

Trabajo Integrador Final

Facultad de Psicología



Universidad
Nacional
de Rosario

Título: Juego virtual y transferencia en la práctica psicoanalítica con niños, ¿una praxis posible?

Modalidad de presentación: Ensayo

Autor/a: Tejedor, Ángeles

Legajo: T-5152/7

Dni: 38.953.740

Docente responsable: García, Vanina

Alejandra **Año:** 2022

Agradecimientos

A mi familia, que siempre me inculcó la importancia de transitar por los caminos de la educación universitaria, dándome la libertad de elegir mi futuro académico y profesional. Por el apoyo y el impulso que me han brindado, tanto en los buenos como en los malos momentos.

A mis futuros colegas, con los que compartí la espera para rendir con mates, abrazos y risas, las alegrías, los festejos y las horas de cursado. A los amigos que no comparten lo académico pero sí la vida conmigo, y que se convirtieron en uno de mis sostenes más importantes. Gracias infinitas por el apoyo incondicional, sin ellos este camino que transité no hubiera sido lo mismo.

A la facultad pública, que me abrió las puertas, de la que me llevo experiencias hermosas de aprendizaje y esta motivación incansable de seguir indagando, reflexionando, cuestionando, tanto en la teoría como en este nuevo camino que se abre, que es la práctica profesional.

A mi tutora Vanina García, por su predisposición en todo momento para acompañarme en este camino de la escritura y por su interés en la temática que elegí desde el comienzo. Porque además de docente la conocí como persona y me llevo los mejores recuerdos. Le agradezco profundamente por transmitirme la vocación por la profesión, la experiencia y los saberes, y por brindarme todo lo mejor de sí como persona, docente y profesional.

Índice

	2
Agradecimientos.....	2
Resumen.....	4
Introducción.....	5
El jugar desde distintas perspectivas y en el proceso terapéutico.....	7
Un recorrido por la noción de transferencia.....	
10	
El jugar con las nuevas tecnologías y la práctica psicoanalítica con niños: encuentros posibles.....	13
Conclusiones.....	

19 Referencias

bibliográficas..... 21

Resumen

El presente ensayo propone indagar acerca de la dinámica del juego virtual en la sociedad tecnológica actual, en relación con el fenómeno de la transferencia en la práctica psicoanalítica con niños. Entonces, el trabajo comienza con la conceptualización del juego desde el Psicoanálisis, para luego continuar con un recorrido acerca del fenómeno de la transferencia desde esta disciplina. Más adelante, se caracterizan algunas transformaciones que está atravesando la sociedad tecnológica actual, a raíz de las cuales también se observan cambios en los modos de jugar de los niños. Por otro lado surge la pregunta por la práctica psicoanalítica en la actualidad: para ello resulta necesario reflexionar acerca de la definición de dispositivo analítico y, dentro de él, de qué manera puede pensarse la transferencia como motor de la cura, en relación al juego virtual como nueva modalidad que se introduce en el contexto del espacio terapéutico.

Luego de un recorrido por diversas perspectivas acerca del contacto de los niños con la virtualidad, se invita al lector a construir una nueva mirada, considerando al analista como adulto que aloja y acompaña al niño, y a dejar por fuera los prejuicios que existen en torno a las nuevas tecnologías. A su vez, es importante que el analista le ofrezca al sujeto un espacio donde pueda desplegar su juego en transferencia, y que pueda implicarse y habitar el terreno del juego en la virtualidad junto con él.

Palabras clave: transferencia, nuevas tecnologías, juego virtual, dispositivo analítico.

Juego virtual y transferencia en la práctica psicoanalítica con niños, ¿una praxis posible?

