



Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Psicología

Trabajo Integrador Final

Modalidad: Ensayo

Autor: Dubrawski, Francisco

Legajo: D-5613/8

DNI: 42558264

Mail: frandd125@gmail.com

Título: Sobre un tipo particular de ludopatía en los adolescentes en la sociedad de
hiperconsumo

Docente Responsable: Quintero, Victoria

2025

Índice

Resumen	2
Introducción	3
Juego como derecho e indicador de salud mental	4
Ludopatía, de consumos problemáticos y adicciones. Juego patológico como manifestación de padecimiento subjetivo	5
Sobre un tipo particular de ludopatía: Adicción a los videojuegos	7
El goce en la adicción a los videojuegos	8
Relaciones Interpersonales - Fragmentación de Lazos Sociales	10
Nuevas tecnologías y Redes Sociales - Factores de Riesgo y Publicidades	12
Microtransacciones inmersas en la Sociedad de Hiperconsumo - Cultura de la Inmediatez	13
Juego Patológico: síntoma de época de las adolescencias	15
Conclusiones	17
Referencias bibliográficas	19

Resumen y Palabras clave

El presente trabajo indaga la problemática del juego patológico en adolescentes, especialmente la adicción a los videojuegos, en el marco de una sociedad de hiperconsumo. Se parte de la premisa de que el juego, lejos de ser sólo una actividad recreativa, constituye un derecho y un indicador de salud mental en la infancia, pero puede devenir en una conducta compulsiva cuando deja de ser una fuente de placer y se transforma en una necesidad incontrolable. Desde una perspectiva psicoanalítica, se conceptualiza a la ludopatía como un síntoma transestructural y se trabaja la noción de goce, entendida como satisfacción pulsional que excede el principio del placer. A través del análisis teórico y el relevamiento de investigaciones previas, se aborda el modo en que la adicción a los videojuegos afecta los lazos sociales, evidenciando que muchos adolescentes utilizan esta vía como recurso frente a pérdidas afectivas o desencuentros amorosos. El trabajo también examina el impacto de las nuevas tecnologías, las redes sociales, la cultura de la inmediatez y las microtransacciones como factores de riesgo que favorecen la dependencia. Finalmente, se arriba a que el juego patológico en la adolescencia puede leerse como un síntoma de época, atravesado por el discurso capitalista que promueve el goce ilimitado y el consumo constante. El objetivo no es patologizar la adolescencia, sino visibilizar la vulnerabilidad de esta población frente a un mercado que encuentra en ella una oportunidad de lucro.

Palabras clave: Ludopatía, videojuegos, adolescentes, sociedad de hiperconsumo, juego patológico

Introducción

El tema de interés del siguiente Trabajo Integrador Final (TIF) aborda a la ludopatía en adolescentes desde una perspectiva psicoanalítica, en el contexto de una sociedad de hiperconsumo, donde predomina la cultura de la inmediatez. Este trabajo se enmarca en el ámbito académico de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario (UNR).

Partiremos desde el concepto de juego patológico, profundizaremos en la adicción a los videojuegos y la influencia de las redes sociales y nuevas tecnologías en esta problemática. Estableceremos diferencias entre los conceptos de consumos problemáticos y adicción. Tendremos en cuenta cuestiones en relación a la evasión de la realidad, indagaremos en las adolescencias y cómo repercute esta problemática en sus relaciones interpersonales y lazos sociales. Por último, consideraremos cuestiones del contexto actual desde las microtransacciones en el mercado inmersas en una sociedad de hiperconsumo.

Este TIF estará centrado en la adicción a videojuegos, entendida como un tipo de ludopatía, sin la necesidad de que haya dinero de por medio, es decir, como práctica de goce o actividad compulsiva y autoerótica, que puede prescindir del otro. Al referirnos a la ludopatía, no necesariamente aludimos a actividades vinculadas con apuestas o juegos de azar que implican dinero, sino que, en ciertos casos, el término puede extenderse a comportamientos compulsivos asociados al uso prolongado de videojuegos,

Esta problemática actual está creciendo exponencialmente, siendo muchas veces invisibilizada o minimizada por su carácter aparentemente lúdico o recreativo, pero que puede tener consecuencias profundas en la estructuración psíquica de los adolescentes y en sus lazos con los otros.

Con este trabajo buscamos aportar una escucha que, desde el psicoanálisis, permita problematizar la adicción a los videojuegos, entendiendo el lugar que el juego patológico ocupa en la economía libidinal del sujeto, su función como modo de evasión y de búsqueda de satisfacción, y su articulación con los discursos de época y valores contemporáneos.

Juego como derecho e indicador de salud mental

El juego no es simplemente una actividad recreativa o un pasatiempo infantil, sino una experiencia necesaria y esencial que posibilita el desarrollo del self y la capacidad de relacionarse con el mundo de manera creativa. En la teoría de Donald Winnicott, pediatra y psicoanalista británico, el juego ocupa un lugar central. En palabras del autor: “Al psicoanalista tiene que resultarle valioso que se le recuerde a cada instante, no sólo lo que se le debe a Freud, sino también lo que le debemos a esa natural y universal que llamamos juego”. (Winnicott, D., 1971, p.65).

En sus primeros escritos y hasta el final de su obra, la conceptualización sobre el juego está sostenida en el concepto de creación. El juego es primordialmente una actividad creadora. Según Winnicott, la creatividad es un elemento esencial para el descubrimiento de uno mismo y la definición de la propia personalidad, acercarse al mundo con apreciación creativa trae sensaciones de bienestar y hace sentir que la vida vale la pena vivirla. El juego le permite al individuo expresar por completo sus propios potenciales.

