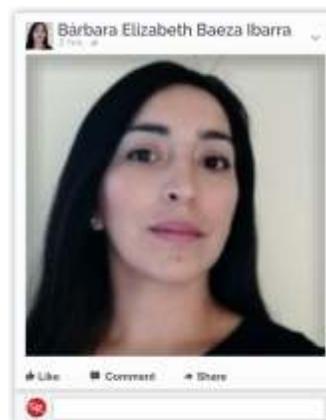


## La identificación a partir de la virtualidad en los juegos de rol en línea según los aportes de Sigmund Freud

*The identification from virtuality in online role games, according to the contributions of Sigmund Freud*



**Bárbara-Elizabeth Baeza-Ibarra**  
1987, chilena,  
Universidad Andrés Bello, Chile  
[barbarabaezaibarra@gmail.com](mailto:barbarabaezaibarra@gmail.com)



### RESUMEN

El objetivo de este artículo es realizar una indagación acerca de la identificación a partir de la virtualidad en los juegos de rol en línea, según los aportes de Sigmund Freud. El estudio es teórico, por lo tanto la metodología se basa en una revisión bibliográfica donde se profundizará en conceptos freudianos como identificación, narcisismo, ideal del yo y psicología de las masas. El juego de rol online se constituye en un importante propiciador de la socialización, los jugadores se identifican con rasgos de los personajes a los que idealizan, las nociones freudianas se siguen sosteniendo, aunque el escenario sea distinto.

**Palabras clave:** Virtualidad, juego de rol en línea, identificación, ideal del yo.

**Recibido:** 28-02-2017. **Aceptado:** 28-03-2017



### ABSTRACT

The objective of this article is to make an inquiry about identification starting from the virtuality of role play games on line with contributions of S. Freud. The study is theoretical therefore, the methodology is based on a bibliographical revision where deepen Freudian concepts like identification, narcissism, ego ideal and mass psychology. The on line role play constitutes in an important propitiator of socialization as the players identify with the character's features whom they idealize, the Freudian notions are still sustained, despite there being a different setting.

**Key-words:** Virtuality, on line role play, identification, ego ideal.

## INTRODUCCIÓN

El uso de nuevas tecnologías ha propiciado cambios a nivel cultural y social como la inclusión de nuevos conceptos, formas de comunicación y de formar lazos sociales. Han hecho de estas un recurso esencial y habitual para la mayoría de las personas a nivel mundial; el incremento progresivo de estas tecnologías, en todo ámbito de la vida ha generado cambios en la forma de jugar, así el juego es una de las primeras formas de relación con el medio, pues nos permite simbolizar, desarrollar capacidades como la comunicación, lenguaje, imaginación, etc.

Por otra parte, es importante señalar que el juego no es una actividad exclusiva de los niños; son muchos los adultos que disfrutan del juego ya sea como una forma de interactuar, sociabilizar o de distracción. Actualmente los juegos de mayor impacto en la población son los MMORPG video juegos de rol multijugador masivos en línea, estos tienen características que los hacen ser los más utilizados, dado que conforman equipos, comandan su avatar, realizan torneos, es posible comprar artículos, elegir los escenarios virtuales, entre otros aspectos.

Son diversos los estudios realizados acerca de los

juegos de rol online, investigaciones a partir de distintas disciplinas como la Sociología, Psicología, Pedagogía, y otras, han abarcado temáticas como la socialización, aislamiento, adicción, el aprendizaje, etc.

Frente a las indagaciones que se han realizado, se formula la siguiente pregunta para este artículo: ¿qué lazos se pueden establecer entre los juegos de rol virtuales y la identificación, según los aportes de Sigmund Freud? Para llevar a cabo este desafío se realizará un recorrido bibliográfico considerando los aportes del padre del psicoanálisis acerca de la identificación; se abordarán textos como *Introducción al narcisismo* (1914), *Pulsiones y destinos de pulsión* (1915), *Psicología de las masas y análisis del yo* (1921). Por otra parte, se considerarán algunos aportes de otros psicoanalistas, como es el caso de J. Lacan quien hizo importantes contribuciones acerca de la identificación en su texto *El estadio del espejo* (1949). Se profundizará en conceptos freudianos como identificación, narcisismo, ideal del yo, superyó, masas, sublimación y a partir de estos de se desprenderán preguntas que permitirán tensionar y dar cuenta de las conclusiones finales de este artículo.