*Acaso tendríamos derecho a decir:
todo niño que juega se comporta como un poeta,
pues se crea un mundo propio o,
mejor dicho, inserta las cosas de su mundo
en un nuevo orden que le agrada.
Freud (1979).*

Introducción

El jugar es considerado una actividad de gran importancia en el desarrollo psíquico, cognitivo, social e intelectual del niño. En ella se despliega todo el potencial creador del sujeto, sus fantasías y deseos inconcientes; también a través del juego es posible la simbolización y elaboración de diferentes aspectos de su realidad, tanto externa como interna. Asimismo, se lo considera como un recurso clave para el trabajo clínico con niños ya que toma una dimensión de discurso, como lo es la asociación libre en la práctica psicoanalítica con adultos y, a su vez, es un medio para establecer la transferencia.

Desde las últimas décadas, la sociedad viene atravesando profundos cambios y acontecimientos, entre ellos la pandemia por Covid 19, que traen como consecuencia una profundización de la hiperconectividad y un alcance cada vez mayor de la virtualidad hacia distintos ámbitos de la vida cotidiana, gracias a la existencia de avances tecnológicos cada vez más sofisticados. Estas transformaciones, inevitablemente, han influido en los modos de jugar de los niños, tomando cada vez más protagonismo la modalidad del juego virtual.

En relación con estos cambios tan vertiginosos que vienen produciéndose en la sociedad, resulta pertinente preguntarse por la práctica psicoanalítica con niños y la construcción del dispositivo analítico en la actualidad. Teniendo en cuenta el jugar como un elemento fundamental para el Psicoanálisis con niños, es necesario reflexionar acerca de la incorporación del juego virtual en el espacio terapéutico y de qué manera se relaciona con el fenómeno de la transferencia. Se puede pensar en una incorporación ya que las modalidades de juego tradicional no han perdido su vigencia. Entendiendo que la transferencia es la vía por medio de la cual el paciente actúa los aspectos importantes de su vida en el marco de la relación analítica.

Por otro lado, si en esta era tecnológica las pantallas proveen de múltiples estímulos que requieren un rápido procesamiento de la información y el juego puede ser una vía para la simbolización de lo imaginario al modo de la elaboración de un “como si”, es preciso que el niño sea acompañado por otro en el jugar con las nuevas tecnologías; un otro facilitador de experiencias y soporte del yo que vaya a su encuentro y posibilite ese jugar.

Es así como en el juego en transferencia es necesario que el analista pueda acompañar al niño y lo aloje en un espacio donde sea posible jugar juntos, con el objetivo de que el sujeto despliegue sus deseos, su padecer y toda su fantasmática inconciente.

Actualmente, el juego virtual, entrelazándose con otras modalidades de juego más tradicionales, constituye una vía de expresión de la realidad del niño y es el espacio por medio del cual los nativos digitales arman su subjetividad. Entonces, se plantea la importancia de que el analista realice un ejercicio de apertura hacia el mundo de las nuevas tecnologías y se involucre en un jugar en la virtualidad junto con el niño.

La perspectiva que radica en este ensayo se trata de una mirada más bien productiva en torno al contacto de los niños con la virtualidad, considerando a las nuevas tecnologías, y con ellas al juego virtual, como aliados en la construcción del dispositivo analítico, especialmente en el establecimiento de la transferencia como motor de la cura. También se plantea la idea de una construcción del dispositivo analítico, teniendo en cuenta

El jugar es considerado una actividad creadora que conlleva placer y enriquece la imaginación. Además de ser un quehacer placentero, el juego también es uno de los medios más importantes de expresión en los niños, posibilitándose a través de él la elaboración de situaciones angustiosas y/o traumáticas que se presentan en la vida del niño, por medio de la fantasía.

El juego será diferente según el momento del desarrollo en el que se encuentre cada sujeto. El psicólogo suizo Jean Piaget considera que el juego es parte de la inteligencia del niño y que evoluciona siempre en concordancia con cada etapa evolutiva que atraviesa.

Piaget propone diferentes etapas, en las cuales el juego adopta modalidades particulares dependiendo del estadio intelectual en el que se encuentre el niño. En el estadio de la inteligencia sensorio-motriz, comprendido entre el nacimiento y los dos años, se puede observar un juego de puro ejercicio donde no interviene el pensamiento ni la vida social. Desde los dos hasta los siete años, durante el estadio de la inteligencia intuitiva, aparece el juego simbólico, en el que interviene un tipo de pensamiento individual cuya función es satisfacer al yo con una transformación de lo real en función de los deseos. En la etapa de las operaciones intelectuales concretas, entre los siete y doce años, se observan los juegos reglados (Furia, 2014).