Una de las preguntas que se formula Winnicott (1942) respecto al juego es por qué los niños juegan, y elabora algunas respuestas tales como: porque se obtiene placer, permite expresar la agresión, controlar la ansiedad, adquirir experiencia y establecer relaciones sociales (Luzzi & Bardi, 2009).

Como mencionamos anteriormente, Winnicott (1971) afirma que el juego es lo universal y lo natural. Señala que todos los niños tienen la capacidad para jugar, y que lo propio del niño es el juego. Le confiere, una singular importancia en la vida emocional de los niños y como indicador de salud mental. No se trata de un plus de una etapa de la vida, sino de una actividad que resulta estructurante en la subjetividad y que continúa a lo largo del desarrollo.

Es importante destacar que para que un niño juegue y desarrolle su potencialidad, la confianza es fundamental y son necesarias condiciones ambientales suficientemente buenas. En otras palabras, Winnicott hace énfasis en el papel fundamental que cumple el ambiente, como facilitador o entorpecedor para el desarrollo de ese potencial.

En el juego reside la capacidad creadora, el propio sujeto y es en el espacio lúdico que éste se va haciendo. Winnicott tiene claro que en el juego el niño se produce a sí mismo como sujeto, y descubre algo de sí mismo de forma inédita. El psicoanalista inglés sostiene que: “Es en el juego y solamente en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de utilizar la personalidad total, y es sólo en el ser creativo que el individuo se descubre a sí mismo.” (D.W. Winnicott, 1971, p 80).

A su vez, en Argentina el juego es reconocido como un derecho fundamental de los niños, niñas y adolescentes. Está garantizado por la Convención sobre los Derechos

del Niño (CDN) ratificada en nuestro país mediante la *Ley N.º 23.849* (1995). En su artículo 31, establece: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad...” y en el artículo 20 de la *Ley N.º 26.061* (2005) de Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes. Este marco legal no sólo visibiliza su importancia, sino que también interpela a las políticas públicas y a los adultos en general, como responsables de garantizar las condiciones necesarias para su ejercicio.

No obstante, así como el juego saludable constituye una manifestación esencial del desarrollo emocional y es un indicador de salud mental, su ausencia o rigidez pueden ser signos de malestar psíquico. Cuando el juego pierde su cualidad espontánea, creativa y simbólica, y se torna repetitivo, compulsivo o vacío de sentido, no cumple una función estructurante. En estos casos, ubicamos al juego patológico, una forma alterada del jugar que puede encubrir padecimientos subjetivos o conflictos internos no elaborados.

Ludopatía, de consumos problemáticos y adicciones. Juego patológico como manifestación de padecimiento subjetivo

En primer lugar, se considera a la ludopatía o juego patológico como una adicción sin sustancia, de carácter psicológico y no orgánico, si bien compromete lo orgánico durante todo el proceso de la adicción como en el período de abstinencia. Fue introducida como enfermedad en el DSM IV y se encuentra clasificado dentro del trastorno del control de los impulsos. Dichos impulsos se vuelven incontrolables e inmanejables por la propia voluntad del sujeto, es por eso que consideramos, que una persona adicta al juego requiere de un proceso de tratamiento psicológico (Alesanco, 2018).

En ese sentido, Ibañez (2010) establece que el problema con el juego viene cuando deja de ser sólo un modo de relación, o de pasar un rato divertido en un mundo imaginario, lo que el autor define como juego social, y comienza a ser algo que va adquiriendo más importancia, va convirtiéndose en el único interés y en el centro de las actividades de la persona, lo que se define como juego patológico.

Desde el psicoanálisis entendemos a la ludopatía como un síntoma transclínico, es decir, que puede aparecer en cualquier estructura clínica y como tal síntoma es considerado una formación del inconsciente y por tanto tiene una causalidad psíquica, distinta para cada sujeto, de ahí la importancia del tratamiento caso por caso, y la búsqueda de una solución para cada uno.

Ahora bien, ¿es correcto equiparar la adicción con los consumos problemáticos? ¿de qué lado ubicamos a la ludopatía? Según Ana Quiroga (2019) se le llama consumos problemáticos, a todos aquellos consumos que, como indica el nombre, empiezan a

generar problemas en nuestra vida, a nivel familiar, social, laboral o comunitario. Son aquellos consumos dónde los sujetos no pueden encontrar un límite, dónde no pueden decir que no, y que están afectando su vida cotidiana.

En otras palabras, el juego es un problema, cuando deja de ser una diversión o un entretenimiento, cuando los sujetos invierten un tiempo que está destinado a otras actividades.

Por lo tanto, el consumo problemático es una instancia previa al desarrollo de una dependencia. Es importante aclarar, que no todo consumo problemático es una adicción, pero sí todas las adicciones son consumos problemáticos. En ese sentido, este último término, sirve para no estigmatizar a las personas bajo un rótulo tan pesado como es la adicción. En esta etapa tenemos la posibilidad de intervenir antes de que el problema esté instaurado como una adicción, a través de herramientas de cuidado, de protección, de disminución de riesgo y daño, incentivando factores protectores.

Entonces, pensamos por ejemplo que el juego excesivo por parte de los jóvenes que empieza a tener algún efecto negativo en su vida, se convierte en un *consumo-problema*. Sin embargo no corresponde denominar adicto o ludópata a un adolescente que está jugando excesivamente, si todavía esto no ha generado una dependencia, entendida como una adicción.

