

EL LUGAR DEL OTRO EN LOS VIDEOJUEGOS: LA CONFIGURACIÓN IDENTITARIA EN ADOLESCENTES VIDEOJUGADORES

Camila Alejandra Rojas Aquino



El Lugar del Otro en los Videojuegos: La Configuración Identitaria en Adolescentes Videojugadores

The Place of the Other in Video Games: Identity Configuration in Adolescent Gamers

Camila Alejandra Rojas Aquino¹

Recibido el 30-07-2025; Aceptado el 10-9-2025

Resumen

Este artículo explora el papel que ocupan los otros del videojuego — personajes, avatares, jugadores, clanes— en la configuración identitaria de adolescentes video jugadores. Desde un enfoque cualitativo y psicoanalítico, se realizaron entrevistas en profundidad a tres adolescentes con experiencia significativa en videojuegos de rol y aventura. A partir de categorías como identificación, Otro, ideal del yo y adolescencia, se analizaron las formas en que los videojuegos se constituyen en territorios simbólicos donde el sujeto adolescente ensaya versiones de sí, confronta decisiones éticas y establece vínculos significativos. Los resultados muestran que los videojuegos no son únicamente espacios de entretenimiento, sino escenarios estructurantes en los que se despliega el deseo, se tramita el goce y se produce subjetividad. Este trabajo aporta a la comprensión de los videojuegos como prácticas culturales que inciden en la constitución del yo y propone una lectura clínica que recupera su potencia simbólica y afectiva.

Palabras clave: videojuegos, adolescencia, identidad, Otro, psicoanálisis, avatar, lúdico.

Abstract

This article explores the role occupied by the various “others” within the video game characters, avatars, other players, clans in the identity configuration of adolescent gamers. Adopting a qualitative and psychoanalytic approach, in-depth interviews were conducted with three adolescents possessing

¹ Licenciada en Psicología graduada de la Universidad Mayor de San Simón, Cochabamba, Bolivia.

significant experience in role-playing and adventure video games. Using analytical categories such as identification, the Other (l'Autre), the ego ideal, and adolescence, the study examines how video games function as symbolic territories where the adolescent subject rehearses different versions of the self, confronts ethical decisions, and establishes meaningful bonds. The findings reveal that video games are not merely spaces of entertainment, but rather structuring scenarios where desire unfolds, jouissance is processed, and subjectivity is produced. This work contributes to the understanding of video games as cultural practices that impact the constitution of the self, proposing a clinical reading that reclaims their symbolic and affective potency.

Keywords: Video games, Adolescence, Identity, the Other (l'Autre), Psychoanalysis, Avatar, Ludic

Introducción

La adolescencia es una etapa de profunda reconfiguración subjetiva, marcada por la emergencia del deseo propio, la caída de las figuras tutelares y la búsqueda de un lugar en el mundo. En este contexto, los videojuegos han adquirido un lugar central en las prácticas cotidianas de muchos adolescentes, convirtiéndose no sólo en una forma de ocio, sino también en un espacio de vínculo, exploración y reconocimiento. Lejos de tratarse de una actividad marginal o escapista, el videojuego puede ser leído, desde el psicoanálisis, como un escenario privilegiado donde se juega, en el sentido más amplio del término, la constitución del sujeto.

Este artículo se propone indagar cómo los adolescentes video jugadores se relacionan con los otros del videojuego, ya sean personajes, avatares o compañeros, y de qué manera dichos vínculos inciden en la construcción de su identidad. Para ello, se parte de una perspectiva psicoanalítica que considera al Otro como instancia estructurante del sujeto, y se articulan conceptos como el estadio del espejo, el ideal del yo, el goce, la identificación y el lazo social.

Mediante entrevistas cualitativas en profundidad, se recogieron los relatos de tres adolescentes con una relación significativa con videojuegos de rol, cuyas narrativas fueron analizadas interpretativamente. La lectura de los casos revela que los videojuegos operan como espacios donde el sujeto ensaya formas de ser, proyecta ideales, confronta lo ético y simboliza conflictos. Así,

el videojuego emerge como un espacio simbólico que incide en la forma en que los adolescentes se constituyen, se vinculan y se transforman.

Procedimientos metodológicos

La presente investigación corresponde a una investigación cualitativa. La cual consiste, según Pierre (1996), en una investigación que produce y analiza los datos descriptivos, tales como las palabras escritas o dichas, y el comportamiento observable de las personas.

El diseño metodológico de la presente investigación cualitativa se realizará a partir del denominado estudio exploratorio pues como su nombre lo indica, sirve para familiarizarse con fenómenos relativamente desconocidos, poco estudiados o novedosos, permitiendo identificar conceptos o variables promisorias, e incluso identificar relaciones potenciales entre ellas. Según Cazau (2006) la investigación exploratoria, también llamada formulativa, permite conocer y ampliar el conocimiento sobre un fenómeno para precisar mejor el problema a investigar.

La técnica utilizada a la cual se recurrirá en primer lugar, es la entrevista profunda y seguidamente la entrevista semiestructura, el objetivo de la primera “busca no sesgar un primer relato, que será el que servirá de base para la profundización ulterior” (Sandoval, ídem, p. 145) con el fin de que la segunda “logre identificar y clasificar los problemas, los sistemas de valores, los comportamientos, los estados emocionales de los protagonistas” (Bautista, 2011, p. 172).

En este sentido, la entrevista semiestructurada se aplicó como segunda fase para profundizar en los temas emergentes de la entrevista profunda, realizada previamente siguiendo una guía. Se empleó una guía de preguntas abiertas que permitió explorar valores, comportamientos y emociones con flexibilidad según las respuestas. Cada sesión comenzó con la presentación del objetivo y el consentimiento informado, registrándose las respuestas mediante grabación y anotaciones, y posteriormente codificándose por categorías temáticas para identificar patrones y comparar con la información previa.

Sustentación teórica

El presente apartado se propone recabar y retomar la fundamentación teórica necesaria para un entendimiento y comprensión psicología – psicoanalítica de las categorías conceptuales del estudio, tales como la construcción del sujeto, la adolescencia y el juego.

En este sentido primeramente se aborda, desde la perspectiva psicoanalítica de Freud y Lacan, la construcción de la identidad del sujeto, centrándose y ubicando la relación con el Otro, los otros y la identificación como conceptos claves que abarcan la dimensión imaginaria como la simbólica de dicha constitución.

Seguidamente se retoma a Miller, psicoanalista contemporáneo, para conceptualizar a la adolescencia actual en relación a los efectos del orden simbólico en mutación. Y finalmente se conceptualiza al juego en sus vertientes físicas y virtuales, nombrándolo incluso más viejo que la cultura, ceremonioso, del que se obtiene placer, un medio para la satisfacción y siempre significando algo. Agregando a lo ya mencionado el componente tecnológico y las combinaciones que se encuentran dentro de los espacios virtuales como otra manera de continuar con la labor que se inmiscuye en el juego dotándolo de otra significación.

