto tenía que elegir un personaje: Pero ese personaje, ¿sería hombre o mujer? ¿Qué color de piel? ¿Qué pelo se pondría? ¿Con barba o sin barba? ¿De la Horda o de la Alianza? Tenía además que elegir una raza, y a su vez ser de una determinada clase. ¡Qué dilema! Cómo posicionarse en ese nuevo universo que se abría ante sus ojos. ¿Qué ser? ¿Cómo ser? ¿Qué bando elegir? ¿A quién “jurar lealtad”?

Esta encrucijada lo llevó a pasarse largas horas investigando en Internet las características que cada facción tenía. Traía a sesión sus dudas, angustiado, dándose cuenta que si elegía uno de los bandos no podía elegir al otro, que si elegía una de las razas no podía elegir luego otra.

Darse cuenta que a algo tenía que renunciar lo ofendía y lo angustiaba profundamente. Y mientras tanto, en lugar de elegir se enroscaba en complicados bucles mentales, haciendo complicadísimas elucubraciones que ponían de manifiesto, y así pudo empezar a entenderlo, una actividad masturbatoria en el plano del pensamiento que le servía de refugio. Elegir ponía en jaque sus expectativas infantiles de la bisexualidad, ponía en jaque sus expectativas narcisistas de completad, ponía en jaque sus expectativas de que es posible ser todo y tenerlo todo. Elegir suponía posicionarse en la vida. ¡Todo un reto! ¿Cómo lo resolvió Emilio? ¡¡Siendo neutral! Descubrió que podía comenzar a jugar no formando parte de ninguno de los bandos, jugando solo, por su cuenta.

Y se creó un avatar: un pequeño mago (cosa que me resultó preciosa porque toda su temática obsesiva estaba relacionada, como no, con el pensamiento mágico). De la mano de este personaje se permitió explorar un mundo de fantasía con poderes, espadas y hechizos con los que podía enfrentarse a monstruos para conseguir tesoros y puntos de experiencia. Podía llevar a cabo misiones en mundos lejanos.

En una sesión cuenta que estaba en una isla, entrenando, llevando a cabo las misiones que tenía encomendadas y se asombra así mismo al pensar: “El mundo que me rodea es muy grande...tiene 4 continentes enormes, llenos de cosas que no conozco... ¿y yo en una isla, solo, haciendo el gilipollas?”

Tiempo después, viene a sesión desencajado, ofendido y contrariado. Acababa de terminar una partida y se le apareció un cartel avisándole que a partir de ese nivel no podía seguir siendo neutral. “¿A quién quiero apoyar, a cuál de los dos bandos?”

Ahora era la realidad la que ponía limitaciones a sus anhelos de neutralidad y tuvo que elegir. Se trataba de elegir o de abandonar el juego. Eso lo contrariaba. ¿Por qué no podía seguir

como estaba, tranquilo, en su isla, solo, neutral? Pudo ver, con asombro, como esta situación que el juego le planteaba era un espejo de lo que le ocurría en su vida. ¿Por qué tenía que elegir, posicionarse, “mojarse”, renunciar a lo no elegido?

Y al final de esa misma sesión dirá resignado: “¡Al final, eres tú mismo lo que estás jugando!”

Tiempo después, y luego de dudas y cavilaciones que parecían infinitas, eligió la Horda, que venía generándole fascinación, por la gráfica oscura y tenebrosa que tenía.

Formando parte de una Hermandad su pequeño mago fue haciéndose cada vez más poderoso y respetable en el nuevo mundo virtual que transitaba. Se dio cuenta que jugar solo era muy frustrante, que lo realmente divertido del juego era la interacción con el grupo. En una sesión dirá: “He jugado una experiencia. Una experiencia muy placentera, la experiencia de hacerlo en grupo”.

Jugando al Wow su interés libidinal fue desplazándose cada vez más desde el mundo familiar hacia el nuevo universo virtual que la pantalla le ofrecía.