En este punto, consideramos pertinente hacer referencia a una de las principales leyes sobre esta temática, que es la *Ley N.º 26.934* “Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos”, sancionada en 2014. En el artículo 2 de dicha ley se da una definición sobre consumos problemáticos:

Se entiende por consumos problemáticos aquellos consumos que —mediando o sin mediar sustancia alguna— afectan negativamente, en forma crónica, la salud física o psíquica del sujeto, y/o las relaciones sociales. Los consumos problemáticos pueden manifestarse como adicciones o abusos al alcohol, tabaco, drogas psicotrópicas —legales o ilegales— o producidos por ciertas conductas compulsivas de los sujetos hacia el juego, las nuevas tecnologías, la alimentación, las compras o cualquier otro consumo que sea diagnosticado compulsivo por un profesional de la salud (Ley 26.934, 2014, art 2.).

Por lo tanto, de esta definición extraemos tres cuestiones: la primera se relaciona con lo que refería Quiroga (2019), es decir, que los consumos problemáticos pueden manifestarse como adicciones. La siguiente, incluye al juego como una adicción más, en relación a ciertas conductas compulsivas. La última, asociada a las relaciones sociales será abordada en el apartado Relaciones interpersonales - Fragmentación de Lazos Sociales.

Todo esto lleva a preguntarnos ¿son todos los adolescentes que consumen videojuegos de manera problemática iguales? ¿todos consumen de la misma manera? Consideramos que es importante cuestionar fuertemente este ideal de homogeneización y es por esto que nos posicionamos desde una perspectiva psicoanalítica, dado que el psicoanálisis rompe con esta concepción y “entiende a la adicción no como una entidad patológica autónoma, sino como un fenómeno transestructural, una práctica que se presenta en diferentes estructuras psíquicas y además presenta una gran variabilidad según cada paciente” (De Souza & Marcheschi, 2015, p.2). Por lo tanto, desde esta perspectiva el tratamiento será caso por caso, teniendo en cuenta la singularidad de cada sujeto, en contraposición a tratamientos ligados a la lógica del mercado que tienden a unificar.

Si bien sostenemos la perspectiva del caso por caso, establecemos que es la palabra impulsión lo que caracteriza a todas las adicciones. “La impulsión como aquello no domesticable, que no se puede convencer ni torcer mediante la voluntad. El jugador no puede parar aunque quiera. Ya no jugará porque quiere o por placer, sino que necesita jugar.” (De Souza & Marcheschi 2015, p.2). En este sentido las autoras están en contra de la opinión popular que considera al jugador como un vicioso, dado que para ellas, se trata de una enfermedad y hay que tratarla como tal.

Ahora bien, en este punto nos preguntamos ¿es pertinente hablar de enfermedad al referirnos a la ludopatía? Consideramos al juego patológico como una adicción, pero no en términos de *enfermedad* que desresponsabiliza al sujeto, sino como una forma actual de padecimiento subjetivo, es decir, como un malestar de época.

Sobre un tipo particular de ludopatía: Adicción a los videojuegos

Una vez diferenciados los conceptos de consumos problemáticos y adicción, ubicada la ludopatía dentro de estas últimas, nos centraremos en un tipo particular de ludopatía en relación a los videojuegos.

Los videojuegos han copado todas las plataformas posibles. Actualmente, estos se encuentran en consolas como PlayStation o Xbox, computadoras, tablets, teléfonos móviles, entre otros. Los avances tecnológicos han implementado el uso o requerimiento de conexión a Internet lo que ha abierto la experiencia lúdica a no sólo competir el usuario contra la máquina, sino contra otros jugadores que se encuentran en cualquier punto geográfico del mundo, permitiéndoles participar conjuntamente en una misma experiencia: los videojuegos son los juguetes de la era tecnológica y el entretenimiento del futuro (Ferrer, 2001).

El mundo de los videojuegos es un ámbito muy extenso que ha ido mutando con el paso de los años. Mientras que al principio abundaban los juegos de plataformas y sin

poder variar la dificultad de la experiencia, ya que los aparatos no permitían otro género ni modificar las características, a día de hoy existen de distintas tipologías, distintos niveles de juego o complejidades. De hecho, cada vez es más frecuente encontrar en el mercado videojuegos que no tienen un perfil de edad fijado, y podemos encontrar en ellos a usuarios de distintos rangos de edad, desde niños, hasta adultos pasando por adolescentes. La familiarización ha convertido a estos jóvenes en edades cada vez más tempranas como nativos digitales, los cuales utilizan dispositivos digitales y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) casi como un idioma materno mediante el cual, se comunican, expresan y comprenden el mundo que les rodea. (Ferrer, 2001)

En la actualidad existen diversos videojuegos populares entre los usuarios como pueden ser Fortnite, Call of Duty, Minecraft, League of Legends, Fifa, Clash Royale, entre otros. Por lo general, todos estos títulos están presentes en cualquier plataforma digital: PlayStation, Nintendo, Xbox, Android, Iphone/Ipad permitiendo a los jóvenes estar conectados en cualquier momento y lugar. Esta familiarización y un uso descontrolado de estas tecnologías puede presentar una serie de desventajas o peligros si se establecen malos hábitos.

El goce en la adicción a los videojuegos

En términos psicoanalíticos, pensamos en la adicción a los videojuegos como una modalidad de goce. El goce es un concepto lacaniano que puede ser definido como “la satisfacción de la pulsión, tanto de la pulsión sexual como de la pulsión de muerte. Se trata de una satisfacción que incluye por lo tanto una paradoja: el placer está en continuidad con el displacer” (Paes, 2015, p.19). Esta combinación de ambas pulsiones, crea un bien para el sujeto que no coincide con su bienestar, un bien que se puede traducir por malestar o confundirse con el dolor.

