

Montevideo, 20 de agosto de 2023.-

INFORME de Evaluación de TRABAJO FINAL de GRADO

Estudiante: Natalia Brandl Naya

C. I.: 5.056.254-5

Modalidad de trabajo: Ensayo académico

Título: *Adicción a los videojuegos: lo invisible del riesgo suicida*

Docente Tutora: As. Mag. Susana Quagliata

Docente Revisora: As. Mag. Paula Achard

Período solicitado para Defensa Pública: septiembre de 2023

1.- Aspectos Formales

Texto escrito acorde a la modalidad elegida. La organización de las interrogantes que la estudiante articula a lo largo del trabajo responde a la flexibilidad que admite el ensayo académico, acerca de un tema poco explorado como la potencialidad adictiva de los videojuegos, principalmente en la población adolescente cuya interacción comienza ya en la infancia.

Requiere reordenar los apartados en función de los contenidos presentados. El trabajo cumple con las normas APA (7a. edición)

2.- Articulación teórica

La exposición de los temas que son problematizados presentan una articulación adecuada en cuanto al devenir de la problemática desde el punto de vista histórico. Sin embargo, aparecen dificultades en el uso de conceptos psicoanalíticos de importancia con relación a la estructuración psíquica y los vínculos a nivel intersubjetivo. No obstante, se requiere de una reorganización en el campo semántico de algunos conceptos, para su adecuación en la incorporación y articulación de los mismos.

Las preguntas y subtítulos del apartado “desarrollo” tienden a converger y problematizar sobre el dolor oculto detrás de un juego, que termina por dominar la vida del sujeto inmerso en una adicción.

La bibliografía trabajada aporta conceptos desde el objeto adictivo, los videojuegos, la historia en cómo surgen los mismos. La evolución y actualización permanente son otra faceta en el marco de la era consumista, donde se confunde realidad y fantasía, o dónde está el límite de lo real. Los adolescentes hoy sufren por los rechazos y amores con sujetos desconocidos mediados por un avatar o usuario que aparece y desaparece sin dejar rastros. Estas acciones en las comunidades de jugadores, generan vínculos vividos como una realidad fáctica, pero la incertidumbre y el sufrimiento atacan la identidad en ciernes del adolescente.

La bibliografía trabajada aporta términos novedosos del conocimiento internacional que introducen conceptos a operativizar y repensar en la clínica con adolescentes, las nuevas adicciones (sin sustancia) y el riesgo suicida asociado a ellas. Se presentan términos acuñados en otras culturas como orientadores para una clínica psicológica, cuyos pacientes presentan escasez de palabras y asociaciones. La clínica en apuros se encamina a desentrañar angustias ocultas, donde el yo débilmente aparece pensándose a sí mismo y se desdibuja detrás de un personaje. El trabajo interpela las funciones parentales de cuidado y puesta de límites, donde el par presencia-ausencia se inclina hacia un lugar paradójico en las representaciones de padres e hijos en sus roles, y viceversa.

3.- Aspectos metodológicos y éticos

La estructura global del trabajo corresponde a la modalidad elegida. Se espera la adición de preguntas de la autora con relación al desarrollo del trabajo. Estas son adecuadas, pero insuficientes para dar a entender el contenido y material del ensayo. Las preguntas del estudiante introducen al lector en la temática. El descentramiento en el imaginario social del videojuego es parte de la metodología de apertura de la temática invisibilizada, así como también la representación fantaseada de ser un objeto de entretenimiento, el cual se agencia en un espacio psíquico que aplaca momentáneamente malestares y enlentece el desarrollo psicológico esperable del adolescente y la refundación narcisista identitaria, trabajo psíquico mediante.

Al mismo tiempo, se problematiza e interpela el impacto subjetivo en la singularidad del adolescente y su familia, sea o no funcional a la adicción. En su desarrollo propone una dialógica sobre la instalación supina de una adicción alojada en la intersección de

espacios psíquicos y relaciones intersubjetivas. Sin embargo, como vector de salud el yo debe ser insuflado y fortalecido con experiencias ancladas en vínculos reales y tangibles. La condición adolescente exige disponibilidad libidinal para los cambios y duelos concomitantes. No obstante, la interacción con sujetos reales pueden acercar al adolescente a vivencias de satisfacción y aprendizajes resilientes, tanto en la tolerancia de frustraciones como aceptar los desafíos de la vida cotidiana, afrontando los temores propios de la etapa que transita.

La estudiante presenta una temática relevante y cada vez más frecuente, que guarda estrecha relación con el sufrimiento invisible detrás de una adicción, aparentemente “inocua” pero de análisis en la clínica actual. Como toda adicción aísla la vida social del sujeto y distorsiona la percepción de sí mismo y cosmovisión del mundo. El adolescente en soledad y en esta situación no logra visualizar la protección de un proyecto vital a futuro.

Los aspectos éticos están contemplados. El campo temático se estructura sobre los emergentes y subjetividades que hallamos en la clínica actual. La teoría permite la extrapolación de situaciones vividas dolorosamente por los adolescentes de hoy.

.

4.- Consideración finales

El trabajo como ensayo intenta dialogar las dimensiones sobre un juego aparentemente lúdico, desde una mirada retrospectiva e histórica acerca de cómo el mismo puede tornarse en adicción y nuclear conductas - en apariencia normales - esperables en el adolescente. Sin embargo, presentan síntomas compartidos con otras adicciones que en ocasiones hacen dudar a las familias y profesionales si se está o no frente a un sufrimiento oculto en una adicción sin sustancia.

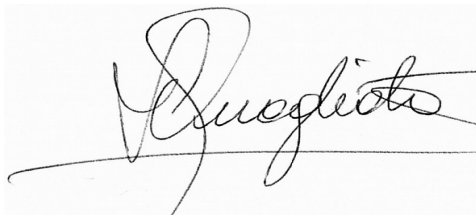
Es un trabajo que muestra una realidad actual dado el avance veloz de las tecnologías digitales que apremian al adolescente en el consumo de los videojuegos y el riesgo de perderse a sí mismo. La vinculación con el riesgo suicida se ancla en la potencialidad autodestructiva de la adicción sumado a la baja autoestima del adolescente que puede ser hostigado y rechazado en las comunidades de videogamers (ciberbullying y cibersuicidio).

El trabajo tiene relevancia académica y social para la formación del psicólogo, dado el aislamiento que trajo consigo la pandemia por COVID-19 incrementó la aparición de patologías mentales y el sufrimiento oculto en adolescentes aislados en la diversión de un juego que termina atrapando la vida social del sujeto.

En síntesis, se recomienda precisar los conectores lógicos del texto para una continuidad que permita comprender dentro de la complejidad la especificidad del trabajo. También mejorar el adecuado uso de los conceptos de base vincular que son utilizados en ocasiones indistintamente. En el apartado de desarrollo se recomienda hacer un apartado o destacado para el cibersuicidio y cómo puede conducir a un sujeto al suicidio. En esta línea, se sugiere fundamentar la aparición de la particularidad de este suicidio y que no se aparta de las características comunes a los mismos. En este orden, que las modificaciones se vean reflejadas en las reflexiones finales.

En suma, se evaluará la integración de los aspectos señalados en ambos informes.

El trabajo está en condiciones de implementar mejoras y pasar a la instancia de Defensa pública.



As. Mag. Susana Quagliata
Instituto de Psicología Clínica
Facultad de Psicología – UdelaR