Y así, Emilio se convirtió en un poderoso hechicero, poderoso, temido y respetado. No solo su avatar formaba parte de una Hermandad, todo él pasó a formar parte de un grupo, de una Comunidad, con los que interactuaba en los foros. Y tanto él como su avatar fueron creciendo en prestigio y en reconocimiento. Su hermandad se convirtió en un grupo estable al cual pertenecer. Hacían eventos (virtuales), interactuaban por Skype definiendo estrategias a seguir, también se contaban cuestiones personales: lo que cada quién había hecho ese día, las peripecias cotidianas...” ¡¡¡Es un juego dentro del juego!!!” dirá Emilio con sorpresa y entusiasmo.

Y así Emilio comenzó a poblar las sesiones no solo de las habilidades conseguidas en el juego por su personaje, sino también fue contándose

lo que vivía y experimentaba con sus compañeros. Crearon un grupo de WhatsApp y comenzaron a citarse en distintos lugares, bien para jugar, bien para hablar, o para quedar simplemente.

De la mano de Emilio podemos ver como los videojuegos aparecen hoy como la posibilidad de entrar en nuevos mundos, vivir experiencias extremas en ese “más allá” que es la pantalla y encarnar múltiples roles en universos diferentes.

Las interacciones con otros jugadores, la pertenencia a una comunidad virtual, las cualidades de los personajes elegidos, las acciones llevadas a cabo, la trama de la historia, podemos entenderlos como elementos constitutivos de un jugar que crea una experiencia singular.

Y aquí se nos vuelve a plantear el interrogante que quiero compartir con vosotros. Cuando decimos que en la virtualidad de la pantalla y en interacción y en presencia de otros Emilio va desplegando su fantasmática y que esto le va permitiendo un ámbito de elaboración subjetiva estoy pensando en el uso de la pantalla al modo de lo que Winnicott describió como Espacio Transicional, estoy pensando que en la virtualidad de la pantalla tiene lugar un *Play*.

El espacio transicional, recordemos, es un espacio en el que el juego se despliega, podríamos decir, a mitad de camino entre el objeto subjetivo y el objeto objetivo; entre la realidad subjetiva creada por el niño y la realidad exterior que todavía no maneja. Un espacio que se irá transformando, gradualmente, en tanto se vayan imponiendo los fenómenos de desilusión.

Entiendo que el espacio virtual de las pantallas puede cumplir una función semejante. Puede ser tanto un espacio intermedio entre el yo y el objeto, entre lo real y lo fantástico, en el que el niño o el adolescente se va subjetivando, como pienso que ocurre con Emilio; como constituirse en un espacio de lucha y confrontación

narcisista entre un yo y un otro aniquilante como vemos en otros casos.

Más aún, en estas épocas, en la que todo parece que tiene que estar clasificado y etiquetado, que cada comportamiento tiene una casilla asignada en algún manual de psicopatología, se empieza a hablar de los *Hikimoki*, adolescentes aislados, que solo interactúan con las máquinas llegando incluso a la agresión física si los padres les cortan Internet o le quitan el móvil. Una clínica que Winnicott vinculaba a los fenómenos de fetichización del objeto: cuando el objeto subjetivo no pudo o no puede ser abandonado aparece una actitud posesiva y de dominio del yo que se aferra al objeto llevando a fenómenos de fetichización, fenómenos que dan por resultado una actitud rígida y repetitiva del jugar mismo. En estos casos ciertamente entramos en el campo de las adicciones.

Otros autores, sin embargo, cuestionan el intento de asociar este tipo de juego - los juegos online y las pantallas - al concepto de espacio transicional, porque en estos casos habría demasiada realidad externa que permite poco o nada el despliegue fantasmático. Algunos autores, como Wasserman, por ejemplo plantean que en los juegos online hay un plus de realidad con mucha solución de problemas tanto a nivel práctico como lógicos, hay mucho de pura pulsión escópica y poco de ilusión, de creación poética, de realidad interna, de fantasía...

Desde esta perspectiva no lo consideran un verdadero juego. Y éste creo que es el punto central de esta cuestión que podemos debatir. Si vemos el material de Emilio: ¿Podríamos decir entonces que esta nueva modalidad virtual de juego tiene implicaciones psíquicas diferentes de aquellas otras que conocemos por el juego simbólico *en presencia de otro*, como plantea Rodolfo en su trabajo *Juego y Creación*?

Entiendo que los juegos online se le ofrecían a Emilio como una superficie sobre la cual podía proyectar contenidos psíquicos que dan cuenta de una fantasmática que pudo ser puesta en juego.