Según el psicólogo ruso Lev Vigotsky, el desarrollo cognitivo se puede entender sólo en relación con el contexto social, histórico y cultural que atraviesa al niño. Plantea el concepto de "zona de desarrollo próximo" y la define como todo lo que el niño es capaz de hacer en colaboración con otro, ya sea un adulto o un par. A su vez establece que el juego permite la creación de una zona de este tipo, ya que a través de él el niño puede proyectarse en actividades adultas de su cultura y desplegar futuros papeles y valores presentes en la sociedad, promoviendo así el desarrollo intelectual (Furia, 2014).

Siguiendo a este autor, el juego surge como una necesidad de reproducción del contacto con otros y lo considera como una actividad social en la cual, a través de la cooperación con otros pares, se adquieren roles complementarios.

Es así como en la actividad del juego el niño instala una ficción que le posibilita un modo de ser en el mundo y le permite realizar un proceso de simbolización a modo de actuación de un aspecto de su realidad. Por lo tanto, se puede pensar que el jugar posee una significación importante para la constitución subjetiva y psíquica del niño.

Grandes autores referentes del Psicoanálisis, como Freud y Winnicott, han trabajado, de hecho, la temática del juego.

Winnicott (1993) afirma que en el juego el niño o el adulto tienen la libertad de ser creadores, en tanto pueden mostrar toda su personalidad en ese acto de crear. Este autor describe una zona en la cual experimentamos la vida, la "zona de fenómenos transicionales"; en ella confluyen la subjetividad y la observación objetiva, y es un intermediario entre la realidad interna y la realidad exterior al sujeto.

Se puede pensar que esta zona intermedia se enriquece gracias al juego, el cual permite explorar y adquirir nuevas experiencias a través de la creatividad. Winnicott (1993) se pregunta en qué lugar se encuentra el juego. Entonces, formula que los niños desde muy pequeños seleccionan objetos favoritos para ellos a los que él llama transicionales. Estos objetos se consideran posesiones no-yo que constituyen su primera experiencia de juego y son símbolo de la unión de la madre con el niño que, en este punto, comienzan a transitar un proceso de separación.

Para que estos objetos puedan convertirse en transicionales, debe existir en la realidad psíquica del niño una imagen del objeto, vale decir, una representación mental del mundo interno que cobra significación por el refuerzo que brinda la disponibilidad de la madre en cuanto al cuidado del niño (Winnicott, 1993).

El juego pertenece al espacio potencial que existe desde un principio entre el niño y la madre. El niño juega sobre un supuesto de que la persona que ama y en la cual confía

se encuentra cerca, que sigue estando presente cuando se la recuerda y que refleja lo que ocurre en el juego (Winnicott, 1993).

En la obra de Freud, asimismo, se pueden observar dos perspectivas acerca de la temática del juego. La primera abarca los escritos realizados antes de su obra clave del año 1920, *Más allá del principio de placer*, y la segunda se puede ver en dicho escrito.

En *La interpretación de los sueños* del año 1899, Freud considera a los juegos de movimiento, que conllevan placer en los niños y demandan repetición (1979b). En *El creador literario y el fantaseo* del año 1908, Freud realiza una comparación entre los juegos del niño y la creación poética, expresando que el juego es una ocupación muy importante para el niño y que por medio de él crea un mundo propio, en el cual incorpora vivencias del mundo real que experimenta pero diferenciando la realidad de su juego (1979a).