En esta línea, Alemán (2017) retoma la formulación freudiana de *Más allá del principio del placer* (1920) y advierte que el goce en Lacan no debe ser confundido con el placer, que está regulado y limitado, sino que se trata de un *más allá* que responde a la lógica del rendimiento empresarial, con su carácter compulsivo, adictivo y su reverso depresivo.

El goce, tal como lo sostiene Jacques Lacan, “comienza con cosquillas y termina en la parrilla” (Lacan, 1969, p. 68.). La existencia de un más allá del principio del placer se puede deducir de ciertos casos de adicción. El bienestar puede existir al comienzo pero con el aumento de la dependencia surge la necesidad imperiosa y repetitiva de satisfacción que no brinda placer y que frecuentemente termina con la muerte.

El modo de goce de las adicciones suele presentarse en casi todas las situaciones. Por ejemplo, en relación a la comida: se come primero por hambre o placer, y se continúa comiendo por compulsión sin necesidad de alimentarse, sin ningún placer o hasta con sufrimiento. De la misma manera en relación a los videojuegos podríamos decir que los adolescentes empiezan jugando por placer y continúan jugando por compulsión sin ningún placer o hasta con sufrimiento.

De todas formas, para el psicoanálisis, el interés no está puesto en el objeto de consumo, es decir, los videojuegos, sino en la relación que establece el sujeto con esta actividad compulsiva. Réquiz (2000) afirma que, en la práctica psicoanalítica, el interés en el ámbito de las adicciones no es que el sujeto deje de consumir, que es sin duda algo deseable, sino reintroducir al Otro en las relaciones del sujeto. Salamone (2011) considera que la adicción rompe el vínculo con el lenguaje, dejando de lado la relación con el Otro, obteniendo un goce autoerótico sin necesidad del Otro.

Según Requiz (2000), la cuestión central radica en comprender el autoerotismo al que el sujeto se abandona en la adicción. Asimismo, señala que, en las adicciones el sujeto persigue un goce que escapa a cualquier regulación, lo que se traduce en una aparente falta de moral y en la dificultad para seguir normas y leyes. Este autor destaca además que el goce se caracteriza fundamentalmente por su repetición.

Cabe destacar que Lacan introduce el término *letosas* para referirse a aquellos objetos de goce que el mercado produce, concepto que desarrolló con la globalización del discurso capitalista. Según Rolando Karothy (2002), las letosas son “aspiradoras del deseo y prometedoras del goce” (López, 2007, p. 34) y pueden extenderse infinitamente “desde creencias efusivas como la religión, hasta hábitos promovidos por el desarrollo de la tecnología digital, colocando los tóxicos químicos como una forma entre otras de adicción” (López, 2007, p. 34). En otras palabras, hoy en día el mundo se mueve y funciona por el consumo y uno de los objetos de goce que produce el mercado son los videojuegos.

Para Paes (2015) un modo general de la vida cotidiana de la época contemporánea es la adicción y esto se trata de una consecuencia lógica del imperativo de goce consumista. Es por esto que en otro apartado continuaremos desarrollando estas ideas en relación a una sociedad de hiperconsumo.

Ahora bien, retomando la premisa de un goce *sin Otro*, surge el goce cínico, un goce que rechaza al Otro (Salamone, 2011). Este tipo de goce puede vincularse con lo que Lacan denomina “la ética del soltero” en *Psicoanálisis, radiofonía y televisión* (1970), entendida como la posición que algunos sujetos adoptan para afrontar la realidad en la que se hallan inmersos (Iriarte, 2009). Desde esta perspectiva, muchos sujetos en la actualidad se sostienen en dicha ética para responder a las problemáticas

contemporáneas, eligiendo depender de un objeto antes que confrontar su propia subjetividad. Un ejemplo de ello lo constituyen los toxicómanos, quienes eligen satisfacer sus necesidades a través del objeto-droga, prescindiendo de cualquier vínculo con una pareja de carne y hueso (Iriarte, 2009). Esto nos invita a reflexionar sobre la cuestión de los lazos sociales en contextos digitales en general y en los adolescentes en particular.

Relaciones Interpersonales - Fragmentación de lazos sociales

Como mencionamos anteriormente, la *Ley N.º 26.934* (2014) determina que una de las esferas que afectan las adicciones son las relaciones sociales. Entonces podemos preguntarnos ¿Qué impacto tiene la ludopatía en las relaciones interpersonales de los adolescentes?

Durante el período del año 2016 en Salta se llevó a cabo un trabajo de forma conjunta entre investigadores de la Universidad Católica de Salta, a través del Consejo de Investigaciones y el Ente Regulador del Juego de Azar de la Provincia de Salta, dentro del área del Programa de Prevención de la Adicción al Juego. Esta investigación tiene como marco teórico de referencia el psicoanálisis de orientación lacaniana.

Si bien la investigación es un estudio cuantitativo, que aporta datos estadísticos, resulta enriquecedor otros aportes de la misma. Del estudio de casos lo primero que hay que pensar es que toda adicción, ya sea a una sustancia tóxica o una actividad compulsiva, lo que pone en juego es que la compulsión revela algo del vacío absoluto de satisfacción. Se trata de la dificultad del sujeto con el placer, de la posibilidad o no de un sujeto de acceder al placer. Si nos centramos en los casos analizados vemos un rasgo en común, en todos hay una problemática relativa al desencuentro amoroso o afectivo, en todos ellos se pone en juego el malentendido del lado de las relaciones.

