



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

Título: **El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños**

Autores: Laura Ramos¹ y Mercedes Díaz²

Institución de referencia: Grupo Psicoanalítico del Oeste (GPO)

Eje temático: Violencias

Resumen

El presente trabajo interroga el lugar del videojuego en la clínica psicoanalítica con niños que habitan entornos violentos. A partir de una viñeta clínica de un grupo psicoterapéutico en la que aparece el videojuego "Granny", nos preguntamos si el juego digital puede operar como espacio capaz de ligar la pulsión y darle representación, o si fija la descarga en la repetición compulsiva sin tramitación posible. Articulando aportes de Winnicott sobre el jugar y la transicionalidad, de Silvia Bleichmar sobre tecnología y subjetividad, y de Rascovsky el concepto de filicidio, sostenemos que la figura de la abuela que persigue condensa fantasías filicidas que circulan en el psiquismo del niño, y que es el analista quien habrá de sostener la escena para que lo pulsional encuentre letra.

Palabras clave: videojuego, pulsión, ligazón, filicidio, violencia, clínica con niños

1. La tecnología llega a sesión

Los videojuegos han dejado de ser un fenómeno periférico en la clínica con niños para convertirse en materia de la sesión misma. No como anécdota de época, sino como modo de

¹ Lic. Laura Ramos Docente investigadora Facultad de psicología, UBA. Coordinadora Servicio de Psicología Clínica de Niños, Facultad de Psicología, UBA. Docente en la Carrera de Especialización en Clínica Psicoanalítica del Colegio de Psicólogos de Morón, distrito XIV. Miembro fundadora Grupo Psicoanalítico del Oeste

² Lic. Mercedes Díaz Miembro fundadora Grupo Psicoanalítico del Oeste Morón, Bs As. Lic. en Psicología. U. B. A. Especialista en Niños y Adolescentes Docente de la Escuela de Especialización en Psicoanálisis del Colegio de Psicólogos de Morón. Distrito XIV.



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

juego. Y si el juego es el espacio por excelencia donde el niño elabora y se encuentra con su mundo interno, el videojuego merece la misma seriedad clínica que la plastilina o el dibujo.

La pregunta que nos orienta es: ¿qué hace este niño, con este juego, en este momento de su historia? Ferreira dos Santos (2018)³ retoma la distinción winnicottiana entre *Play* y *Game* (Winnicott, 1972)⁴ para pensar esta cuestión. No se trata de una oposición que dependa del soporte (digital o analógico) sino del hacer y de la configuración psíquica de quien juega. Un videojuego puede ser recorrido de modo automatizado, como expertis sin coloratura subjetiva tendiente al puro logro de resultados, esto sería el *Game*; o puede desplegarse como *Play*, como hacer creativo que sorprende al propio sujeto, que abre al simbolismo y al intercambio. La calidad del jugar estará determinada por la configuración de una transicionalidad entramada en lo subjetivo, y no depende de la materialidad del soporte.

Desde Bleichmar⁵, esta distinción se articula con el destino de la pulsión. La pulsión puede encontrar en el juego un espacio de ligazón: la energía libre es enlazada a representaciones, adquiere forma psíquica. O puede no encontrarlo, y entonces la repetición no elabora sino que reproduce el desborde. Para la autora, las nuevas tecnologías podrían ocupar nuevos modos narrativos que permitan transmitir y contar aquello que fue para el ser humano siempre un enigma. La tecnología no produce los enigmas: los convoca y los viste de nueva forma.

Lo que nos convoca a reflexionar es una viñeta clínica que ya hemos presentado en otro contexto (Ramos et al., 2019)⁶ y que adquiere nueva potencia al ser leída desde esta perspectiva. En ella, un grupo psicoterapéutico de niños en situación de vulnerabilidad psicosocial introduce en una sesión el videojuego "Granny" y lo que ocurre a partir de allí ilumina, con precisión, los interrogantes que este trabajo se propone desplegar.

³ Ferreira dos Santos, S. (2018). Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego? Psicoanálisis: Ayer y Hoy, N° 17. Recuperado de <https://www.elp psicoanalisis.org.ar>

⁴ Winnicott, D. W. (1971). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa

⁵ Bleichmar, S. (2005). La subjetividad en riesgo. Buenos Aires: Topía Editorial.

⁶ Ramos, L., Borthiry, D., Machado Zubeldía, M., Mazzino, M., Rey, L. y Bardi, D. (2019). El desafío de la clínica psicoanalítica de niños que viven en entornos violentos. Jornada Anual 2019, Departamento de Niños y Adolescentes "Arminda Aberastury", APA. Buenos Aires.



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

2. Juan: una historia de violencia

Juan tiene nueve años y fue derivado a un servicio universitario de psicología clínica de niños ubicado en el conurbano bonaerense, por la escuela, por manifestar conductas violentas en el ámbito escolar y familiar. Lo que la escuela llama "conducta" tiene su raíz en una historia que conviene leer con detenimiento, porque es esa historia —y no el videojuego— la que llega a la sesión.