## VIRTUDES, JUEGOS E IDENTIFICACIÓN EN SIGMUND FREUD

La virtualidad y los juegos de rol en línea se relacionan con conflictivas sociales y psicológicas sumamente contingentes a esta época. El uso de las nuevas tecnologías han producido cambios en las formas de relación y subjetividad de los individuos que pueden estar en la base de distintas problemáticas sociales y psicológicas, por lo tanto, resulta pertinente ensamblar conceptos psicoanalíticos como es el de identificación en Sigmund Freud, pudiendo encontrarse alcances tanto clínicos como sociales.

Al tratarse de un campo relativamente nuevo, con una masificación rápida en las distintas culturas, no existe una normativa consistente en torno al contenido utilizado por los juegos de rol virtuales, propiciando un campo de estudio poco abordado que ha generado polémicas principalmente acerca de la adicción y aislamiento social.

Analizar el uso de los juegos de rol virtuales a la luz de conceptos psicoanalíticos como es el de identificación en Sigmund Freud es un tópico interesante de abordar, debido a que este se ha

transformado en un fenómeno a nivel mundial muy potente, creando nuevos tipos de socialización en esta red donde se comparten intereses, un lenguaje propio del juego, entre otros puntos, pudiendo llegar

a ser para muchos más que una actividad lúdica, un afán llamativamente intenso en cuanto al tiempo excesivo empleado en el uso del juego.

## NOCIÓN DE VIRTUALIDAD

Actualmente la digitalización es parte de nuestro lenguaje, aprendizaje, trabajo, formas de ocio, comunicación, etc., las nuevas tecnologías han ido llenando todos los espacios de la sociedad. Baudrillard (1994) señala que nos encontramos en el éxtasis de la comunicación "actualmente existe toda una pornografía de la información y la comunicación, una pornografía de los circuitos y las redes" (1994, p.18).

Baudrillard en su libro *Cultura y Simulacro* propone la abolición de lo real, para abordar el concepto de hiperrealidad, ya no haciendo referencia a una

imagen como un reflejo de lo real, sino más bien a un simulacro virtual que de alguna forma será más real que lo real. "El truco visual no se trata nunca de confundirse con lo real, sino de producir un simulacro, con plena conciencia del juego y del artificio" (1998, p.34). En este sentido, la virtualidad estaría del lado de lo hiperreal, de aquello que supera la ficción y es percibido por nosotros incluso sensorialmente como una "realidad" tangible, aprehensible. Nos envolvemos en lo virtual porque invade todos los espacios del ser humano postmoderno y se produce un exceso de realidad que termina con lo real.

## EL JUEGO DE ROL

El juego de rol permite apropiarse de ciertas características de un personaje e interpretar este rol dentro de una dinámica de fantasía que es el juego, el cual "no se trata, solamente, de situaciones rutinarias sino que pueden ser aquellas, que por su impacto, hayan sido registradas" (Duek, 2011, p. 16). La dinámica del juego permite una relación activa en

tanto lo sitúan en un espacio y tiempo determinado, promueve la socialización y mediación con otros personajes. Atendiendo a la pregunta que propone este artículo, se definirá qué son los juegos de rol en línea dando cuenta de algunas investigaciones que se han hecho en este ámbito.

## JUEGO DE ROL EN LÍNEA

A medida que ha pasado el tiempo, y las nuevas tecnologías ya son parte de nuestra cultura, aparece una nueva modalidad de juegos de rol, específicamente los videojuegos de rol virtuales de uso masivo. Es relevante señalar que "gran parte del imaginario colectivo contemporáneo está atravesado por los videojuegos; son muchos los niños, jóvenes y adultos que se han socializado en contacto intenso con los videojuegos y han visto marcada su identidad por su relación con ellos" (Gómez, 2013, p. 7).

En esta modalidad de juego se desprende una nueva manera de sociabilizar, a través de la digitalización y el uso de la tecnología, donde se produce el encuentro de personas con intereses comunes, compartiendo emociones y opiniones de forma inmediata y simultánea en la internet. Son millones los jugadores que pueden conectarse a través de la red, por esto el término de multijugadores, como se mencionó, posee un alcance masivo. Juegan en tiempo real, "en línea porque es necesario estar conectado a Internet para jugar. Los MMORPG son juegos de rol en los que los personajes pueden evolucionar, por ejemplo, en sus atributos y equipamiento" (Marco y Cholz, 2014, p.1).