El avatar pudo ayudarlo a simbolizar el incomprendible surgimiento pulsional de su cuerpo.

Lo virtual le permitió inventar un ser capaz de conjurar peligros y adquirir destrezas, le permitió juntarse con otros y, rivalizar, cooperar, interactuar y descubrir que de ese intercambio surge el enriquecimiento. Le permitió salir de su "isla" en la que masturbatoriamente intentaba sostener sus convicciones latentes, endogámicas y por ende temidas y angustiosas, para aventurarse a salir a un mundo habitado por otros, rivales a los que aniquilar y compañeros con los que colaborar en un intercambio fecundo y placentero. Un mundo en el que encuentra espacios de plasmación de una fantasmática pulsional donde Edipo y Narciso se dan cita en el campo de batalla, donde Muerte y Sexo encuentran un escenario propicio para desplegarse abriendo el camino a la elaboración psíquica y a la subjetivación.

Lo que Emilio nos muestra es que un adolescente puede virtualizarse en un espacio virtual, es decir desprenderse de lo actual para crearse. A través del desarrollo emocional de Emilio podemos ver que en este proceso opera toda una transformación psíquica.

La viñeta clínica de Emilio muestra hasta qué punto el juego con su avatar será para él un soporte de la puesta en escena de lo puberal en la pantalla. Emilio, hoy, como cualquier otro adolescente de nuestro tiempo, pasa mucho tiempo frente al ordenador. A través de su avatar, Emilio se ve, en parte, a sí mismo. Recordemos que es él mismo quien dice: "¡Al final, eres tú mismo lo que estás jugando!". Proyectado todo él en su pequeño mago va pudiendo entonces dar representabilidad a sus fantasías y a las excitaciones puberales que lo asaltaban. Guiado por su avatar Emilio pudo salir de una estructura latente que lo tenía capturado para iniciar una aventura nueva, desconocida: el tránsito adolescente.

Y lo que quiero subrayar es que en todo este proceso de *Virtualescencia* como llama Angélique Gozlan a este fenómeno de virtualización de la Adolescencia, la presencia del otro, como un otro facilitador de experiencias y soporte del

yo es fundamental. Y cuando hablamos del otro no me estoy refiriendo sólo al terapeuta, testigo de su aventura, sino a la Comunidad Virtual, a su Clan, a su Hermandad, en definitiva, a la Comunidad Adolescente.

Es gracias al soporte del otro, al decir de Piera Aulagnier, que el Yo adolescente deviene historiador. Deja de ser “una sombra hablada de lo que fue” y se instaura como un Yo historiador, como el biógrafo de su propia historia, construir(se) un pasado dice Piera Aulagnier que es la tarea princeps de la Adolescencia.

Para Aulagnier, el proyecto identificatorio es la autoconstrucción continua del Yo por el Yo, necesaria para que pueda proyectarse en un movimiento temporal, diferenciando “lo que he sido, lo que soy, y lo que quiero ser”.

El Yo tiene como meta y como condición asegurarle al sujeto un saber sobre sí mismo en el futuro, una imagen de lo que quisiera ser, valorada por él mismo y por su entorno, **pero alguien diferente de los enunciados identificatorios que los padres le han aportado en su infancia.** Y esto es algo a lo que Emilio pudo acceder, vale, estando en análisis, pero facilitado y sostenido por ese espacio transicional que fue para él la pantalla virtual y la comunidad adolescente a la que pudo pertenecer.

Y dado que éste es un Ciclo sobre la Adolescencia, permitidme que me extienda en algunas puntualizaciones que hace P. Aulagnier sobre el proceso adolescente. Para ella la importancia del armado del proyecto identificatorio, va a consistir entonces en la posibilidad de invertir símbolos identificatorios relacionados con el discurso, no de la familia, sino con el discurso del grupo exterior a la familia y, al mismo tiempo, desinvertir aquellos emblemas identificatorios primarios no compartidos.

Con el armado del proyecto identificatorio podemos asistir al enunciado "cuando sea grande

seré...", cuyo predicado se ubicará en un sistema en el que tendrá lugar un **cambio**. Un cambio que lleva la marca de la diferencia, que lleva la marca de la castración, que instaura la diferencia entre lo que fui y lo que seré, entre lo que anhelaba ser de niño y lo que anhelo ser de adulto; y donde los anhelos futuros no serán la reedición de los anhelos infantiles, donde los ideales no serán la reencarnación de las expectativas del Yo ideal.