En esta línea, Doti se pregunta: “¿Qué pasa con la pérdida en el juego patológico?” (Doti, 2018, p.22) Sostiene que es frecuente escuchar a los sujetos que consultan por esta problemática decir que van al casino a recuperar lo perdido. En palabras de la autora:

Al interrogar sobre las coordenadas en que el juego se tornó un problema, es muy habitual encontrarnos con la pérdida de un objeto amoroso o bien con la pérdida de una posición social o laboral. Estas pérdidas parecieran desencadenar algo de la compulsión al juego. Como si hubiera cierta imposibilidad de atravesar el duelo y el juego viene al lugar de una repetición en acto de dicha imposibilidad, que lo instala en un lugar de pérdida permanente pero que al mismo tiempo le permite “anestesiar” el dolor que le provocó dicha pérdida, dejando al sujeto detenido en el tiempo, un sujeto coagulado, holofraseado. (p. 22).

Entonces, ubicamos a las pérdidas, ya sean por desencuentros amorosos o afectivos, como determinantes que desencadenan una compulsión a los videojuegos, que vienen a taponar e interrumpir los procesos de duelo de los adolescentes.

Desde el psicoanálisis sostenemos que el sujeto nace y se libidiniza, en el vínculo con los humanos que lo aman, lo cuidan, le dan un lugar en su deseo, luego sale al mundo a buscar su felicidad en su proyecto y en los vínculos con otros. Pero lo que el psicoanálisis muestra, pone en evidencia, es que nos topamos con el desencuentro, el desencuentro ya sea respecto del amor o de los ideales. Hay ideales que no se alcanzan, hay desencuentros permanentes entre los seres humanos y de los sujetos con sus propios objetivos (Alesanco & Torre, 2018).

En ese sentido, cabe mencionar que para los desencuentros, las adicciones, como actividades compulsivas tienen una solución terminante, es la solución que deja a cada uno con su propia satisfacción pudiendo prescindir del otro. Consideramos que, frente a los desencuentros, la solución o remedio que encuentran algunos sujetos es precisamente esa satisfacción que prescinde del otro, pero se trata, al mismo tiempo, de un remedio que es veneno. Esta función paradójica del consumo encuentra su fundamento en el concepto de *pharmakon*, introducido por Derrida (1975) en su lectura del *Fedro* de Platón, para describir cómo el consumo opera simultáneamente como alivio y como fuente de padecimiento.

La investigación mencionada al inicio de este apartado nos ofrece un marco teórico que nos permite indagar los vínculos interpersonales entre adolescentes, que desde una perspectiva psicoanalítica están marcados por el malentendido y el desencuentro, desencuentro que lleva en ocasiones a aislarse y refugiarse en conductas compulsivas, en este caso en relación a los videojuegos, los cuales ofrecen la posibilidad de una satisfacción que prescinde del otro. Esto nos invita a reflexionar sobre la complejidad de la adicción a los videojuegos y su vínculo con los lazos sociales, en una sociedad cada vez más fragmentada que tiende al individualismo.

En el capítulo 2 de *El malestar en la cultura* (1930) Freud sostiene que el sufrimiento amenaza desde tres lados: desde el cuerpo propio que está destinado a la ruina y la disolución, de forma tal que no puede prescindir del dolor y la angustia, desde el mundo exterior que puede abatir sus furias sobre nosotros con fuerzas hiperpotentes y destructoras y desde los vínculos con otros seres humanos. Continúa expresando que: “la vida (...) resulta gravosa: nos trae (...) dolores, engaños, tareas insolubles. Para soportarla no podemos prescindir de calmantes (...) los hay, quizá de 3 clases: poderosas distracciones (...) satisfacciones sustitutivas (...) y sustancias embriagadoras que nos vuelven insensible a ella” (Freud, 1976, p. 75).

A partir de estos elementos ubicamos a los videojuegos como poderosas distracciones de nuestra época, que cumplen la función de anestesiar el sufrimiento que provienen de los vínculos con otros. Estas conductas compulsivas ofrecen a los sujetos una satisfacción autoerótica que puede prescindir del otro, dificultando de esta manera el establecimiento y la consolidación de lazos sociales entre adolescentes. En un contexto social de fragmentación de dichos lazos, se vuelve necesario preguntarnos ¿cuál es la influencia de las nuevas tecnologías y redes sociales en la promoción de estas actividades?

Nuevas Tecnologías y Redes Sociales - Factores de Riesgo y Publicidades

Algunos de los factores de riesgos más importantes relacionados con el juego durante la adolescencia son el acceso y la disponibilidad a las nuevas tecnologías. Los avances tecnológicos han facilitado el acceso de la población a este tipo de contenidos, creando un sistema lúdico sin restricciones horarias o geográficas. Con estos avances, el juego online ha dado grandes facilidades a la hora de poder acceder y disponer de operadores de juego desde casa.

Esta facilidad nos demuestra dos rasgos importantes, por un lado, los operadores de juego crean aplicaciones o juegos cada vez más gamificados, con colores llamativos, con reproducciones en bucle de secuencias animadas muy atractivas para el público adolescente y, por otro lado, la facilidad de acceso, dado que no es necesario salir de la comodidad del hogar (Vicente, 2023)

Otro de los factores de riesgo está asociado a los premios, debido a que realizar una acción y recibir una recompensa o un refuerzo positivo son las características principales del condicionamiento clásico. El juego online se ha convertido en los juegos más adictivos ya que en ellos el premio aparece de forma inmediata. Conseguir la recompensa en 2 segundos hace más probable que se vuelva a jugar que si esta se demora hasta 10 segundos (Chóliz, 2010).