En *Más allá del principio de placer* del año 1920 es donde Freud sugiere que hay un más allá del principio de placer en el aparato anímico que se instaura como compulsión a la repetición. En relación a esto, el autor le da una nueva dimensión al juego infantil luego de indagar en la situación de juego en un niño de un año y medio de edad. Observa que el niño realizaba repetidamente una acción a modo de juego, la cual consistía en tomar un carretel de madera atado con un piolín y arrojarlo tras la baranda de su cuna: cuando el carretel desaparecía, exclamaba *fort* (se fue) y luego cuando tiraba del carretel para acercarlo, saludaba y exclamaba un *da* (acá está) que expresaba placer, dando lugar a un juego de aparecer y desaparecer (1979c).

Es decir, el niño escenificaba la vivencia displacentera de la partida de la madre que le causaba una gran impresión y la repetía en el juego, abreaccionando así su intensidad. Entonces, se apoderaba de ella cumpliendo un rol activo cuando la convertía en un juego. “Aun bajo el imperio del principio de placer existen suficientes medios y vías para convertir en objeto de recuerdo y elaboración anímica lo que en sí mismo es displacentero” (Freud, 1979c, p. 17).

En este recorrido que Freud realiza se puede pensar que el juego no es meramente una actividad placentera y creativa, sino que a través de él se pueden elaborar situaciones y vivencias que resultan angustiantes para el niño. Por lo tanto es fundamental la interpretación por parte del analista de las diversas escenificaciones que el sujeto realiza en los juegos que pueden llevarse a cabo en el contexto de un proceso terapéutico.

Sin embargo, Winnicott (1993) realiza una objeción. Por un lado, además de la interpretación por parte del analista, un momento fundamental es cuando el niño se sorprende a sí mismo; por otro, la interpretación requiere de un juego mutuo entre el paciente y el analista, una “superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta” (p. 80); si las interpretaciones se realizan por fuera de esta zona, entonces pueden surgir resistencias.

Lo que indica Winnicott es fundamental, ya que se puede pensar en el analista como aquel que simultáneamente se encuentra presente y ausente en la escena: debe contar con la posibilidad de colocarse en una posición de oyente activo capaz de interpretar cuando sea necesario, pero a la vez debe poseer la capacidad de jugar con el paciente, involucrarse en la escena y dejarse sorprender por lo que ocurra en esa ocasión, brindando el tiempo acorde para que se produzca un efecto en el sujeto.

Para el Psicoanálisis, el juego resulta un elemento fundamental en el proceso terapéutico con niños, ya que se considera una vía fundamental de expresión y comunicación, y un medio para establecer la transferencia. Se puede pensar que para esta disciplina el jugar adquiere una dimensión de discurso en el espacio terapéutico, ya que el niño quiere decir algo a través de esta ficción que elabora, y este decir implícito

puede ser interpretado por el analista. "El juego del niño es totalmente factible de interpretación analítica, al igual que la asociación libre lo es en el psicoanálisis con adultos" (Blinder et. al., 2004, p. 63).

La transferencia es un elemento central que debe identificarse en el marco del espacio terapéutico. Uno de los primeros en describir este fenómeno a lo largo de su obra fue Sigmund Freud. Es así como en el Epílogo de *Fragmento de análisis de un caso de*

8

histeria menciona a las transferencias como recreaciones de mociones y fantasías, de vivencias psíquicas que tienen su aparición a lo largo del análisis y son revividas de manera actual en la persona del médico (Freud, 1978).

Siguiendo al autor, en su escrito titulado *Esquema del Psicoanálisis*, manifiesta que en la transferencia el paciente actúa ante el analista un aspecto importante de su propia vida (Freud, 1976a).

Entonces, se puede decir que los rasgos de la transferencia que menciona Freud pueden entrecruzarse a través del juego en el análisis con niños ya que, mediante esta vía, el sujeto puede expresar sentimientos acerca de sí mismo y de otros, hechos traumáticos, la relación ambivalente con sus padres y el vínculo que va construyendo con el analista.