La construcción del sujeto

Desde la teoría psicoanalítica, la constitución del sujeto abarca múltiples elementos que atraviesan la vida psíquica del individuo. Entre estos, se encuentran el inconsciente, las pulsiones, el desarrollo psicosexual y la represión como mecanismo estructural de las neurosis. También influyen factores externos como la cultura y la sociedad, pero de manera ideal, la identificación con un otro. Cada uno de estos aspectos contribuye a la construcción progresiva del sujeto, marcando el desarrollo de su vida psíquica.

Sin embargo, para comprender mejor este proceso, es fundamental abordar primero el concepto de narcisismo primario que Freud plantea para describir el estado inicial en el que el niño dirige toda su libido ²hacia

2 La libido no se limita a la sexualidad genital, sino que se expresa de diversas maneras en la infancia, como a través de la succión, la exploración del cuerpo y la búsqueda de placer en diferentes zonas erógenas.

sí mismo. En este sentido en las primeras etapas de la vida, generalmente en los primeros meses, el infante no percibe ninguna diferencia entre su propio “yo” y el mundo exterior. Se trata de una fase de completa autosuficiencia en la que el niño aún no ha formado un sentido del “otro” ni del entorno.

Más adelante, la identificación con el otro comienza a formarse a partir del contacto con los cuidadores principales, especialmente los padres. Este reconocimiento temprano se establece, según lo plantea Bouquet (2009) al retomar los estudios de Bick (1963), en la medida en que el desarrollo inicial del psiquismo depende de la presencia del otro —la madre o cuidador principal— y del contacto piel a piel, así como de la función continente que ejerce la piel.

Grinberg (1980) dirá entonces que la constitución progresiva del otro como objeto de la experiencia es necesaria para que el niño pueda convertirse progresivamente en un objeto respecto de sí mismo. En el transcurso de los primeros períodos de vida se produce una importante diferenciación entre el propio cuerpo y los objetos exteriores al cuerpo. Como consecuencia de diversas experiencias, el niño ya no trata a su propio cuerpo como a un extraño y, poco a poco, lo va individualizando” (p. 46).

Es por ello a partir de lo planteado por Freud, quien subraya la importancia del yo corporal en la diferenciación del niño respecto del mundo, y Lacan, quien destaca la fase del espejo ³ como un momento decisivo en la constitución del sujeto. Este último dirá, que el sujeto se construye en torno a una dialéctica con el Otro, caracterizada por un proceso de alienación referido a la inscripción del sujeto en el lenguaje, y de separación del otro, como objeto a, que llevará al sujeto, en su búsqueda restitutiva, a marcar todas las sustituciones posibles, en donde el deseo encuentra su razón de existir. Desde el punto de vista del psicoanálisis, esta operación hace posible la emergencia del sujeto humano, sujeto del inconsciente, sujeto del deseo.

³ Lacan sostiene que el niño tiene al principio una fantasía de su cuerpo fragmentado, con dispersión de sus miembros. La unidad del cuerpo es el resultado de una conquista. La función del espejo consistirá en poner fin a la dispersión angustiante al integrar al niño dentro de una dialéctica que lo constituirá como sujeto (escritos I y II, 1971, pág. 103).

Otro – otro

Conceptualmente se debe comprender la diferencia entre el pequeño otro y el gran Otro, la cual recae en que el primero corresponde a una proyección del yo, dentro del orden imaginario, es decir es simultáneamente el semejante y la imagen especular. El segundo, el Otro con mayúsculas es otro sujeto, que no puede asimilarse a través de lo imaginario dado su singularidad inasimilable, por ello es propio del orden simbólico, Lacan equipara esta alteridad con el lenguaje y la Ley, el gran Otro es lo simbólico en cuanto está particularizado para cada sujeto (Evans, 1998).

Por consiguiente, el concepto del “gran Otro” en la teoría de Jacques Lacan es fundamental y se entiende de manera diferente en cada uno de los tres registros: imaginario, simbólico y real (Evans, 1998).

- Imaginario: El gran Otro como imagen especular, ideal del yo, y objeto de identificación y rivalidad.
- Simbólico: El gran Otro como estructura del lenguaje y de las normas sociales, el garante de la ley y del orden simbólico.
- Real: El gran Otro como lo imposible de simbolizar, lo traumático, lo que escapa a la representación y estructura.

En consecuencia, cuando hablamos de alteridad radical esta no puede asimilarse a través de la identificación imaginaria, es decir no es solamente el proceso por el cual un sujeto adopta como suyos uno o más atributos de otro sujeto como diría Freud, desde la perspectiva Lacaniana será más bien “la transformación que se produce en el sujeto cuando asume una imagen” (Evans, 1997, p. 107), es decir que “asumir” una imagen es reconocerse en ella, y apropiarse de la imagen como si fuera uno mismo.

Identificación

La identificación, en el campo del psicoanálisis, constituye un proceso psíquico fundamental en la constitución del sujeto. Desde la perspectiva freudiana, la identificación es el primer vínculo afectivo que el individuo establece con los otros significativos, particularmente en la infancia. Freud (1921), en Psicología de las masas y análisis del yo, señala que la identificación implica la incorporación de rasgos del otro al yo, configurando así la base de la personalidad, los ideales y las estructuras como el superyó. Este proceso

puede adoptar diversas formas —primaria, secundaria, defensiva— y se activa a lo largo de toda la vida psíquica, especialmente en contextos de deseo, rivalidad o pérdida.

Mientras que, Jacques Lacan, por su parte, reformula el concepto desde una perspectiva estructuralista, vinculándolo al lenguaje y al orden simbólico. En su teoría del Estadio del Espejo, la identificación es el momento en el que el niño se reconoce en una imagen unificada —el yo (moi)— que, aunque ilusoria, funda su entrada al imaginario. Más adelante, la identificación simbólica permite al sujeto inscribirse en la estructura del Otro, es decir, en el campo del lenguaje, la ley y el deseo. En este sentido, la identificación no solo es un proceso afectivo, sino también un efecto del significante, que determina la posición del sujeto en relación con los otros y con su propio deseo (Lacan, 1966).

Así, la identificación implica una dinámica compleja de apropiación y alienación, de construcción del yo y de sujeción al deseo del Otro. En contextos contemporáneos como los videojuegos, esta noción adquiere particular relevancia, dado que los jugadores se ven interpelados por imágenes, narrativas y estructuras simbólicas que los invitan a ocupar lugares subjetivos determinados, reactivando mecanismos identificatorios que pueden ser analizados desde estos marcos teóricos.