Estos juegos permiten al jugador la creación de un avatar, es decir un personaje que vivirá el mundo

virtual sociabilizando con los demás personajes comandados por los otros jugadores y las características que posee el avatar dependerá de las funciones que este cumpla; sin embargo, el equipo no deja de ser tal y por ello todos adquieren distintas funciones para lograr objetivos en el juego; se juegan dinámicas como el prestigio y la gratificación de parte del equipo poniendo en movimiento la identidad del sujeto. Es un "mundo virtual lleno de fantasía, si se ganan puntos se puede labrar un prestigio, se cumplen fantasías de poder, se suma experiencia y se siente la presión del clan entero para seguir jugando" (Fargues y Carbonell, 2010, p. 135).

Los videojuegos se han transformado en un verdadero fenómeno social, logrando abarcar una gran cantidad de jugadores de todas partes del mundo, de distintos rangos etarios, movilizando así una industria que genera grandes ingresos de dinero.

Una vez expuestas las consideraciones acerca de la noción de virtualidad y el juego de rol en línea, es preciso hacer una aproximación a la teoría psicoanalítica realizando un recorrido en relación al concepto de identificación desarrollado por Sigmund Freud que se enlazará con la pregunta ya mencionada: ¿qué lazos se pueden establecer entre los juegos de rol virtuales y la identificación según los aportes de Sigmund Freud?

## LA IDENTIFICACIÓN EN SIGMUND FREUD

El concepto de identificación en la obra de Sigmund Freud se va desarrollando de una manera gradual, adquiriendo un lugar importante en su teoría; sin embargo, la noción de identificación fue específicamente abordada en el año 1921, en Psicología de las masas y análisis del yo, donde el autor dedica un acotado apartado para referirse a los diferentes tipos de identificación. Cabe señalar identificación psicoanalítica se define como un proceso psicológico mediante el cual un sujeto asimila un aspecto, una propiedad, un atributo de

otro y se transformará, total o parcialmente, sobre el modelo de este. La personalidad se constituye y se diferencia mediante una serie de identificaciones. (Laplanche y Pontalis, 1971, p.184).

Sigmund Freud plantea en Introducción al narcisismo (1914) que lo más probable es que "algo tiene que agregarse al autoerotismo[1], una nueva acción psíquica, para que el narcisismo se constituya" (Freud, 1914, p. 74). En relación a esta nueva acción psíquica mencionada es que puede

plantearse una contribución de Jacques Lacan muchas décadas después con sus conceptualizaciones acerca del Estadio del espejo (2003), donde propone todo un aparatage en términos ópticos pensando lo que podría ser esa nueva acción psíquica[2]. Se describe un estado de prematuración biológica del niño, "el estadio del espejo es un drama cuyo empuje interno se precipita de la insuficiencia a la anticipación" (2003, p. 90). Como efecto del rebote de la imagen del otro, se va a producir la fantasía del cuerpo fragmentado, ya que hasta ese momento no lo vivía así, no tenía la significación de esa posibilidad, lo que permite la unificación de ese cuerpo que hasta ahí era vivenciado como partes aisladas:

La matriz simbólica en la que el yo (je) se precipita en una forma primordial, antes de objetivarse en la dialéctica de la identificación con el otro y antes de que el lenguaje le restituya en lo universal su función de sujeto (2003, p.87).

El yo en Jacques Lacan se constituye directamente de la imagen del otro, hay un retorno de esta imagen que se capta como si fuera propia, el yo estaría compuesto por estas imágenes devueltas.

Ahora bien, Sigmund Freud construye el concepto de pulsión bajo la lógica del principio del placer, "el sentimiento de displacer tiene que ver con un incremento del estímulo, y el de placer con su disminución" (Freud, 1915, p.116). Al principio, las pulsiones sexuales se apuntalan en la satisfacción de las pulsiones yoicas; solo más tarde se independizan de ellas, el niño elige a su objeto tomándolo de sus vivencias de satisfacciones; el narcisismo primario desplaza la libido desde ese narcisismo hacia un yo ideal, se desplaza en virtud de que se ha podido formar un Ideal del yo.