La modalidad de juego virtual, que se encuentra cada vez más vigente a partir de las últimas décadas, se fue enlazando con otras modalidades más tradicionales del jugar que se han ido heredando a partir de generaciones anteriores. En el contexto de un análisis resulta pertinente pensar, como primer interrogante, ¿qué es lo que sucede con la transferencia en relación a los nuevos modos de jugar que se presentan en la sociedad de hoy, en la cual la virtualidad se entrelaza en la vida de los sujetos y se hace presente cada vez con más fuerza?

Un recorrido por la noción de transferencia

Para abordar la pregunta del apartado anterior, es necesario comenzar por una profundización en el concepto de transferencia desde la perspectiva del Psicoanálisis, para luego continuar con esta noción en la práctica psicoanalítica con niños.

La transferencia es considerada una herramienta clínica fundamental para el quehacer del analista. Como afirma Blinder et. al. (2004), el análisis es el análisis en la transferencia; ésta última es un elemento central, y su conceptualización influye en la dirección del análisis. Por lo tanto, el cuidado en el manejo de ella es lo que orientará la maniobra del analista para arribar hacia una posible cura.

Sigmund Freud es el primero en descubrir y conceptualizar esta noción. Su teorización la convierte en un pilar esencial del tratamiento psicoanalítico, dando lugar a distintas exposiciones por parte de otros autores, tanto dentro del Psicoanálisis como desde otras perspectivas psicológicas.

El autor considera que este concepto posee cierta ambigüedad, ya que se

presenta como una dificultad en la práctica clínica con pacientes pero también puede ser considerado como un motor en el proceso de la cura psicoanalítica.

En el Epílogo del *Fragmento de análisis de un caso de histeria* publicado en 1905, Freud decide abocarse a escribir una primera noción formal de transferencia. Afirma que en el curso de un tratamiento psicoanalítico se suspende la formación de síntomas en la neurosis; sin embargo su productividad se refleja en formas de pensamiento, la mayoría de las veces inconcientes, a las que llama transferencias. Las describe como reediciones, recreaciones de mociones y fantasías que en el transcurso del análisis se hacen concientes; asimismo, este material psíquico del pasado es revivido como vínculo actual con el médico (1978).

En su texto *Sobre la dinámica de la transferencia* de 1912, el autor destaca que dentro del fenómeno de la transferencia que va dirigida hacia el médico es importante identificar una faceta negativa conformada por sentimientos hostiles, y una faceta positiva que, a su vez, se divide en sentimientos amistosos que pueden devenir concientes y en mociones eróticas reprimidas que se mantienen en estado inconciente. Freud (1976b) aconseja tratar a estos aspectos de la transferencia por separado, ya que solo sus aspectos negativos o mociones eróticas reprimidas sirven a la resistencia en la cura, mientras que los componentes tiernos susceptibles de conciencia son “en el psicoanálisis, al igual que en los otros métodos de tratamiento, el portador del éxito” (p.103).

En el Psicoanálisis con niños, resulta pertinente mencionar a Anna Freud como una de las pioneras en realizar teorizaciones en este campo. La autora considera que la transferencia positiva es la condición previa para el análisis con niños, y que este vínculo exige mucho más que en el adulto, puesto que también hay una finalidad pedagógica que depende de la vinculación afectiva entre educador y educando. Respecto de la transferencia negativa, indica que a diferencia del adulto, donde se pueden trabajar estos aspectos a través de la interpretación y reduciéndose a sus orígenes, en el niño estos impulsos negativos se tornan incómodos. Por ello afirma que es preciso eliminarlos y atenuarlos cuanto antes, y que todo trabajo óptimo debe realizarse siempre mediante una vinculación positiva con el analista (1980).

En el contexto del espacio terapéutico se trata de que el paciente pueda construir un lazo con el analista, y en los niños, el modo privilegiado de hacerlo es a través del juego. A partir de esta definición de transferencia, se puede pensar que en la práctica psicoanalítica con niños es a través del juego con el analista donde las recreaciones de mociones y fantasías que se encuentran reprimidas se hacen concientes y pueden expresarse.