Adolescencia y los “efectos del orden simbólico en mutación”

Cuando se habla de adolescencia desde el psicoanálisis se debe tener presente a Gregoret, cuando dice (2018):

“Encontramos en J. Lacan y en S. Freud los términos de pubertad, joven, la muchacha, los varones, pero el término adolescencia no. Lacan introduce un criterio temporal y no de desarrollo. La función del tiempo en psicoanálisis cobra una dimensión distinta a la cronológica o evolutiva. Es decir, el desarrollo no es lo que importa, a lo sumo sus discontinuidades, los traumas que lo marcaron, lo impidieron, lo desviaron. Tampoco le interesa el pasado, sino la historia, que es una elaboración sincrónica, ficticia, de los significantes alienados en tiempo presente”.

Se retoma entonces a J. A. Miller (2016, a), psicoanalista contemporáneo que menciona a la adolescencia: “como una construcción. Y decir hoy de un

concepto que es una construcción, conlleva siempre la convicción, puesto que es el espíritu de la época es que todo es construcción, de que todo es artificio significativo”, continua: “Puesto que la adolescencia es una construcción, nada es más fácil que deconstruirla” (p.1).

Prosiguiendo con Miller (2016, a) afirma que “la misma adolescencia es una procrastinación”, en el sentido por el cual el adolescente ya no necesita del Otro, en cambio requiere de su “mundo de bolsillo”, donde el adolescente vive en una auto erótica del saber por la incidencia del mundo virtual, en el que los adolescentes viven más que los adultos de otras generaciones.

Lo que dice Miller es que antes el saber estaba vinculado al Otro, siendo este los padres y educadores, y para acceder a este saber sobre el mundo debía buscarlo por medio de ese Otro, pero actualmente está disponible automáticamente gracias a la simple demanda formulada a la máquina “el saber está en el bolsillo, no es más el objeto del otro. Antes, el saber era un objeto que había que ir a buscar al campo del otro, había que extraerlo del otro por vía de la seducción, de la obediencia o de la exigencia, lo que implicaba pasar por una estrategia con el deseo del otro” (Miller, 2016, a, p. 4).

En este sentido, hoy hay una auto erótica del saber que es diferente de la erótica del saber que prevalecía antiguamente, porque aquella pasaba por la relación al otro. En esta relación al Otro, este es escenificado como una desidealización, hay allí una caída del gran Otro del saber y no una sublimación. Ahora para los adolescentes ese sería su modo de evocar al gran Otro, pero bajo una forma degradada y/o como muy malvado. Ahí es cuando podemos apreciar a la adolescencia como un momento en el que la socialización del sujeto puede hacerse bajo el modo sintomático.

El síntoma aparece como un gran sistema que intenta explicar el funcionamiento psíquico y se considera que los síntomas tienen una significación subjetiva. El síntoma entonces opera como señal y como un sustituto, se dirá de él que es una formación inconsciente que le permite a lo reprimido acceder a la conciencia.

Consecuentemente, el Otro aparece en el discurso del adolescente como un tirano, cuando con sus límites y reglas se busca en nombre de la adolescencia su protección. Se ve este doble llamado al otro tiránico y la presencia de este en ambas partes: “en el sujeto que interpreta como tales las exigencias de su

familia, y en lo que viene de la sociedad, el deseo de tiranizar la adolescencia en crisis y de instaurar una autoridad brutal al respecto” (Miller, 2016, a, p. 6).

Bajo esta perspectiva en la actualidad se aprecian las mutaciones simbólicas, en relación a la decadencia del nombre del padre, la destitución de la tradición y el déficit del respeto. Podemos leer que:

“el padre se volvió una de las formas del síntoma, uno de los operadores susceptibles de efectuar un nudo de tres registros. Dicho de otro modo, la función que le era eminente es degradada conforme las limitaciones naturales son rotas por el discurso de la ciencia. Ese discurso, que nos ha llevado a las manipulaciones de la procreación, ha producido también que, vía los gadgets de comunicación, la transmisión del saber y las maneras de hacer, de un modo general, escapen a la voz del padre” (Miller, 2016, a, p. 6)

Asimismo, “los registros tradicionales que enseñaban lo que conviene ser y hacer para ser un hombre y para ser una mujer, retroceden. Intimidados ante el dispositivo social de la comunicación, son destituidos” los dispositivos paternos pasan de la completa permisividad a una rigidez inexorable, porque se convierte en los amigos de sus hijos, no sabiendo ya como ser padres”.

El juego: Medio para un fin

El juego ha sido reconocido por diversas disciplinas como una actividad significativa, con funciones que exceden lo biológico y permiten el despliegue simbólico. Inicialmente desde la perspectiva de Huizinga (2000) entendiendo en juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según las reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.

En el marco del psicoanálisis, Freud (1920, p.16) otorga al juego un lugar privilegiado en la vida psíquica infantil: el niño, al jugar, se conduce como un poeta que reordena su mundo y elabora tanto placer como situaciones penosas mediante la fantasía. El célebre ejemplo del juego del Fort-Da ilustra

cómo el niño tramita la ausencia materna y simboliza la pérdida, obteniendo dominio psíquico sobre una vivencia traumática.

Esta repetición lúdica no solo elabora experiencias dolorosas, sino que revela la posición de goce del sujeto. A través del juego, el niño transforma la pasividad en acción, introduciendo el orden del significante. Lacan retoma este enfoque y plantea que el juego infantil expresa la estructura del fantasma: una respuesta ante el deseo del Otro y una inscripción del sujeto dividido. En el Fort-Da, el objeto *a*, causa del deseo, emerge como resto inasimilable, y es precisamente esa repetición la que porta el secreto de lo lúdico. (Freud, 1920)

Así, el juego no es solo expresión simbólica, sino proceso estructurante del psiquismo. Permite al sujeto constituirse mediante la pérdida, inscribiéndose en la cultura y en relación con el Otro, transformando en la repetición lo displacentero en placentero. Se puede decir que el juego llega a su propio punto de saturación, que corresponde a la capacidad para contener experiencias. El niño no solo juega: se subjetiviza.

Videojuego

Los videojuegos son productos mediáticos complejos que emergen del cruce de múltiples medios y tradiciones expresivas. Según Penix Tadsen (2016), incorporan y transforman elementos de la literatura, el cine, la música y la animación, dando lugar a un medio nuevo con sus propias reglas y gramáticas (p. 15). Esta hibridación hace que la experiencia de jugar sea tanto estética como interactiva: el usuario no solo observa una narración, sino que participa en ella a través de decisiones, movimientos y estrategias.

Jugar un videojuego implica situarse dentro de un contexto sociocultural y económico determinado. El hardware, el acceso a la tecnología, las normativas de mercado y las prácticas de consumo influyen en la forma en que el jugador percibe y vive la experiencia lúdica (Penix Tadsen, 2016, p. 15). Además, la dimensión social de muchos títulos —ya sea a través del juego cooperativo, competitivo o de comunidades en línea— transforma el acto de jugar en un fenómeno relacional que trasciende la pantalla.