Sus padres se separaron cuando tenía un año. El padre, deprimido y sin trabajo, se fue de la casa; desde entonces ve al niño de modo esporádico. Desde los dos años de Juan, la madre ha formado distintas parejas, ha sufrido violencia de género y ha ejercido violencia física contra sus parejas. Juan fue testigo reiterado de estas situaciones. A los cinco años, la madre lo deja en la casa de su abuela materna y se va a vivir con una nueva pareja. Esa relación termina en un intento de homicidio que requiere una hospitalización prolongada de la madre. Desde ese momento Juan tiene pesadillas en las que llora desconsoladamente y grita: "me quieren matar".

A lo largo de su vida Juan ha sufrido accidentes de considerable gravedad que requirieron hospitalización. En la primera hora de juego diagnóstica, intenta armar una torre con ladrillos que se le desarma en reiteradas oportunidades; abandona la construcción y le muestra a la terapeuta una cicatriz importante: se angustia y llora en silencio. Aberastury nos enseña que "el niño nos comunica desde la primera hora cuál es su fantasía inconsciente sobre la enfermedad o conflicto por el cual es traído al tratamiento" (Aberastury, 1962, p 108)⁷. Juan trae sus dificultades para construir, las cicatrices y angustias que esos fracasos conllevan.

Juan inicia tratamiento en un grupo psicoterapéutico psicoanalítico. Su madre se incluye en un grupo de orientación a padres o adultos responsables que funciona en paralelo. En el grupo de orientación, la madre comienza a relatar tímidamente distintas situaciones de violencia física en donde, según sus palabras, "se saca" y golpea al otro hasta dejarlo sangrar. Muchas veces Juan fue testigo de estas situaciones. Tanto Juan, como su madre, dan cuenta, en sus respectivos espacios, de su desborde, de la falta de contención y de la profunda desconfianza frente a los otros.

⁷ Aberastury, A. (1962). La primera hora de juego, su significado. En Teoría y técnica del psicoanálisis de niños (pp. 108-131). Buenos Aires: Paidós.



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

3. "Granny": lo siniestro como escena

"Granny" es un videojuego de terror en el que el jugador debe escapar de una casa habitada por una anciana que lo persigue para atraparlo. Si es descubierto, la abuela lo golpea hasta dejarlo inconsciente. El objetivo es encontrar los objetos necesarios para escapar antes de ser capturado. El juego combina sigilo, exploración y una amenaza constante que acecha desde cualquier rincón.

La imagen de la abuela, anciana, violenta, implacable, habitante del hogar, no es un elemento de diseño estético neutro. Es una figura que condensa algo del orden de lo siniestro en el sentido freudiano: lo *ominoso* emerge cuando lo familiar se convierte en amenaza, cuando lo que debería proteger persigue, cuando el hogar deviene trampa. Como señala Freud, lo siniestro es aquella variedad de lo terrorífico que se remonta a lo conocido, a lo íntimamente familiar pero que se presenta como ajeno o externo (Freud, 1919)⁸. Para un niño como Juan, que ha vivido la casa materna como escenario de violencia, abandono y pesadillas de muerte, la estructura misma del juego es una transposición de su realidad psíquica más profunda.

La elección de este videojuego no es casual. En él, el jugador no es pasivo: puede explorar, encontrar estrategias, resistir, e incluso enfrentar y neutralizar a la abuela. Lo que en la pesadilla era pura pasividad aterradora: "*me quieren matar*", en el juego puede volverse activo. Algo de lo traumático encuentra aquí una primera posibilidad de escenificación. El juego opera como Play en la medida en que hay un sujeto que se mueve, que inventa estrategias, que puede sorprenderse a sí mismo en el transcurso del juego, y no como mero *Game* de descarga repetitiva.

4. Filicidio: la pulsión que el juego convoca

Para comprender qué se juega en esa elección, es necesario pensar la figura de la abuela de "Granny" no solo como persecutoria sino como portadora de una fantasía específica: la filicida. Rascovsky (1973)⁹ describe el filicidio como la tendencia inconsciente

⁸ Freud, S. (1919). Lo ominoso. En Obras completas (Vol. XVII). Buenos Aires: Amorrortu.

⁹ Rascovsky, A. (1973). El filicidio. Buenos Aires: Orión.



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

de los padres a provocar la muerte o el sufrimiento de los hijos, tendencia que opera como contracara del parricidio y que tiene efectos profundos en la constitución psíquica del niño que la padece o la presencia. Juan no solo ha sido testigo de violencia extrema: ha sido dejado, expuesto, y ha soñado desde los cinco años que lo quieren matar. Esa vivencia real ha dejado marcas filicidas en su psiquismo.