En ese jugar, el analista deberá leer entre líneas la conflictiva edípica que se puede pesquisar a partir de la entrevista con los padres, el tipo de padecimiento que el niño trae, su motivo de consulta, el tiempo de constitución subjetiva en el que se encuentra, las formaciones del inconciente que se despliegan en ese juego y el lugar que le otorga al analista en el proceso terapéutico.

10

Es en *Recordar, repetir, reelaborar* de 1914 donde Freud determina que las mociones olvidadas y reprimidas no son reproducidas por el paciente como un recuerdo, sino que son actuadas y las repite sin saberlo (1980b). En este sentido, se puede afirmar que el juego en transferencia supone el armado de una escena en la cual el niño puede poner en acto los conflictos y vivencias traumáticas y/o angustiosas de su mundo interno y externo, tanto a nivel conciente como inconciente.

En este sentido, en palabras de Freud (1980b): “le abrimos [al paciente] la transferencia como la palestra, donde tiene permitido desplegarse con una libertad casi total, y donde se le ordena que escenifique para nosotros todo pulsionar patógeno que permanezca escondido en la vida anímica del analizado” (p. 156).

Con respecto a estas últimas afirmaciones del autor, se puede pensar que a la hora de establecer la transferencia en la práctica psicoanalítica con niños, aunque se presenten tendencias negativas hacia el analista, la faceta positiva es una condición fundamental para que el proceso terapéutico se lleve a cabo de la mejor manera posible. Esto es porque el niño cree en las personas amadas y sólo es capaz de hacer algo cuando es por amor a alguien. Por lo tanto es importante que el analista, en el jugar en transferencia con el niño, pueda ofrecerle un espacio seguro y confiable con el objetivo de que se desenvuelvan en el espacio terapéutico todos los aspectos de interés para el trabajo analítico, inclusive los sentimientos hostiles y agresivos que puedan surgir.

Por su parte, Blinder et. al. (2004) define a la transferencia como un proceso que atañe a deseos inconscientes que se actualizan y se hacen presentes sobre ciertos objetos con los cuales se repiten matrices infantiles. Estas matrices son elementos fantasmáticos que definen la manera en que el sujeto estructura su mundo y lo va repitiendo. Con el fantasma, el sujeto monta un escenario que es repetido e incluye al analista en una de las series psíquicas que ha formado.

En la práctica psicoanalítica con niños la transferencia, además de desplegarse en el encuentro entre el analista y el sujeto también se establece con los padres o quienes posean un lugar de autoridad para la familia, como pueden ser maestros o pediatras. Estos adultos intervienen en la apertura del juego transferencial, puesto que son ellos los que hacen su pedido al analista suponiéndole un saber sobre el síntoma que afecta al niño, y son los que sostienen la posibilidad de que éste pueda ser escuchado por un analista.

Es importante mencionar que además del analizante, el analista se encuentra implicado en la transferencia, ya que en ella su inconsciente, su narcisismo y su subjetividad influyen en la situación analítica. En este sentido, Lacan (1975) afirma que la persona del analista debe pagar con palabras encaminadas a producir una interpretación; también con su persona, en el sentido de que la utiliza como soporte para los fenómenos singulares que pueden surgir en transferencia; y, por último debe pagar con su juicio más íntimo, ya que en su acción se compromete su ser.

En el análisis con niños esto se potencia debido a que, como se menciona anteriormente, la mayoría de las veces intervienen otros adultos además del analista en el proceso terapéutico (padres, maestros, etc.).

Otro aspecto a destacar del análisis con niños es que en ellos la transferencia no siempre está mediatizada por la palabra, entonces se producen acciones que a veces necesitan, por parte del analista, otras acciones como respuesta. En relación a esto, es importante lo que planteaba Freud al decir que en la transferencia el paciente actúa aspectos importantes de su vida, y esto es lo que ocurre en el juego de los niños.

En el análisis con niños se trata de la constitución de un modo particular de jugar: el juego en transferencia. Para ello, el analista debe leer los elementos que despliega el niño en el juego como texto de su padecimiento e incluirlos transferencialmente en el trabajo analítico. Allí el analista podrá intervenir, a condición de que se haya producido el lazo de confianza, que es condición de la transferencia.