De la mano de los videojuegos y apoyado y sostenido por su Hermandad Emilio pudo dejar de ser el “niño modelo”, el adolescente ideal que tanto complacía a papá y mamá, aquel que encarnaba fuertemente los ideales parentales, que pasaba los fines de semana sentado cómodamente en el sofá de casa, cogido de la mano de sus padres para ser un poderoso hechicero que disfruta llevando a cabo misiones peligrosas, que libra batallas sangrientas en mazmorras con otros significativos con los que comparte, colabora e interactúa, con la puerta de su habitación cerrada, dejando fuera a unos padres desconcertados que no saben qué hace su hijo “encerrado tantas horas y que apenas le ven el pelo”

5 – A modo de conclusión:

Tanto Oscar como Emilio nos muestran que mucho de lo que hacen los niños y adolescentes en los contextos digitales puede presentar la cualidad de un *Play*, es decir, de un hacer creativo. Un hacer creativo que dependerá, indudablemente, del entramado subjetivo de quién juega.

La capacidad para jugar, a mi modo de ver, sigue estando determinada por el andamiaje psíquico y tiene como soporte una transicionalidad entramada en lo subjetivo. Por eso, en mi opinión, no depende de la materialidad de aquello que pueda usar un niño o un adolescente sino de las propias capacidades psíquicas.

Desde que Freud planteara en el libro de los sueños la distinción entre contenido manifiesto y contenido latente, es tarea del psicoanalista delimitar entre lo que algo parece y lo que ese algo significa para el sujeto. Será tarea del clínico determinar, entonces, en el caso por caso, si la actividad desplegada en los videojuegos se liga con el jugar y con el uso de la transicionalidad - y por ende, con la creatividad - o no, es decir, si es *Play* o si es *Game*.

Para concluir querría plantear que, desde mi experiencia clínica, los videojuegos, en tanto objetos culturales virtuales, participan de la metabolización y la transformación de las dinámicas pulsionales, narcisistas y objetales, como así también de los escenarios fantasmáticos de los sujetos que las utilizan y son un escenario privilegiado, al igual que los juegos tradicionales, para que los psicoanalistas les abramos la puerta de nuestras consultas.

Si consideramos en particular la cuestión de los videojuegos, a partir de las viñetas presentadas, pienso que no tenemos que considerarlos

necesariamente un *Game*. La distinción que Winnicott establece para diferenciar entre *Play* o *Game* se refiere al *hacer*, es decir, a la actitud y a la disponibilidad mental del niño o del adolescente, a su capacidad para jugar, a la capacidad elaborativa y subjetivante del jugar mismo y, según yo lo entiendo, no al soporte en sí.

Coincido con Ferreira dos Santos cuando afirma que lo importante no es a qué o con qué juega un niño, un adolescente o un adulto, sino que lo verdaderamente importante es que pueda jugar y que despliegue ese jugar con la cualidad de un vivir creador.

Un jugar de niños, adolescentes y adultos que hoy se apuntala y se despliega en una pantalla. Un apuntalamiento que ha sido fundamental para Emilio, un adolescente en búsqueda de sentido y cuestionado por la oleada de la pubertad y que ha sido un escenario inaugural de una puesta en escena de las implicancias edípicas en un Oscar que ya no pudo negar más un mundo pulsional que hacía síntoma en sus inhibiciones académicas.



Bibliografía:

- Aulagnier, P. (1989): *Construir(se) un pasado*. Psicoanálisis APdeBA - Vol. XVII - No 3 - 1995
- Baumann, Z. (2006): *Tiempos líquidos*. Tusquets Editores, Buenos Aires.
- Cabañes, E. (2012): *Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica*, Revista de Estudios de Juventud N° 98
- Cassirer, E. (1977): *Antropología filosófica*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.
- Esnaola, G. (2003): *Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos*. Eticanet N1, Granada.
- Ferreira dos Santos (2017): *Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego?* Rev. Psicoanálisis Ayer y Hoy. N° 17, Bs As.
- Frasca, G. (2009): *Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción*. En: Ramos, M. y Pérez, O. (eds.): *Videojuegos y Comunicación: hacia el lenguaje del videojuego*. Comunicación, núm. 7, pp. 37-44. Universidad de Sevilla.
- Freud, S (1900): *La interpretación de los sueños*. Amorrortu Ed. Tomo V
- Freud, S (1907): *El creador literario y el fantaseo*. Amorrortu Ed. Tomo IX
- Freud, S (1919): *Lo ominoso*. Amorrortu Ed. Tomo XVII
- Freud, S (1920): *Más allá del principio del placer*. Amorrortu Ed. Tomo XVIII
- García Hernández, J. (2018): *La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y videojuego*. Revista Laboratorio N°18 México

