

Dos modalidades de juego que nos siguen ubicando en el eje del 1920 al 2021. Desde aquella primera articulación significativa, que determina un intento de elaboración y la emergencia de una repetición displacentera que interroga a Freud; hasta el Fortnite hoy, como paradigma sobre el modo en que se anudan las nuevas tecnologías, el juego y la virtualidad.

Nos preguntamos si el ejercicio habitual de una u otra modalidad en edades muy tempranas podrían determinar distintas configuraciones psíquicas.

En el dispositivo que constituye el juego virtual... ¿Qué sujeto emerge?, ¿Cuál es el sujeto del juego?.