En el año 1917, en su escrito *Duelo y melancolía* Sigmund Freud retoma las problemáticas expuestas ya en *Introducción al narcisismo*; acerca de la melancolía se trabaja la identificación en relación a la elección de objeto. La ambivalencia cobra importancia en la identificación, ya que "la pérdida del objeto hubo de mudarse en una pérdida del yo, y el conflicto entre el yo y la persona amada, en una bipartición entre el yo crítico y el yo alterado por la

identificación" (Freud, 1917, p. 247). El yo, vía la devoración (fase oral), incorpora al objeto, por lo que "la identificación es la etapa previa de la elección de objeto y es el primer modo, ambivalente en su expresión, como el yo distingue a un objeto" (Freud, 1917, p. 247).

A partir de los conceptos de Sigmund Freud, también se logra dar conocimiento de la importancia del grupo, "el más importante aspecto social de esta articulación totemista de la tribu consiste en que a ella se conectan determinadas normas establecidas por la costumbre para el comercio recíproco entre los grupos" (Freud, 1913-1912, p.109). El desarrollo del ideal del yo en Sigmund Freud tiene un componente social importante, donde podemos apreciar la dinámica de grupo, el asesinato del padre de la horda primitiva nos reflejaría un contrato social.

En la obra de Sigmund Freud lo social, el sentido de pertenencia es algo que se puede revisar desde lo cultural; desde el ingreso a la cultura "la psicología de las masas trata del individuo como miembro de un linaje, de un pueblo, de una casta, de un estamento, de una institución o como integrante de una multitud organizada en forma de una masa" (1921, p. 68). Siempre estamos ligados a personas significativas, de donde tomamos rasgos, somos parte de esta multitud organizada. Para definir lo que es una masa y las relaciones al interior de esta cabe señalar que "una masa primaria de esta índole es una multitud de individuos que han puesto un objeto, uno y el mismo, en el lugar de su ideal del yo, a consecuencia de lo cual se han identificado entre sí en su yo" (Freud, 1921, p.109-110).

En este sentido, las masas se encuentran unidas por vínculos amorosos, hay un poder que comanda, que logra la cohesión de los individuos en relación al objeto, hay una resignación por lo particular en ese gesto de amor a los otros, la identificación puede desplegarse en cualquier comunidad que no es objeto de pulsiones sexuales habiendo una ligazón afectiva con el conductor de la masa, "hay una identificación entre los miembros entre sí debido a todos los integrantes del grupo, se genera una identificación por proyección, en torno a un objeto en común que estructura al grupo" (Freud, 1921, p.50).

## CONCLUSIONES-DISCUSSION

Luego de este recorrido, nos centraremos en los ejes principales que permitirán responder a la pregunta, ¿qué lazos se pueden establecer entre los juegos de rol virtuales y la identificación según los aportes de Sigmund Freud?

El espacio donde se desarrollan los lazos de los participantes de estos juegos de rol online es virtual; tomando los conceptos de Baudrillard, la virtualidad sería una construcción más real que lo real, una simulación de una hiperrealidad que hace que la imagen proyectada sea casi tangible, esto produce un atractivo muy potente, se ofrece la perfección de la realidad a través del sonido, la alta definición, las dimensiones 3D. En este sentido, en los juegos de rol virtuales los modelos de los personajes son muy realistas o hiperrealistas según el autor, por ende poseen un atractivo importante en relación a los efectos del sonido, los escenarios donde se despliegan estos son mucho más realistas, se construye una vida dentro de otra realidad en este mundo virtual donde las expresiones, e incluso la conformación del personaje, están del lado de la simulación.

El sujeto escoge un personaje que lo va a representar en el juego según sus deseos, por lo tanto, se identifica con aquello que idealiza, no es necesario que se identifique por completo al personaje, la identificación tiene un componente parcial, por lo tanto puede ser que adquiera algunos rasgos, aspectos o atributos, ya que la personalidad se forja y se diferencia a través de una serie de identificaciones.

Varias son las discusiones que se han tornado frente a esta afirmación, donde el aislamiento, adicción, sedentarismo, etc., son unas de las principales fuentes de investigaciones realizadas en torno al juego de rol en línea "gran parte del imaginario colectivo contemporáneo está atravesado por los videojuegos; son muchos los niños, jóvenes y adultos que se han socializado en contacto intenso con los videojuegos y han visto marcada su identidad por su relación con ellos" (Gómez, 2013, p. 7). Sin embargo, podemos preguntarnos si acaso el uso de los juegos de rol en línea posibilita la destrucción de

los lazos sociales, si al utilizarlos se potencia el aislamiento o más bien se podría plantear como una nueva manera de sociabilizar o de conformar un grupo, tomando las características descritas por Sigmund Freud respecto a las masas.