El discurso infantil se despliega en el encuentro con el analista, es decir, en la articulación de los decires, juegos y dibujos que produce. Por lo tanto, como plantea Blinder et. al. (2004), frente al juego del niño el analista puede responder jugando para sostener la

transferencia. Sin embargo, se trata de una forma diferente de jugar, ya que su objetivo es propiciar la transferencia para que se despliegue el conflicto edípico-narcisista. Entonces resulta pertinente preguntarnos: ¿puede ser la modalidad de juego virtual una vía posible para pesquisar estas cuestiones propias de la transferencia, al igual que los juegos

tradicionales que continúan presentándose en el espacio terapéutico?

Se sabe que la constitución de subjetividad, además de producir a un sujeto singular también lo supone como histórico-social, a saber, atravesado por la época y la estructura social en las que se encuentra inmerso. En este sentido, se puede observar que desde hace algunas décadas la sociedad actual está sufriendo profundas transformaciones, las cuales no pueden pensarse sin los sujetos que habitan en ella.

En principio, se hace cada vez más evidente la vertiginosidad en cuanto al avance de las nuevas tecnologías y el predominio de los medios de comunicación, que produce una suerte de hiperconectividad entre personas a través del surgimiento del Internet, de los dispositivos digitales y de la mensajería instantánea. "Ya no podemos oponer el mundo real al virtual como lo hacíamos antaño. Lo virtual es parte de nuestra vida real" (Piscitelli, 2009, p.15).

En segundo lugar, se puede observar que la sociedad actual se encuentra marcada por la predominancia de la lógica del mercado y la cultura del consumo masivo. Esto conlleva a "refundar las relaciones interhumanas a imagen y semejanza de las relaciones que se establecen entre consumidores y objetos de consumo" (Bauman, 2007, p. 24). Vale decir, la relación entre sujeto y objeto se expresa como la de un producto con su consumidor, con el objetivo de la plena e inmediata gratificación de los deseos mediante el ejercicio del consumo; si no se alcanza este propósito, el producto tiende a desecharse para ser reemplazado rápidamente por otro, puesto que como plantea Bauman (2007), la sociedad de consumo no otorga valor a lo que es perdurable en el tiempo.

Por un lado, se puede discurrir que esta urgencia en la satisfacción de los deseos y la posibilidad de desechar y reemplazar con rapidez están vinculadas con el rechazo por parte de esta sociedad actual del antiguo ideal de estabilidad, perdurabilidad y linealidad temporal que prevalecía en la sociedad moderna, para ser reemplazado por la lógica del perpetuo presente y la evanescencia del instante.

Por otro lado, esta tendencia también se encuentra estrechamente conectada con lo mencionado anteriormente acerca del surgimiento de nuevas tecnologías cada vez más sofisticadas que avalan la inmediatez en la que los sujetos están sumergidos y posibilitan la hiperconectividad en los modos de comunicarse, ya sea mediante el acceso a las redes de mensajería instantánea e Internet, los juegos en línea, las videollamadas, entre otros medios que demandan una respuesta al instante, sin dar lugar a la posibilidad de demoras y/o pausas prolongadas.

Lo expresado previamente conlleva a otra característica de la sociedad actual: la intolerancia a la espera que se puede percibir en estos tiempos, estrechamente relacionada con la velocidad de los procesos. Por ende, se puede afirmar que la temporalidad abandona su linealidad y constancia para dar lugar a un mayor énfasis en el perpetuo presente y en el instante por sobre la idea de pasado y futuro.

En este sentido, se puede observar también una modificación del espacio tal como era pensado antes. Como afirma Sibilia (2005), las tecnologías de la virtualidad suelen alabarse por su capacidad de potenciar y multiplicar posibilidades humanas. Las nuevas soluciones que ofrecen permiten superar los límites espaciales, ya que anulan las distancias geográficas sin necesidad de desplazar el cuerpo e inauguran fenómenos como la "telepresencia" o la "presencia virtual".