Desde la perspectiva de la cultura mediático visual, Reyes y German (2016) señalan que los videojuegos se han convertido en piezas centrales de la posmodernidad, pues ofrecen “significados, lecturas y deconstrucciones

de objetos, prácticas y tecnologías culturales” (p.29). Igual que en las novelas o el cine, en los videojuegos encontramos personajes con los que podemos identificarnos y cuyos arcos narrativos podemos seguir, explorar o incluso modificar (Bogost, 2015; Reyes y German, 2016, p. 28). Ese nivel de inmersión narrativa remite a estructuras arquetípicas clásicas como el “viaje del héroe” de Campbell (1949), que facilitan la conexión emocional entre jugador y personaje, y potencian la sensación de vivir una aventura personal.

Marina Turkle (1997) añade otra capa al análisis: destaca la capacidad del ordenador para ofrecer “conversación” entre ventanas y usuarios, aplacando ansiedades de perfección y proporcionando una compañía sin demandas sociales (p. xx). Para algunos, el mundo virtual es un refugio inalterado por el caos real; para otros, una oportunidad de fusionar la mente humana con la lógica de la máquina. En todos los casos, el videojuego se alza como un medio de comunicación afectiva, a medio camino entre la narrativa, la ludicidad y la tecnología.

Identidad lúdica y avatar

El avatar, definido por la RAE como encarnación, transformación o representación gráfica de la identidad virtual, simboliza la alteridad y el poder creativo del jugador. Partiendo de la acepción religiosa hindú, la figura del avatar evoca la idea de un ser omnipotente y omnipresente, creador de su propio destino (RAE). En el ámbito lúdico, esta noción se traduce en la capacidad de personalizar rasgos físicos y psicológicos del personaje, proyectando el “yo” en un espacio virtual.

Agudelo (2014) argumenta que el avatar juega un rol fundamental en la relación sujeto virtualidad, pues permite al usuario experimentar un “yo otro” mutable, cuya identidad se redefine en cada sesión de juego. Este sujeto-virtualidad no es estática; se construye en la práctica, en la interacción continua entre jugador y sistema (p. xx). La identidad lúdica, término acuñado por Raessens (2006), enfatiza esta multiplicidad de “yoes” que coexisten en red y se reorganizan según las experiencias de juego (pp. 121-122, 341).

Los nombres o apodos elegidos para el avatar reflejan dimensiones narrativas y estéticas del juego y, a la vez, rasgos de la personalidad del jugador (Raessens, 2006, p. 122). No se trata solo de exhibir habilidad, sino de expresar estilos de juego, valores y preferencias estéticas. A través de esa

denominación, el jugador comunica al mundo virtual su propia identidad creativa.

Sin embargo, Corona (2016) advierte que detrás de esa agencia aparente subyacen dinámicas de poder. El diseñador del juego fija los límites de lo representable, mientras que el jugador opera dentro de esos márgenes (p. 4). Esta dialéctica se hace especialmente evidente en la construcción de estereotipos de género y etnia. Verdu (2007) documenta que, en muchos títulos, predominan personajes masculinos hipermasculinizados y femeninos hipersexualizados, perpetuando valores de dominación y reduciendo la presencia de las minorías a clichés (p. 254).

Aunque el jugador ejerce control sobre el avatar y en él proyecta emociones y aspiraciones, la libertad que vive es en buena medida una ilusión: las reglas del mundo lúdico, sus narrativas y sus posibilidades de acción provienen del creador (Corona, 2016, pp. 6–8). Es ahí donde la experiencia de inmersión lúdica revela su complejidad: la misma estructura que otorga al jugador un soplo de humanidad a través de la agencia, también lo confronta con la otredad impuesta por un sistema de representación que, con frecuencia, oculta o deshumaniza al “otro”.

Resultados

Los resultados del estudio se presentan en torno a cuatro núcleos temáticos que articulan los relatos de los adolescentes entrevistados, Bastián, Gary y Parker, con los conceptos fundamentales del psicoanálisis: identificación, Otro, adolescencia y juego. A partir de sus discursos, se observa cómo los videojuegos se constituyen en escenarios privilegiados para la emergencia del sujeto, en su tensión entre el deseo, el ideal y la alteridad.

El videojuego como espacio de vínculo y pertenencia

El ingreso al mundo de los videojuegos durante la adolescencia no ocurre en el vacío. En los relatos analizados, se evidencia cómo esta elección está determinada por coordenadas sociales y afectivas, donde el deseo de pertenencia y la necesidad de inscripción en un grupo cumplen un rol central. El videojuego no aparece solo como una actividad lúdica, sino como una plataforma simbólica que permite construir lazos, sostener vínculos y habilitar la palabra.

En ambos relatos, el ingreso al mundo de los videojuegos estuvo estrechamente relacionado con el lazo social. En el caso de Bastián, su entrada fue motivada por el deseo de inclusión: *“todos mis amigos compartían una fascinación por ellos, de modo que, para no ser y sentirme excluido, me sumerjo en ellos”*⁴. Aquí se articula una dimensión imaginaria del Otro, el pequeño otro como semejante, los amigos, en función del cual el sujeto busca ubicarse para sostener su existencia. Como lo señala Lacan (1949), el yo nace en una dialéctica con el otro, como reflejo especular que estructura al sujeto a partir de una imagen ideal.

Por otro lado, Gary narra que su vínculo con los videojuegos se desarrolló de forma solitaria, pero con el tiempo se fue abriendo al lazo con otros: *“Yo era muy cerrado, no hablaba con nadie, ni en persona ni en línea... después encontré personas con quienes podía hablar solo porque jugábamos lo mismo”*. Esta frase evidencia cómo el juego opera como un mediador simbólico que habilita el contacto con el Otro sin una exposición directa, configurando una modalidad de lazo social sostenida en lo lúdico.

También reconoce que el juego le permitió superar momentos difíciles emocionalmente: *“Me ayudaron mucho en momentos de bajón... simplemente jugar, reírte con otros, aunque ni sepas su nombre”*. Esta experiencia conecta con lo que Miller (2016, b) llama “socialización sintomática”, donde el vínculo no se da en lo íntimo, sino en lo compartido, aun sin reconocimiento del otro como sujeto completo. Gary, como Parker, encuentra sostén simbólico en el lazo virtual, mientras que Bastián tiende a vivenciarlo desde lo afectivo íntimo.

Más allá de la pertenencia inicial, los videojuegos fueron descritos como espacios de socialización emocional entre pares, especialmente en contextos masculinos donde la palabra aparece mediada por la acción lúdica: *“los chicos no hablan de emociones, son más reservados... pero jugando salen las típicas charlas de medianoche, y así de la nada dicen: estoy así chicos, ¿les puedo contar algo?”*. Este fragmento permite pensar el videojuego como mediador simbólico, como escenario que habilita una circulación de la palabra y la afectividad que, de otro modo, podría estar obturada. Se puede leer aquí una modalidad sintomática de lazo social, tal como lo formula Miller (2016, a):

4 Los fragmentos de entrevista se presentan en cursiva.

una forma de socialización donde el sujeto sostiene un vínculo sin exponerse del todo.