Si se piensa en el concepto de identificación descrito por Sigmund Freud según lo señalado en el esquema de *Psicología de las masas y análisis del yo*, se puede afirmar que esta es individual, al mismo tiempo que grupal, como el objeto es retroactivo respecto al ideal de yo, los distintos yos se identifican al mismo objeto, en tanto comparten un único ideal.

Existe la masa a partir de la conformación de lazos libidinales entre los sujetos; en esta relación de colaboración, la función del ideal del yo es la de producir una salida de lo que conocemos por narcisismo primario. Este distanciamiento es necesario ya que a partir de ahí se produce una aspiración intensa a recobrar ese estado perdido. En relación al juego podemos pensar que se produciría un desplazamiento de la libido hacia un ideal del yo impuesto desde afuera, cumpliendo así con las expectativas del jugador, y transformándose en su ideal del yo. El intento por lograr este ideal del yo y las exigencias que conlleva este, propone un estado similar a lo que mencionamos como narcisismo primario, entonces es un sustituto que puede ser el yo ideal, acá el yo cree haber alcanzado las exigencias propias del ideal del yo.

Teniendo en cuenta que la mayoría de los estudios abordan los juegos de rol online desde una perspectiva más sintomática, como la adicción o aislamiento "Los juegos de rol online, llamados massively multiplayer Online role-playing games [MMORPG] son claros exponentes de lo que puede suceder cuando jugar se convierte en adicción" (Carbonell, 2009, p. 201) ¿se podría pensar desde una vía sublimatoria? Podría tratarse de esto último si consideramos los puntos centrales de la conformación de la masa en donde, de alguna manera, se restringe la libido narcisista, sustituyendo la satisfacción de la pulsión sexual a través de una modificación apropiada para la meta, mudando así la fuente de esta pulsión.

La imagen virtual a partir de Jacques Lacan se explicaría como algún tipo de ilusión, esta es una formación ilusoria, ya que la imagen del espejo es la imagen real de una imagen virtual produciéndose una confluencia de la libido en el cuerpo. Entonces, cabe preguntarse: ¿hay una necesidad de un componente real de una presencia material concreta para entender la dinámica de la identificación? Si pensamos esto de la virtualidad, la imagen y el yo como función alienante utilizando nuevas formas a propósito de las nuevas tecnologías, se cumple el hecho de que el yo sea imaginario, de que se construya en esa dimensión del orden del desconocimiento. Es decir, el yo no se constituye con todas las imágenes, solo en las que reconoce su similar, pero lo que realmente atrae al yo para su constitución es lo que la imagen no revela, se identifica con esto del orden de lo desconocido.

De esta manera y en relación a lo mencionado por el autor Baudrillard, quien propone el concepto de hiperrealidad, se puede señalar que la interacción y el nivel de realidad posible dentro de los escenarios virtuales y la creación de personajes que el jugador puede comandar, hacen de estas plataformas un sistema de socialización posible para muchos en esta nueva época donde la cultura está atravesada por el éxtasis de la comunicación. En este sentido, el juego se constituye como un importante propiciador de la socialización, en donde los jugadores tienen la posibilidad de interactuar con otras culturas, conformar grupos de interés, caracterizar personajes e incorporar neologismos favoreciendo que el juego tenga una identidad propia. A pesar de estar insertos en esta hiperrealidad, lo que implica un espacio distinto, una distancia, el jugador puede estar en cualquier parte del mundo. La modalidad de encuentro no es siempre la misma y en ocasiones se realizan distintos torneos y convenciones donde los games dan vida a los personajes, se disfrazan, realizan equipos, competencias, etc.

En relación a lo postulado por Sigmund Freud podríamos concluir que los jugadores se identifican a rasgos que desean incorporar del avatar o de los distintos personajes a los que idealizan, se mueven en este mundo virtual con el fin de alcanzar ese ideal del yo, esa serie de rasgos que van a construir su personalidad.