Además, gran parte de la responsabilidad de la popularidad de los videojuegos han sido los streamers o youtubers que transmiten sus jornadas de ocio a través de plataformas de streaming como Twitch o Kick. Estos creadores de contenido, que convirtieron el ocio en una fuente de ingresos, se muestran jugando a videojuegos para ser vistos por una multitud de usuarios. Esto evidencia que la importancia de los videojuegos se ha generalizado a unos niveles que ya no sólo se basa en jugar físicamente, sino también, pasar horas consumiendo contenido sobre éstos.

A su vez, es necesario que destaquemos el papel de las publicidades que fomentan el consumo. La innovación y los lanzamientos precisan además de estrategias de comunicación, basadas principalmente en la publicidad. Hoy en día, para desarrollar y

mantener la comunicación con el cliente se apunta cada vez más a una relación afectiva con la marca, es decir, estrategias emocionales, propias de un capitalismo en el que las emociones pasan a jugar un peso importante.

En la hipermodernidad, las empresas tratan ahora de ofrecer vivencias capaces de generar emoción, proyección y sensaciones. Además, Lipovetsky (2007) hace referencia a un presente absoluto, en el que los individuos actúan sin tener en cuenta el pasado ni el futuro, donde todo se decide en el momento. Esto se debe a que el hiperconsumidor da preferencia a la multiplicación de las experiencias, frente a la posesión de las cosas por sí mismas. Intenta organizar su ocio de forma individualizada, es decir, probando experiencias de forma más personal (Alonso L & Fernández C, 2010).

Esta influencia de las nuevas tecnologías, redes sociales y estrategias publicitarias no solo modifica las formas de acceso y consumo, sino que también redefine las lógicas internas de los videojuegos, especialmente a través de prácticas como las microtransacciones. En este contexto, los videojuegos no se presentan únicamente como un espacio de entretenimiento, sino como un sistema complejo profundamente inserto en la lógica del hiperconsumo y la inmediatez. Así, es necesario profundizar en cómo estas dinámicas económicas, aparentemente inofensivas, como lo son las microtransacciones, se convierten en factores determinantes que refuerzan comportamientos compulsivos, principalmente en los adolescentes, en una cultura donde el deseo de satisfacción instantánea y la acumulación de experiencias prevalecen sobre la reflexión o el límite.

Microtransacciones inmersas en la sociedad de hiperconsumo - Cultura de la Inmediatez

Si bien este trabajo aborda la adicción a los videojuegos, resulta interesante detenernos en el concepto de microtransacciones. Estas son pequeños pagos que hace el jugador con dinero real, para adquirir cosas dentro de un videojuego, y suele ser la forma que los videojuegos gratuitos utilizan para conseguir sus ganancias.

En la actualidad es cada vez más frecuente encontrarnos con casos donde los padres al ver los resúmenes de sus tarjetas de crédito descubren que sus hijos hicieron compras virtuales, es decir, microtransacciones dentro de los videojuegos. Con el número de la tarjeta de sus padres y un simple clic, los adolescentes acceden fácilmente a mejoras, accesorios, lootbox, skins o pases de temporada, entre otros, que permiten acelerar los procesos dentro de los juegos. ¡Qué simple y tentadora resulta esta idea! Pagar para progresar inmediatamente, acelerando los procesos en estas épocas donde el tiempo y la paciencia escasean, donde queremos todo ya y todo parece estar al alcance del dinero.

Esto beneficia a una industria de los videojuegos que crece a pasos agigantados, una contracara que muchas veces permanece oculta. Un informe publicado por Newzoo (2023) afirma que esta industria a nivel global generó aproximadamente \$200 mil millones de dólares en ingresos, superando por mucho los ingresos combinados del cine y la música. Para alcanzar este punto dominante de mercado, la industria de los videojuegos ha ido modificando y sofisticando, a lo largo del tiempo, los métodos y estrategias de monetización para generar ingresos.

Igualmente, el negocio de los videojuegos se ha convertido en una empresa donde año tras año es más rentable que el anterior. Cada vez se genera más dinero y las grandes compañías invierten en la mejora de estas aplicaciones y en campañas de marketing muy potentes; así como dentro del juego, a través de refuerzos positivos a la conducta que facilitan la adicción y la dependencia de éstos. Estos refuerzos positivos, unidos a las microtransacciones, pueden convertirse en una combinación peligrosa .

Los adolescentes acceden a los videojuegos en edades más tempranas y, de hecho, las compañías del juego lo saben y diseñan las aplicaciones más gamificadas y sencillas de manejar, con videos en bucle animados similares a fragmentos de películas de animación, con luces y sonidos muy atractivos. Es más, en las tiendas de aplicaciones (Google Play Store/iTunes) es fácil encontrar aplicaciones para móviles disponibles para instalar sin verificar la edad del usuario, con juegos que recrean a las clásicas máquinas tragamonedas que podemos encontrar en cualquier casino, donde la única diferencia entre ambas es que, en la presencial se juega con dinero físico y en la aplicación del móvil del juego se realiza con puntos sin coste ni gasto alguno, pero la adicción poco a poco se va generando en la mentalidad del usuario, en muchos casos, menor de edad.

Este ejemplo nos vuelve a acercar al planteo inicial de la problemática, es decir, que sin necesidad de dinero real, se juega compulsivamente generando un consumo problemático que paulatinamente puede desenvolverse en una adicción.