Parker, también destaca el rol de los videojuegos como dispositivos vinculares: “representan todo el tiempo libre que tengo... conoces gente, incluso a nivel internacional”. Lejos de constituir un mero pasatiempo, estos espacios funcionan como estructuras de sostén simbólico, donde los jugadores co-construyen su lugar en el mundo: *“en mi grupo de amigos todos éramos buenos en algo distinto, y así nos apoyábamos en los videojuegos y en el colegio”*. Esta lógica de cooperación, reflejada en la organización de roles y estrategias, instala la dimensión de lo simbólico: un Otro estructurante que organiza el juego y otorga sentido.

Mientras Bastián acentúa el valor emocional del vínculo en un contexto grupal que habilita la expresión afectiva mediada, Parker destaca la ampliación del lazo social y la cooperación y Gary lo presenta como una posibilidad de apertura subjetiva a partir de un estado de aislamiento inicial. Desde una lectura psicoanalítica, los tres casos expresan diferentes grados de inscripción simbólica del Otro: Bastián necesita el lazo, Parker lo sostiene, y Gary lo construye. En clave lacaniana, el videojuego opera como un espejo entre el yo y el Otro, permitiendo al sujeto una forma de ser con otros.

Identificación con el avatar y el ideal del yo

La elección del avatar no es un gesto superficial: implica una operación subjetiva que articula deseo, identificación y representación. En la adolescencia, este acto reviste particular importancia, ya que el sujeto se halla en plena reorganización narcisista y en búsqueda de referentes. El videojuego permite, en ese sentido, experimentar modos de ser, ensayar imágenes ideales y realizar operaciones simbólicas que afectan la identidad.

Tanto Bastián como Parker otorgan un valor central al proceso de construcción de sus avatares. El acto de elegir cómo verse y quién ser en el mundo virtual expresa un trabajo subjetivo donde se proyectan ideales, deseos y carencias. Bastián lo dice claramente: *“él es mi yo bien... mi versión en limpio, donde si cometo errores puedo volver a empezar”*. El avatar encarna una figura del yo ideal, en el sentido freudiano, o de la imagen especular del estadio del espejo, según Lacan: una forma de ser que otorga coherencia al yo fragmentado.

Su personaje en Dark Souls refleja ese deseo de coherencia: *“yo era delgado, sencillo, un rostro confiable, lo más parecido a mí... me gusta lo básico”, y refuerza su elección con sentido ético: “determinación, eso es lo que me identifica, pase lo que pase, siempre sigue en el juego”*. La identificación, como lo plantea Freud (1921), es una operación estructurante que permite al sujeto incorporar rasgos del otro, pero también reparar heridas narcisistas y elaborar fallas del yo.

Gary expresa con claridad el proceso identificatorio con su avatar: *“Lo hago como yo soy... pero a veces lo hago como quisiera ser si no tuviera miedo”*. Esta ambivalencia muestra el tránsito entre el yo actual y el ideal del yo, entre la identificación imaginaria con la imagen que se reconoce y la proyección de aquello que el sujeto desea alcanzar. Tal como señala Lacan (1949), esta imagen es alienante pero necesaria para sostener la coherencia del yo.

Además, Gary indica que cambia de personajes según su estado emocional: *“Cuando me siento mal elijo personajes más agresivos, como para sacar lo que tengo dentro”*. Esta elección, que podríamos pensar desde la economía pulsional, manifiesta cómo el avatar también se convierte en vehículo de descarga, en una vía de tramitación psíquica del malestar. En términos freudianos, el avatar no solo es objeto de identificación, sino soporte de la pulsión.

Parker, por su parte, afirma que *“uno va a buscar aquello que no tiene”,* reconociendo que la configuración del avatar responde a una tensión entre el yo actual y el yo idealizado. Su elección de personajes visualmente amigables responde al deseo de conectar: *“si se ve chistoso me gusta más, porque siento que otros se pueden reír... da más tema de charla”*. La imagen del avatar se convierte así en una máscara deseante: busca ser reconocido, no como uno es, sino como uno desea ser visto. Lacan (1966) subraya esta alienación estructural del sujeto en la imagen del Otro: se trata de una identificación que es también un extrañamiento.

Los tres testimonios coinciden en que el juego permite experimentar otras versiones de sí: *“en los videojuegos puedo ser lo que yo quiero en realidad... es experimentar, no convertirme en otra persona”* (Bastián); *“me gusta experimentar con lo que puedo llegar a ser”* (Parker); *“elijo personajes con los que pueda experimentar”* (Gary). La dimensión lúdica del juego, tal como lo plantea Huizinga (2000), abre un *“ser de otro modo”* que el adolescente habita en la virtualidad sin perder el anclaje con su yo real.

Si bien los adolescentes reconocen el carácter proyectivo del avatar, Bastián lo vive como una herramienta de reparación identitaria, mientras Parker lo concibe como un espacio de experimentación y Gary oscila entre el yo que es y el que desearía ser. Los tres configuran estrategias identificatorias distintas, pero estructuralmente consistentes con la lógica del deseo: cada avatar es una solución singular a la falta. Desde el psicoanálisis, esta multiplicidad de formas responde a la necesidad de inscribir el deseo en una imagen que otorgue estabilidad, aunque sea precaria.

Experiencias morales y construcción simbólica

Los videojuegos de rol no sólo permiten jugar con identidades, sino también con decisiones éticas complejas que implican una confrontación con la ley, el deseo y el Otro. Bastián relata un momento significativo en *Dark Souls*, donde elige salvar a un compañero de batalla pese a que eso implica mayor dificultad: *“ese es el final feliz, el que yo le doy a mi compañero... por el cariño que le tenía a ese pixel”*. La intensidad afectiva proyectada sobre el personaje revela que lo simbólico está plenamente operando: ese Otro del juego se vuelve figura del vínculo, de la lealtad, del amor.

En contrapartida, también explora decisiones destructivas: *“alguna vez tomé las peores decisiones para ver qué pasa... matar por curiosidad”*. Freud (1920) plantea que el juego permite tramitar pulsiones agresivas de forma simbólica, transformando la pasividad en acción. El adolescente, al jugar a ser villano, ensaya formas de goce y de límite, sin consecuencias reales, pero con efectos psíquicos.

La experiencia moral más impactante para Bastián ocurre en *The Forest*, cuando debe sacrificar a otro niño para revivir a su hijo: *“lo que me hicieron a mí, yo lo hice con otra persona... ahí se me planteó un debate moral”*. Esta escena instala al sujeto frente a una decisión imposible, lo que Lacan (1973) ubicaría en el registro de lo Real: ese punto donde el sentido colapsa, donde no hay solución plena. El adolescente, en esta vivencia, se interroga por la justicia, el amor y el costo de las decisiones, inaugurando una dimensión simbólica profunda.