- Gozlan, A. (2016): *La virtualescencia: aspectos psíquicos de la relación de los adolescentes con los espacios virtuales*, en Revista Psicoanálisis APdeBA - Vol. XXXVIII.
- Huizinga, J. (2007): *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- Klein, M. (1932:.) *El psicoanálisis de niños*, Paidos, Bs. As.
- Piaget, J. (1979): *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Reinoso, D.G. (1997): *Juego, creación, ilusión* en La problemática del síntoma; Marisa Rodulfo y Nora González (Compiladoras) Paidos, Bs As.
- Rodulfo R. (2009): *El jugar sin fundamentos* en Trabajos de la lectura, lecturas de la violencia; Paidos, Bs. As.
- Rodulfo R. (2008): *El niño y el significante*. Un estudio sobre las funciones del jugar, Paidos, Bs. As.
- Rodulfo R. (2019): *En el juego de los niños*, Paidos, Bs. As.
- Rodulfo R. (2013): *Lo que importa el jugar en la constitución subjetiva II*, en Andamios del psicoanálisis. Lenguaje vivo y lenguaje muerto en las teorías psicoanalíticas; Paidos, Bs. As.
- Rodulfo R. (2012): *Criterios clínicos para leer juegos en Padres e hijos*. En tiempos de retiradas de las oposiciones; Paidos, Bs. As.
- Rodulfo. M. (1998): *A la búsqueda de lo figural en psicoanálisis* en El niño del dibujo. Estudio psicoanalítico del grafismo y sus funciones tempranas en la construcción temprana del cuerpo; Paidos, Bs. As.
- Stavchansky, L. / Untoiglich, G (2018) *Infancias*, Paradiso Ed.
- Stavchansky, L. / Untoiglich, G. (2018) *El juego como acontecimiento subjetivo*. Sesión Clínica presentada en AECPPNA, Madrid
- Vygotsky, L. S. (1966): *El papel del juego en el desarrollo del niño*. En El desarrollo de los procesos psicológicos superiores, Grijalbo, Barcelona.
- Wallon, H. (1942): *El juego en la evolución psicológica del niño*. Psique, Buenos Aires.
- Wasserman M. (2008): *Pensando en jugar*, en Aproximaciones psicoanalíticas al juego y al aprendizaje; Noveduc, Bs. As.
- Winnicott, D. W. (1957): *El niño y el mundo externo*, Lumen, Bs. As.
- Winnicott, D.W. (1965): *La familia y el desarrollo del individuo*. Hormé, Bs. As.
- Winnicott, D.W. (1971): *Clínica psicoanalítica infantil*. Hormé, Bs. As.
- Winnicott, D. W. (1971): *Realidad y juego*, Editorial Gedisa, Barcelona.
- Winnicott, D.W. (1989): *Exploraciones psicoanalíticas I y II*. Barcelona: Paidos

ψψψψψψψψψψ

* Artículo publicado en el número 26 de La Revista de Psicoterapia Psicoanalítica de AMPP de fecha Septiembre de 2019.

****Sobre el autor:** Gabriel Ianni es Psicoanalista. Miembro titular de la Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires. Miembro titular de la Asociación Psicoanalítica Internacional. Especialista en niños y adolescentes reconocido por IPA. Miembro Fundador y Director del Departamento "Psi3" en la Sociedad Española Interdisciplinaria del Equilibrio Psicofísico (SEIEP). Miembro invitado de la Asociación Psicoanalítica de Madrid. Presidente y docente de la Asociación Escuela de Clínica Psicoanalítica con Niños y Adolescentes de Madrid. (AECPPNA).