El videojuego le ofrece una inscripción, un escenario donde tramitarla. Hay una figura adulta que quiere destruirlo, y hay una posibilidad de resistir, escapar, y eventualmente enfrentarla. El movimiento parricida: “matar a la vieja”, es también, en el nivel inconsciente, un intento de revertir la lógica filicida que lo ha habitado. Bleichmar sostiene que los enigmas que arman la subjetividad infantil se constituyen respecto a complejos entramados deseantes (2005). "Granny" no produce esos enigmas: les da escenario. El analista que puede recibir esa escena sin horror y sin represalia es el que habilita que la fantasía sea jugada, y por tanto, que empiece a tramitarse.

5. La viñeta: lo que el juego habilita y lo que el analista sostiene

Luego de un año de tratamiento, Juan trae una Tablet e invita a los niños a jugar a un juego en el que tienen que escaparse de una vieja que los persigue para matarlos, la única manera de defenderse es encontrarla antes, encerrarla y matarla. Los otros niños del grupo se integran al juego y buscan estrategias para que Juan cumpla su objetivo. Frente a la imposibilidad de matar a la 'vieja', Juan y los demás niños se esconden debajo del escritorio creando un fuerte con la tapa de la caja de juegos. Luego, arman pelotas de papel y se la tiran a la terapeuta mientras manifiestan su deseo de matarla. La terapeuta interpreta que el temor a la madre primero fue transferido a la vieja del juego y luego a ella que se volvió peligrosa y por eso deben matarla. Unos minutos más tarde, otro niño le propone a Juan construir un arma con los bloques. Juan le pide a la terapeuta que le cuide su Tablet mientras juega. La terapeuta interpreta que, así como a veces los adultos son peligrosos y hay que cuidarse de ellos, a veces también pueden cuidarlos y ser confiables. En ese momento



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeloeste.com/trabajos>

*Juan la apunta con el arma y le dice: 'Esto es un asalto, entregame la Tablet'.
La terapeuta le dice: 'Pero yo le prometí a Juan que iba a cuidar su Tablet, no
se la puedo dar señor ladrón'. Juan ríe divertido. (Ramos et al., 2019)*

El videojuego funciona aquí como primer continente: Juan no llega a hablar de su miedo, llega a jugar con él. La "vieja" del videojuego es el primer nombre que puede dársele a algo que circulaba sin representación estable. Ese nombre ya es una forma de ligazón: la energía libre comienza a enlazarse a representaciones, adquiere forma psíquica. Opera como Play, hay movimiento subjetivo, hay invención, hay posibilidad de sorpresa, y no como mera descarga repetitiva.

El tirarle pelotas a la terapeuta, querer matarla, muestra que esa ligazón es todavía frágil. La violencia no nació en la pantalla; la pantalla la convocó. Lo que irrumpe en la sesión es lo no inscripto que demanda tramitación. La fantasía filicida: "me quieren matar" retorna bajo la forma de un deseo de matar al otro antes de que el otro lo mate.

Lo que permite la tramitación es la actitud de la terapeuta: puede recibir el ataque sin desorganizarse, interpretar sin castigar, sostener la promesa de cuidado aun cuando Juan intenta el "asalto". La risa de Juan al final señala que algo se ha tramitado, que lo siniestro ha podido ser jugado y no sólo descargado. En términos kleinianos, la actitud "buena y comprensiva" de la terapeuta opera en contraposición a la madre interna retaliativa (Klein, 1946)¹⁰, y solo es posible si el analista puede reconocer y elaborar sus propias reacciones contratransferenciales. Valeros (1997)¹¹ advierte que en la medida en que el analista pueda ser consciente de su reacción contratransferencial, por hostil que ésta sea, y tolerarla, tiene la posibilidad de seguir conduciendo el proceso analítico.

6. A modo de cierre

Juan nos muestra algo fundamental: el dolor psíquico busca forma. A veces la encuentra en una Tablet, en una abuela pixelada que persigue, en la pantalla de un juego que

¹⁰ Klein, M. (1946). Notas sobre algunos mecanismos esquizoides. En Obras completas (Tomo III, pp. 10-33). Buenos Aires: Paidós, 2008.

¹¹ Valeros, J. (1997). El jugar del analista. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.



Para citar este texto: Ramos, L. y Díaz, M. (2026). El videojuego como escena del horror: pulsión, ligazón y desborde en la clínica con niños. Presentado en AEAPG Jornadas de Niñez y Adolescencia. Recuperado de <https://www.grupopsicoanaliticodeleoste.com/trabajos>

millones de niños eligen sin saber del todo por qué. La pregunta analítica no es si el videojuego es adecuado o no incorporarlo en la sesión. La pregunta es qué pone en juego este niño, con este juego, en este momento de su historia; si ese jugar opera como *Play*, abriendo a la simbolización, o si fija la descarga sin transformación posible.

Cuando el videojuego puede ser recibido, nombrado e interpretado por un analista que sostiene la escena, algo del horror que lo habita empieza a tener letra. Lo terrorífico ominoso del hogar, la figura materna persecutoria, la fantasía filicida: todo eso puede ser jugado, y en la medida en que puede ser jugado, puede también empezar a tramitarse. La risa de Juan al final de la sesión, pequeña y divertida, es quizás la señal más precisa de que algo en ese nudo empezó a moverse.