Parker también ubica momentos similares, como en *The Last of Us*: *“no es solo disparar... ves cómo se sienten, cómo se acercan, cómo se vuelven familia”*. La narrativa del juego lo interpela afectivamente, y lo empuja a preguntarse por lo correcto: *“te hace cuestionarte lo que en algún momento de tu vida*

creíste correcto". Aquí se evidencia la dimensión ética del sujeto, tal como la concibe Lacan: no se trata de actuar bien, sino de no ceder en el deseo, de asumir la responsabilidad por las propias elecciones, incluso en un entorno ficcional.

Gary también recuerda con claridad una decisión ética dentro de un juego de rol: *"Podía ayudar a un personaje, pero hacerlo me ponía en peligro... decidí hacerlo igual, porque me cayó bien. No me importó perder, sentí que hice lo correcto"*. Aquí se pone en juego una ética del deseo, como diría Lacan: el sujeto no actúa para ganar, sino para sostener una posición subjetiva que le otorga coherencia.

También reflexiona sobre el impacto emocional de decisiones virtuales: *"Te quedás pensando, como si hubiera pasado de verdad... te queda una sensación rara"*. Esta frase indica que, aunque el entorno sea ficcional, el sujeto se implica simbólicamente, y lo vivido deja marcas reales en su aparato psíquico. Es en ese punto donde el juego se vuelve serio: ya no es mero pasatiempo, sino espacio de confrontación con lo Real.

Mientras Bastián transita un juego más íntimo con el deseo, el sacrificio y el amor, Parker ubica su experiencia en clave reflexiva sobre la moral y los vínculos, y Gary se reconoce afectado emocionalmente por sus actos virtuales. Desde la teoría, Bastián se sitúa más cerca de lo simbólico y lo real, mientras Parker elabora desde una posición más narrativa e imaginaria, y Gary desde una postura imaginaria y simbólica. En los tres casos, el juego funciona como escena simbólica donde se ensayan decisiones que exceden la lógica de ganar-perder. La moral del sujeto se juega en ese terreno, articulando goce, culpa y deseo. Freud (1920) ya anticipaba que el juego puede ser el escenario privilegiado para la elaboración simbólica de conflictos inconscientes.

Efectos del Otro lúdico en la subjetividad del jugador

El Otro que habita los videojuegos no es unívoco: puede ser figura de sostén, de amenaza o de transformación. En este apartado se exploran los efectos subjetivos que los adolescentes reconocen en su relación con los demás jugadores y con los personajes del juego. El Otro, como estructura simbólica o como alteridad inquietante, configura el yo del videojugador.

El Otro, en sus múltiples formas, deja marcas en el sujeto jugador. En el caso de Bastián, sus compañeros de equipo lo sostienen incluso cuando

falla: *“me cargaban porque no estaba al mismo nivel... pero podían perder, no a mí”*. Esta frase revela que el lazo sostenido por el Otro puede funcionar como contención simbólica de la falta: el sujeto no necesita ser perfecto para pertenecer. Incluso en momentos de tensión, la dimensión simbólica repara: *“cuando uno empezaba a reír, todos los demás empezaban a reír en cadena”*.

Pero el Otro también puede aparecer como amenazante. Cuando juega con desconocidos, Bastián afirma: *“si fallo, no sé cómo el otro va a reaccionar... ahí soy más competitivo porque quiero sobrevivir”*. Este Otro, imprevisible, encarna el lado real de la alteridad, el que escapa a la ley y al sentido, y genera angustia. Como señala Lacan, el Otro no siempre es garante de la ley; también puede ser fuente de goce sin sentido, de exigencia sin piedad.

Parker, en cambio, refiere que el juego le permitió ganar confianza: *“creo que he cambiado mis actitudes... se me quedó el liderazgo del videojuego”*. Pero también reconoce efectos menos positivos: *“ahora soy una persona un tanto ansiosa”*. Esta ambivalencia muestra cómo el juego no sólo proyecta ideales, sino que puede intensificar exigencias o ansiedades que el sujeto ya porta.

No obstante, destaca el valor terapéutico del juego: *“jugar me ayuda... me da una de esas risas que necesito en mi vida”*. Tal como lo plantea Freud (1920) con el Fort-Da, el juego permite simbolizar el dolor, reelaborarlo, y obtener dominio sobre él. El Otro del videojuego —ya sea el compañero de equipo, el enemigo o el personaje narrativo— se convierte entonces en una figura que posibilita el trabajo psíquico: elaborar pérdidas, ensayar deseos, reparar fallas y asumir decisiones.

Por su parte, Gary afirma que *“el juego me hizo menos tímido, aprendí a hablar, a organizarme, a escuchar”*. Esta transformación subjetiva puede pensarse como efecto de la interpelación del Otro simbólico: el Otro del juego, en tanto estructura de reglas, normas y roles, opera como agente de subjetivación.

Sin embargo, también identifica aspectos negativos, tal como Parker: *“a veces me pongo ansioso si no juego... es como que me falta algo”*. Esta dependencia parcial refleja una posible adherencia pulsional: cuando el objeto-juego se vuelve demasiado necesario, se transforma en suplencia del deseo. El juego, entonces, oscila entre sostén y síntoma.

Desde el marco psicoanalítico, Bastián encuentra en el Otro lúdico, contención, Parker capitaliza aprendizajes de liderazgo, y Gary reconoce un

crecimiento en habilidades sociales, aunque también una cierta compulsión. Esta ambivalencia revela que el juego no tiene un efecto único, sino que cada sujeto lo articula desde su estructura. En todos los casos, el videojuego deviene espacio de inscripción simbólica que puede operar como sostén, desplazamiento, o lugar de repetición. Como dice Lacan, el síntoma también es una verdad que goza, y en el juego los adolescentes ensayan maneras de nombrarla.

Discusión

Los hallazgos de este estudio permiten situar a los videojuegos como espacios estructurantes para el sujeto adolescente, donde se despliegan operaciones simbólicas de identificación, elaboración del deseo y construcción del lazo social. Frente a una época marcada por la caída del gran Otro, el debilitamiento de los referentes tradicionales y la emergencia de nuevas formas de socialización, los videojuegos se constituyen como escenas significantes que, aunque ficcionales, producen efectos reales en la subjetividad.

Aspectos previos: la mutación del lazo simbólico

Los resultados obtenidos deben comprenderse en el marco de una profunda transformación del lazo simbólico en la contemporaneidad. Como plantea Miller (2016, a), asistimos a una época donde el saber ya no proviene del Otro: padre, docente, institución, sino que circula de manera fragmentada, deslocalizada y digitalizada, erosionando el rol de los referentes tradicionales en la estructuración del sujeto. Esta mutación deja al adolescente en un escenario de autonomía prematura, pero también de desamparo simbólico. En ese vacío, los videojuegos emergen como escenarios de consistencia imaginaria y simbólica que restituyen, de forma transitoria, una lógica, una ley y un Otro ante el cual posicionarse.