Por otra parte, hay una satisfacción imaginaria dentro del juego, gratificación que el individuo no está experimentando en otros contextos fuera del espacio virtual. Como se señaló en las discusiones de este artículo, en el juego circulan lógicas narcisistas y superyoicas, detectándose, entre otras cosas, una gratificación personal cuando se logra un prestigio dentro del grupo buscando cumplir con las altas expectativas de este último.

El componente grupal dentro de esta lógica también puede responder a la pregunta sobre la destrucción de los lazos sociales y el aislamiento; muchos de los estudios disponibles indagan en estas temáticas. Sin embargo, habría que analizar en qué sentido un juego de rol virtual podría devenir adictivo en caso que se relacione más con un criterio adaptativo; los participantes pasan más tiempo jugando que realizando otra actividad, realizan eventos donde se disfrazan de sus personajes favoritos, usan neologismos característicos del juego, disponen de mucho tiempo jugando frente al computador, lo que para muchos puede generar preocupaciones en torno al sedentarismo y aislamiento. Desde el punto de vista del psicoanálisis, una adicción a este tipo de juegos no es posible de generalizar, el síntoma se relaciona con algo del orden singular, por lo habría que preguntarse acerca de qué es lo que puede estar disfrazando el sujeto en relación a este conflicto que subyace y si acaso genera algún malestar en el individuo, pese a estar muchas horas jugando en línea.

Teniendo en cuenta el gran nivel de estrategia que implica el uso de los juegos de rol online, el desarrollo del pensamiento simbólico es alto, es decir, constantemente hay que estar pensando acerca de las estrategias del otro, desenvolverse en un medio social a través de códigos y neologismos cargados de referentes simbólicos, así como también es necesario plantear objetivos y metas en base a distintas tácticas diseñadas por los grupos y archivados por sus integrantes. Así, el juego se puede plantear como un precursor, una herramienta para el desarrollo del pensamiento simbólico, pues tiene las características necesarias para adquirir conocimientos en base a la experiencia indirecta y desarrollar el pensamiento.

Entonces, se puede señalar que las nociones freudianas se siguen sosteniendo; aunque el escenario sea distinto, las coordenadas en las que se mueve el grupo son las mismas que Sigmund Freud postula para la psicología de las masas. Hay una identificación de orden social, y quienes pertenecen al grupo tienen en común un mismo ideal, los distintos yos se identifican al mismo objeto, comparten un único ideal. En relación al líder, podemos identificar en este tipo de juegos los máximos referentes quienes tienen los personajes más potentes que han liderado los mejores equipos en distintos torneos a nivel mundial. Se da paso a la comunidad dejando de lado el narcisismo, es el líder quien dirige los distintos yos hacia el mismo objeto, comparten el mismo ideal.

La sublimación es un destino posible en este tipo de juegos de roles, en tanto este destino cumpliría con transformarse en una meta culturalmente aceptada, donde se satisface la pulsión sexual; el juego tiene la capacidad de representar la fantasía del sujeto, la modela, la limita y la recrea, se enlazan lógicas narcisistas, ya que es muy importante el prestigio tanto a nivel grupal como individual, haciéndose extensivo hacia los demás grupos. Asimismo, individuos y grupos van descubriendo destrezas, desarrollando nuevas habilidades para labrar metas comunes.

De acuerdo a los planteos freudianos, siendo la pulsión un componente humano que nunca se satisface, se constituye en un empuje constante que se logra ejemplificar en los jugadores que pasan horas en el computador, siendo para ellos un verdadero motor de sus metas, aunque resulte poco adaptativo para la mirada de otros quienes no invisten estos juegos de roles.

Según lo revisado en el presente artículo y

retomando los conceptos de Jacques Lacan en el estadio del espejo, se puede señalar que el autor considera al yo como una imagen de otra imagen que siempre está sometida a cierta virtualidad al tratarse de una formación ilusoria. En este sentido, a propósito de las características de los juegos de rol, así como la dinámica identificatoria postulada por Sigmund Freud se puede decir, a modo de conclusión, que no sería necesaria la presencia de algo material concreto para comprender los postulados en torno a la identificación, lo que se puede ver en este caso en correspondencia al uso de las nuevas tecnologías utilizadas en los juegos de rol online. A través de estos se puede dar cuenta de las particularidades del yo, su carácter imaginario plasma el hecho de que el yo se construya en esa dimensión del orden del desconocimiento en tanto el yo tiene una función alienante.