En *Función y campo de la palabra y el lenguaje en psicoanálisis* (1953) Lacan nos remarca algo sumamente importante que debemos tener en cuenta aquí: “Mejor pues que renuncie quien no pueda unir a su horizonte la subjetividad de su época (Lacan, 1953, p. 322). Es por esto, que debemos plantear que toda esta problemática está inmersa en una sociedad de hiperconsumo. En ese sentido, el sociólogo francés Gilles Lipovetsky conceptualiza una sociedad postmoderna que se caracteriza por una hegemonía del consumo y la seducción que favorece principalmente a un proceso: la multiplicación de opciones, de elecciones posibles dentro de un universo configurado para un homoconsumidor que es seducido y tentado por un abanico cada vez más amplio de posibilidades que el mercado puede ofrecer (Alonso L & Fernández C, 2010).

Este autor establece una genealogía del consumo de masas, con tres fases diferenciadas: una primera de producción de masas en la que se busca el mayor volumen de venta posible y en la que nacen los grandes almacenes, la publicidad y las marcas; una segunda que supone la madurez de la sociedad de consumo de masas, impulsada por el taylorismo-fordismo, en la que se desarrollan estrategias de investigación de mercados y segmentación, ciclos de vida del producto más cortos, modas volátiles y el hedonismo; y una tercera fase definida como civilización del hiperconsumo, caracterizada por la abundancia de productos y del individualismo, en la que sobre todo se consume por uno mismo, para buscar la felicidad individual.

Nos es interesante marcar que para Lipovetsky esta última fase se caracteriza por lo lúdico y el ocio, apareciendo también la necesidad de un cambio continuo. Cabe señalar que el consumo en esta fase pasa a reflejar la personalidad de cada uno de los adolescentes, debido a que a la hora de adquirir los distintos videojuegos aplicarán sus conocimientos, experiencias y criterios propios de cada uno. Ante esto, observamos que los adolescentes se ven avasallados por continuas innovaciones y actualizaciones de videojuegos por parte de las empresas, las cuales a su vez se van ampliando y expandiendo sus ganancias a través del marketing y campañas publicitarias tal como desarrollamos en el apartado anterior.

Juego patológico: síntoma de época de las adolescencias

En la población sobre la cual estamos trabajando, la vulnerabilidad es uno de los puntos centrales. Según Ortiz (2009): “Si bien no existe prácticamente período de la vida en el que el riesgo de adicción esté ausente, está demostrado que niños y adolescentes son los grupos etarios más proclives.”

Por su parte, Agustín Valle (2022) remarca que esta problemática hay que entenderla en el marco de que el adicto es el tipo subjetivo perfecto del capitalismo, siempre insatisfecho, siempre queriendo un estímulo más, siempre dispuesto al consumo. En otras palabras, podemos formular esto como un síntoma social y sostener que todos los individuos son objetos de consumo.

Precisamente, Jacques-Alain Miller (1998) caracteriza la época actual por el predominio del plus de gozar sobre el ideal. El imperativo superyoico de goce que impulsa el mercado capitalista indica: ¡Todos consumidores! Este autor considera que son los sujetos arrojados por el mercado en el capitalismo salvaje, son esos mismos individuos el resto de la operación del discurso capitalista: objeto de goce, es decir, objeto de devoración del mercado.

Esta captación de los adolescentes por parte del mercado no es azarosa: apunta a un sujeto aún en construcción, que se ve interpelado constantemente por objetos que

prometen un goce inmediato y sin límite. Los videojuegos se transforman en un canal privilegiado para esta operación, donde el mercado ofrece estímulos sin descanso, obturando el deseo y reemplazándolo por la compulsión.

En síntesis, un buen diagnóstico de época es fundamental para leer algo de lo que acontece en la actualidad. En ese sentido, este trabajo no apunta a patologizar ni homogeneizar las adolescencias, sino a remarcar la vulnerabilidad de esta población sobre la cual el mercado encuentra una oportunidad de lucrar y la aprovecha.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo problematizamos el fenómeno del juego patológico en la adolescencia, haciendo foco en la adicción a los videojuegos, desde una perspectiva psicoanalítica y situada en el contexto de una sociedad atravesada por el hiperconsumo y la lógica capitalista. Partimos de la concepción del juego como un derecho y un indicador de salud mental, hemos puesto en evidencia cómo una actividad que inicialmente tiene valor subjetivante puede devenir en una práctica compulsiva, ligada a la búsqueda de un goce que prescinde del otro y que muchas veces funciona como un modo de respuesta frente al sufrimiento psíquico.

Este trabajo nos permitió observar que el uso excesivo de videojuegos, lejos de ser un fenómeno homogéneo o lineal, responde a múltiples causas singulares y debe ser abordado caso por caso. Sin embargo, también es posible identificar ciertos factores estructurales que inciden en su expansión, como la fragmentación de los lazos sociales, la cultura de la inmediatez, el diseño adictivo de las plataformas y las estrategias de marketing orientadas a adolescentes.

En este sentido, se sostiene que el juego patológico no puede pensarse como una simple manifestación individual, sino como un síntoma de época, expresión del modo en que el discurso capitalista impacta en los modos de satisfacción y en la subjetividad de los jóvenes.

El imperativo de gozar, propio del discurso del mercado, produce sujetos atrapados en una lógica de consumo ilimitado, donde el placer inmediato reemplaza la posibilidad de elaboración. En este marco, los videojuegos se presentan como objetos privilegiados de un goce sin mediación, que responde al mandato de consumo de la época.