Complementariamente, Loayza (2011) sitúa a los videojuegos online como espacios de reconfiguración simbólica en contextos de exclusión. Su estudio etnográfico muestra que los adolescentes latinoamericanos encuentran en estas plataformas una vía para legitimar su existencia: ya no buscan solo vencer al juego, sino ser reconocidos por una comunidad global. Este proceso simbólico revela una forma de pertenencia y afirmación subjetiva que muchas veces es negada en la vida cotidiana. La escena lúdica, entonces,

se convierte en el lugar donde se produce una proclamación existencial: el Otro del videojuego opera como garante de un reconocimiento que excede la ficción.

Asimismo, González y Turpo (2023) señalan que los videojuegos, lejos de ser meros objetos de entretenimiento, actúan como dispositivos para la exploración identitaria y afectiva. Este hallazgo converge con lo planteado por Barr (2017), quien evidencia que los videojuegos desarrollan habilidades sociales y éticas, funcionando como escenarios donde el sujeto puede desplegar su deseo y ensayar su posicionamiento frente al Otro. Desde el enfoque psicoanalítico, esto implica que el videojuego ofrece coordenadas para sostener el deseo cuando el gran Otro se ha vuelto inconsistente o inaccesible.

Finalmente, Gee (2020) advierte que la lectura del videojuego debe superar su dimensión funcional y técnica, y desplazarse hacia una comprensión existencial: los juegos son espacios donde el sujeto narra su identidad, proyecta sus ideales y confronta sus límites. Esta mirada coincide con lo observado en los casos analizados: el videojuego no es solo una práctica, sino un territorio simbólico donde el sujeto adolescente produce subjetividad frente a la caída de los discursos tradicionales.

Efectos subjetivos: la ética, el síntoma y la elaboración

En este sentido, los testimonios de Bastián, Parker y Gary evidencian que los videojuegos no son únicamente espacios de evasión o entretenimiento, sino escenas donde se ponen en juego dimensiones éticas, afectivas y simbólicas fundamentales para la estructuración del sujeto. En este sentido, los videojuegos operan como una suerte de laboratorio de lo Real: permiten al adolescente ensayar decisiones, asumir consecuencias simbólicas y confrontar los efectos de su deseo.

Siguiendo a Freud (1920), el juego permite transformar la pasividad traumática en una acción con sentido: en lugar de padecer, el sujeto actúa, elabora, representa. En la misma línea, Lacan (1973) propone que incluso en los actos lúdicos, se articula una posición ética del sujeto, una forma de no ceder frente al deseo, aún en un mundo ficcional. Esta dimensión ética, central en los testimonios analizados, se expresa en decisiones morales complejas: sacrificar al otro, actuar con lealtad, elegir el camino difícil. Tales

elecciones reflejan una subjetividad en conflicto, en construcción, que se interroga por el bien, la justicia y el lugar del Otro.

En este sentido, Esteban Serafín (2014) sostiene que los videojuegos permiten “habitar” la ficción, a diferencia de otras formas narrativas. Este habitar implica una implicación subjetiva que puede devenir sintomática: si el goce se concentra exclusivamente en la escena virtual, el sujeto puede quedar atrapado en una lógica sin Otro, donde no hay mediación simbólica posible. Serafín advierte que el videojuego puede devenir adicción o compulsión, no por su contenido en sí, sino por su potencial para anular el lazo con el Otro, fijando al sujeto en un circuito cerrado de goce.

No obstante, los casos analizados muestran que los videojuegos también pueden operar como espacios de simbolización y elaboración. Los adolescentes relatan momentos de catarsis emocional, construcción empática y reflexión moral. Estas vivencias coinciden con lo señalado por Ortiz y Uribe (2015), quienes destacan que el videojuego impacta en el autoconcepto de los jugadores, permitiendo expresar emociones, generar lazos interpersonales y desarrollar empatía con los personajes y con otros jugadores. En términos lacanianos, se trata de una identificación simbólica: no con la imagen especular, sino con un rasgo, un significante, una historia que el sujeto hace suya.

Finalmente, Salen y Zimmerman (2012) proponen que los videojuegos deben entenderse como entornos éticos, en tanto exigen al jugador tomar decisiones, asumir posiciones, elaborar reglas propias. Esta perspectiva permite reinterpretar las decisiones morales relatadas por los entrevistados no como simple ficción, sino como ensayos subjetivos que permiten al adolescente posicionarse frente a su deseo, su culpa, su responsabilidad. El videojuego, entonces, se revela como una escena estructurante del sujeto, donde se juega algo del síntoma, del ideal y del lazo.

Conclusiones

Esta investigación ha permitido visibilizar el papel complejo y significativo que los videojuegos ocupan en la configuración identitaria de adolescentes, particularmente en su relación con los otros del videojuego: compañeros de equipo, avatares, personajes y comunidades online. Desde una perspectiva psicoanalítica, los videojuegos no sólo aparecen como escenarios de evasión o entretenimiento, sino como espacios simbólicamente estructurados donde

el sujeto adolescente proyecta ideales, confronta decisiones éticas y ensaya modos de vínculo con el Otro.

Uno de los aportes más relevantes de este estudio radica en haber mostrado cómo los videojuegos operan como dispositivos de subjetivación en un contexto marcado por la caída de los grandes referentes simbólicos. En ausencia de un Otro consistente, el juego ofrece una gramática lúdica donde se restituyen, provisoriamente, coordenadas de deseo, pertenencia y reconocimiento. En esta escena, el sujeto no sólo juega, sino que se pone en juego: elige, fracasa, persiste, goza y, sobre todo, se interroga.

Asimismo, los testimonios analizados revelan que los procesos de identificación que se despliegan en el mundo virtual no son secundarios o superficiales, sino profundamente estructurantes. La construcción del avatar, las decisiones morales, la interacción con otros jugadores y la experiencia emocional dentro del juego configuran un entramado de sentido donde el yo se articula, se escinde y se reconstituye. En este punto, el videojuego se convierte en una plataforma para la experimentación subjetiva, donde el adolescente puede habitar versiones de sí mismo, confrontar sus ideales y tramitar sus conflictos internos.

Este trabajo también aporta a la comprensión de la dimensión ética que atraviesa la experiencia lúdica. Más allá de la lógica binaria del “ganar o perder”, los videojuegos permiten a los adolescentes enfrentarse a dilemas simbólicos y poner a prueba su responsabilidad frente al Otro. Esta dimensión ha sido poco explorada en el campo de los estudios psicológicos sobre videojuegos, y constituye una línea fértil para futuras investigaciones clínicas y culturales.