De acuerdo a lo señalado anteriormente, la relevancia de la investigación estaría orientada al uso masivo de un video juego de rol virtual, el uso de este tipo de nuevas tecnologías se ha masificado a nivel social generando cambios culturales. No obstante, las implicancias prácticas que se pueden desprender de este artículo están dirigidas a obtener nuevas formas de análisis y comprensión de fenómenos sociales.

Finalmente, las implicancias teóricas que pueden desprenderse de este estudio se relacionan con conflictivas sociales y psicológicas, sumamente contingentes a la época en que nos encontramos. Por lo tanto, el ensamblar conceptos psicoanalíticos, como es el de identificación en Sigmund Freud, a una variable contingente, además de sostener estos conceptos en la actualidad, podría lograr alcances tanto clínicos como sociales.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Baudrillard, J. (1994). El otro por sí mismo. Barcelona: ANAGRAMA.

\_\_\_\_\_ (1998). Cultura y simulacro. Barcelona: KAIROS.

Carbonell, X. Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. Rev. De Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport 2009; (25) 201-220. [En Línea] Recuperado de <http://www.raco.cat/index.php/Aloma/article/viewFile/144643/196463>

Duek, C. Infancias Contemporáneas. Apuntes para una reflexión sobre las instituciones, los medios de comunicación y el juego. Rev. Infancias Imágenes, 2011; 10 (1), 8-20. [en línea] Recuperado de: <http://D:/Usuario/Desktop/4460-19085-1-PB.pdf>.

Fargues, M. y Carbonell, X. Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en el mundo digital. Rev. Estudios de juventud. 2010; (88), 131-145. [En línea] recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3254554>

Freud (1913-1914). Tótem y Tabú. Algunas concordancias en la vida anímica de los salvajes y de los neuróticos. v. 13. Buenos aires y Madrid: Amorrortu.

\_\_\_\_\_ (1920-1922). Más allá del principio de placer, Psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras 1. Más allá del principio de placer. V.18. Buenos Aires: Amorrortu.

\_\_\_\_\_ Más allá del principio de placer, Psicología de las masas y análisis del yo, y otras obras 2. Psicología de las masas y análisis del yo. Buenos Aires. Amorrortu.

\_\_\_\_\_ (1914-1916). Pulsiones y destinos de pulsión. En J. L. Etcheverry (Trad.), Obras Completas, v. 14.

Buenos Aires: Amorrortu.

\_\_\_\_\_ Introducción al narcisismo. En J. L. Etcheverry (Trad.), Obras Completas, v. 14. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1914-1916). Duelo y melancolía (1915). En J. L. Etcheverry (Trad.), Obras Completas, v. 14. Buenos Aires: Amorrortu.

Gómez, A. (2013). Mujeres y video juegos. Estudio sobre roles, actitudes y representaciones de las mujeres en los videojuegos. Trabajo de grado no publicado. Universidad Complutense de Madrid. [En línea] Recuperado de [http://www.academia.edu/2629952/Mujeres\\_y\\_videojuegos.\\_Estudio\\_sobre\\_rol es\\_actitudes\\_y\\_representaciones\\_de\\_las\\_mujeres\\_en\\_los\\_videojuegos](http://www.academia.edu/2629952/Mujeres_y_videojuegos._Estudio_sobre_rol es_actitudes_y_representaciones_de_las_mujeres_en_los_videojuegos).

Lacan, J. (2003). Escritos 1. Buenos Aires: editores Argentina.

Laplanche, J., Pontalis, J. B., Lagache, D., Gimeno, F. C., & García, F. A. (1971). Diccionario de psicoanálisis. Barcelona: Labor.

Marco, C y Choliz, M. Tratamiento cognitivo-conductual de la adicción a videojuegos de rol online: fundamentos de propuesta de tratamiento y estudio de caso. Rev. Anales de Psicología 2014; 30, (1), 46-55. [En Línea] Recuperado de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci\\_arttext](http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0212-97282014000100005&script=sci_arttext)

1 El individuo se encuentra en un estado de narcisismo primario ligado a la pulsión de auto conservación, estado donde el sujeto dirige su libido hacia sí mismo.

2 Para Lacan, el concepto de identificación es creador de una nueva instancia psíquica, la que constituye al yo