Asimismo, reconocimos a la ludopatía en la adolescencia como una respuesta subjetiva al malestar contemporáneo, especialmente frente a experiencias de pérdida o desencuentros amorosos, en las que el juego aparece como una vía de evitación del duelo. En lugar de elaborar la pérdida, se produce una repetición compulsiva que mantiene al sujeto fijado a una satisfacción autoerótica, obturando de esta manera el lazo social.

En relación a lo trabajado en el estado de la cuestión, más que patologizar la adolescencia este trabajo busca interrogar e interpelar las condiciones sociales y discursivas que propician la emergencia de estas conductas. Las preguntas que cierran dicho estado, han sido abordadas en los distintos apartados de este trabajo. Ante esto, sostenemos que es necesario promover espacios de escucha y reflexión que habiliten otros modos de tramitación del malestar, donde el juego pueda volver a ocupar su función creadora y no quedar capturado por la lógica del rendimiento y la inmediatez.

La problemática de la ludopatía en adolescentes exige una mirada interdisciplinaria, que articule el psicoanálisis con los aportes de otras disciplinas, acompañada de políticas públicas. Desde un enfoque integral será posible pensar estrategias de prevención y acompañamiento que restituyan el valor del juego como espacio de encuentro, simbolización y constitución subjetiva, frente a un mercado que insiste en convertirlo en mercancía y fuente de lucro.

En definitiva, la relación entre adolescencia y videojuegos abre un campo de interrogantes que excede a este trabajo. En una época marcada por la disolución de los referentes tradicionales y la reconfiguración de los lazos sociales, el videojuego aparece como un escenario donde se pone en juego algo del lazo, del deseo y del goce. Concluimos este trabajo abriendo preguntas que nos inviten a reflexionar: ¿Qué lugar ocupa la ludopatía en el proceso de constitución subjetiva propio de la adolescencia, etapa marcada por duelos, la caída de los ideales infantiles y la búsqueda de nuevos referentes? ¿Puede pensarse la adicción a los videojuegos como un modo contemporáneo de transitar el pasaje adolescente? ¿Qué función cumple el videojuego en la economía libidinal del adolescente cuando el juego simbólico da paso a un jugar compulsivo y sin otro?

Referencias bibliográficas

Alemán, J. (2017) *¿Qué es la subjetivación neoliberal?* Página 12.
<https://www.pagina12.com.ar/42162-que-es-la-subjetivacion-neoliberal>

Alesanco Toffoli, M & Torre Jiménez, M (2018) *Descripción de la ludopatía en Salta*.
<http://revistadelcisen.com/tramasmaepova/index.php/revista/article/view/199/166>

Alonso L & Fernández C (2010) *Consumo e hipermodernidad: una revisión de la teoría de Gilles Lipovetsky*

De Souza, S & Marcheschi, L (2015) *Ludopatía, un tratamiento posible*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
<https://www.aacademica.org/000-015/211>

Derrida, J. (1975). *La diseminación* (J. Martín, Trad.). Editorial Fundamentos.

Freud S. (1930). *El malestar en la cultura*. En Obras Completas. Buenos Aires, Amorrortu Editores. 1976. Tomo XXI. Cap. II.

Ibáñez Aramayo, J (2010) *El juego como evasión*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4830420>

Lacan J. (1953) *Función y campo de la palabra y el lenguaje en psicoanálisis* . Escritos,

Lacan J. (1969-1970) *El seminario XVII. El reverso del psicoanálisis*

Ley 23.849 *Convención sobre los Derechos del Niño* (1995). Argentina.
<https://www.boletinoficial.gob.ar/>

Ley 26.061 *Protección Integral de los Derechos de las Niñas, Niños y Adolescentes* (2005). Argentina. <https://www.boletinoficial.gob.ar/>

Ley 26.934 *Plan Integral para el Abordaje de los Consumos Problemáticos* (2014) Argentina. <https://www.boletinoficial.gob.ar/>

Luzzi, A & Bardi, D (2009) *Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños. Punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia*

Quiroga, A (2019) *El término consumos problemáticos sirve para no estigmatizar a las personas bajo un rótulo tan pesado como es la adicción*

<https://www.periodicojudicial.gov.ar/el-termino-consumos-problematicos-sirve-para-no-estigmatizar-a-las-personas-bajo-un-rotulo-tan-pesado-como-es-la-adiccion/>

Newzoo. (2023). Global Games Market Report 2023. Newzoo.

<https://www.gamesindustry.biz/newzoo-global-games-market-expected-to-increase-26-in-2023>

Paes, F (2015) *La responsabilidad del toxicómano*. Pharmakon digital n. 1
<http://pharmakondigital.com/volumen-no01/?lang=es>

Ramirez, F (2020) *El juego en psicoanálisis: conceptos y clínica*.

Réquiz, G. (2000). *La perspectiva psicoanalítica de las adicciones*. Manuscrito no publicado. Nueva Escuela Lacaniana, Cali, Colombia.

Sinatra, E. (2010) *¿Todo sobre las drogas?* 1a ed. Buenos Aires: Grama Ediciones

Spivak C. (2018) *V Encuentro Interinstitucional sobre Ludopatía: Articulaciones psicoanalíticas y psiquiátricas en el abordaje de las distintas adicciones*

Valle, A. (2022) *Jamás tan cerca* - 1a ed.- Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós.

Vicente Muñoz, D. (2023). *Tecnoadicciones y ludopatía: Programa de intervención psicopedagógica para adolescentes y familias*. Universitat Oberta de Catalunya (UOC).
<https://hdl.handle.net/10609/149033>

Winnicott, D. (1971) *“El juego. Exposición teórica” en Realidad y Juego.*, Ed. Gedisa. Barcelona.