Finalmente, el estudio ofrece un aporte metodológico al articular el análisis clínico-conceptual con el relato subjetivo de los adolescentes. Esta elección permitió acceder no sólo a los efectos del videojuego sobre el sujeto, sino también a su función en la organización del deseo adolescente. En este sentido, el videojuego no se estudia como objeto externo al sujeto, sino como territorio simbólico donde éste se produce, se reconoce y se transforma.

En suma, este artículo contribuye a consolidar un campo de estudio emergente en el que convergen el psicoanálisis, la cultura digital y la adolescencia. Los videojuegos, leídos desde esta perspectiva, no son meras

pantallas, sino espejos, máscaras y escenarios donde el sujeto se busca, se confronta y, en ocasiones, se encuentra.

Referencias bibliográficas

- Agudelo, C. (2014). *La sociedad de los avatares Videojuegos, representación y discriminación*. Tesis de grado. Universidad de Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://ram-wan.net/tesis/65-agudelo.pdf>
- Barr, M. (2017). *Video games can develop graduate skills in higher education students: A randomised trial*. Computers & Education, 113, 86-97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.016>
- Bautista, N. (2011). *Investigación cualitativa*. Epistemología, metodología y aplicaciones. Editorial el manual moderno. Colombia.
- Bouquet, R. (2009). *El método de observación de bebés*. Medicgraphic. Volumen 23, Número 4. Pp. 219-222. Recuperado de: <https://www.medigraphic.com/pdfs/inper/ip-2009/ip094e.pdf>
- Cazau, P. (2006). *Introducción a la investigación en ciencias sociales Tercera Edición*. https://educacionparatodalavida.files.wordpress.com/2015/10/cazau_pablo_-_introduccion_a_la_investigacion.pdf
- Corona, A. (2015) El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego. Revista razón y Palabra, núm. 92, pp. 1-16 Universidad de los Hemisferios Quito, Ecuador. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199543036062.pdf>
- Evans, D. (1998). *Diccionario introductorio al psicoanálisis*. Buenos Aires. Paidós.
- Freud, S. (1914 – 1992). *Introducción al narcisismo*. Amorrortu Editores. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/INTRODUCCION%20AL%20NARCISISMO.pdf>
- Freud, S. (1920-1922). *Más allá del principio de placer*. psicología de las masas y análisis del yo y otras obras. Amorrortu editores. Buenos aires. Recuperado de: <https://www.bibliopsi.org/docs/freud/18%20-%20Tomo%20XVIII.pdf>

- Freud, S. (1923 – 1925). *El yo y el ello*. Amorrortu editores. <https://www.bibliopsi.org/docs/freud/19%20-%20Tomo%20XIX.pdf>
- Gee, J. P. (2020). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Macmillan.
- González, J. & Turpo, O. (2023). *Jugar para significar: videojuegos, subjetividad e identidad*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 21(2), 1–20. <https://doi.org/10.11600/1692715x.21212220322>
- Grinberg, L. y Grinberg, R. (1980). *Identidad y cambio*. Bs As: Paidós. Recuperado de: <https://vsip.info/qdownload/250492276-grinberg-leon-y-grinberg-rebeca-identidad-y-cambiopdf-pdf-free.html>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Buenos aires. Alianza editorial. Recuperado de: https://eva.udelar.edu.uy/pluginfile.php/1074698/mod_resource/content/3/Huizinga%20-%20Homo%20Ludens%20%281%29.pdf
- Lacan, J (1960). *Seminario 9*. Editorial Paidós. <https://www.bibliopsi.org/docs/Lacan/11%20Seminario%209.pdf>
- Lacan, J. (1966). *Acerca de la estructura como mixtura de una otredad, condición sine qua non de absolutamente cualquier sujeto*. Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. <https://www.philosophia.cl/biblioteca/lacan/conferencia%201966%20.pdf>
- Lacan, J. (1971). *Escritos I y II*. Paidós editores. <https://www.bibliopsi.org/docs/Lacan/Lacan-Escritos-I-y-II-Siglo-XXI-Completo.pdf>
- Lacan, J. (1973). *Seminario 11*. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. Paidós editores. <https://www.bibliopsi.org/docs/Lacan/Seminario-11-Los-Cuatro-Conceptos-Fundamentales-Del-Psicoanalisis-Paidos-BN.pdf>
- Loayza, J. (2011). *Sensibilidades y videojuegos en línea: un análisis de la frontera entre lo real y lo virtual en América Latina*. Revista Austral de Ciencias Sociales. Núm. 20, pp. 19-40. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/459/45924206002.pdf>

- Miller, J. (2016, a). *En dirección a la adolescencia*. <https://es.scribd.com/document/349773519/En-direccio-n-a-la-adolescencia-Jacques-Alain-Miller>
- Miller, J. (2016, b). *La erótica del tiempo*. Paidós.
- Ortiz, G.y Uribe, C. (2015). *Acercamiento a la experiencia de ser gamer: percepción de autoconcepto en videojugadores/as*. Tesis de grado. Universidad de Bio Bio. Chile. Recuperado de: <http://repobib.ubiobio.cl/jspui/bitstream/123456789/1320/1/Ortiz%20Galvez%2c%20Gustavo%20Adolfo.pdf>
- Penix- Thadsen, P. (2016). *Code culture*. Videojuegos en Latinoamérica. The MIT press. <https://es.scribd.com/document/521176519/Penix-Tadsen-Phillip-Cultural-code-video-games-and-Latin-America-The-MIT-Press-2016>
- Pierre, J. (1996). *INVESTIGACIÓN CUALITATIVA: definición y ámbito*. Traducción, Adaptación y síntesis del francés por Miguel Ángel Gómez Mendoza - Profesor Universidad de Caldas - universidad Tecnológica de Pereira. <https://revistapropectiva.univalle.edu.co/index.php/prospectiva/article/download/13717/16553/60152>
- Raessens, J., Frissen ,V. Lammes, S. De Lange, M. De Mul, J. (2016). *Playful Identities The Ludification of Digital Media Cultures*. Traducccion google translator. <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/33239/524070.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Reyes, J. y German, J. (2016). *Criaturas inaprensibles: liminalidad e intersticio en la figura del monstruo en los videojuegos*. El Ornitorrinco Tachado. Revista de Artes Visuales, núm. 4, pp. 27-42. <https://www.redalyc.org/journal/5315/531562131002/531562131002.pdf>
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2012). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sandoval, C. (1996). *Investigación cualitativa*. Programa de especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación. ARFO editores e impresiones. <http://panel.inkuba.com/sites/2/archivos/manual%20colombia%20cualitativo.pdf>

- Serafín, E. (2014). *Una mirada psicoanalítica al videojuego*. Tesis de grado. Universidad de Aconcagua. https://www.academia.edu/23381265/Una_mirada_psicoanal%C3%ADtica_al_videojuego
- Verdu, R. (2007). *Videojuegos, cultura y juventud*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2648903.pdf>