Por otra parte, es importante destacar la saturación de estímulos en forma de imágenes que proveen principalmente las pantallas, lo cual provoca una exposición constante al procesamiento rápido de gran cantidad de información. Es decir, se percibe una saturación por parte de la imagen que puede llegar a opacar a la palabra y al texto como medio de simbolización e interpretación.

Resulta pertinente mencionar que otra de las consecuencias más importantes del surgimiento de la sociedad contemporánea es el nacimiento de nuevos modos de subjetividad. Paula Sibilia (2012) agrega que surgen nuevos modos de ser y estar en el

mundo que se vuelven necesarios como respuesta a las exigencias de la contemporaneidad.

En tal sentido, Esteban Levin (2006) plantea que actualmente los niños poseen otros modos de jugar, imaginar, pensar y construir la realidad infantil, ya que las experiencias infantiles se estructuran en torno a la fascinación por la imagen. La realidad virtual, que es posible en la sociedad actual gracias al avance de las tecnologías, ya no necesita del exterior para crear imágenes, sonidos, colores, formas, figuras; las representaciones ya no se sostienen en el objeto externo, sino que lo hacen en la nueva realidad informatizada y digitalizada.

Siguiendo al autor, este asegura que la infancia de la civilización tecnológica vive rodeada por un flujo incesante y multiforme de estímulos muy variados, inmersa en el universo de imágenes. A su vez, caracteriza a la imagen virtual y digital que se les ofrece a los niños en las pantallas “como puntual, efímera, eléctrica, recurrente, desechable, intercambiable, e impalpable” (Levin, 2006, p.12).

En este escrito no puede dejar de mencionarse el fenómeno de la pandemia por Covid 19 como un acontecimiento que atraviesa a la sociedad toda desde el año 2020. Este suceso, junto con el establecimiento de un aislamiento social preventivo y obligatorio, ha forzado a los sujetos a permanecer en sus hogares y ha producido la imposibilidad de contacto físico, algo que para los seres humanos como seres sociales forma parte de la cotidianeidad.

Resulta apropiada la palabra acontecimiento para caracterizar a este fenómeno que perdura hasta el día de hoy en la sociedad, ya que puede considerarse como un real que ha producido cambios significativos en la subjetividad, y también en los modos de lazo social entre los sujetos; lo real como sinónimo de disruptivo e imposible de simbolizar. “No habrá representación para asimilar completamente sus razones ni aliviar de peso su presencia” (Flesler, 2021, p. 2).

A raíz de ello también es posible observar el surgimiento de nuevas angustias y miedos. Flesler (2021) afirma que la privación de la presencia real del otro pone en vulnerabilidad la estructura del sujeto, y con ello trae consecuencias en el lazo social. En este sentido, siguiendo a la autora, con el fenómeno de la pandemia y el temor al contacto con el otro como vehículo de contagio el sujeto tiende a colocar a ese otro en un lugar de intruso que va a traer el virus, como una amenaza, aquel a quien hay que eliminar.

En esta imposibilidad de contacto físico entran en juego las nuevas tecnologías como único medio de sostén del lazo social, produciéndose una profundización de la virtualidad y de la conectividad a través del acceso a las pantallas. De repente, la virtualidad comienza a hacerse cada vez más presente en los hogares, ya sea como herramienta de trabajo y educación, como medio de comunicación, como espacio terapéutico y/o como elemento de ocio. Este incremento da lugar también a la exposición de los niños a las pantallas desde edades cada vez más tempranas, y con ello la posibilidad del juego virtual como una alternativa de ocio.

En concordancia con lo afirmado anteriormente acerca del surgimiento en la actualidad de nuevos modos de ser y estar en el mundo, Piscitelli (2009) afirma que los niños de esta época son “nativos digitales” que pueden procesar gran cantidad de información y realizar varias actividades al mismo tiempo, cautivados en mayor medida por las imágenes del mundo digital que por lo textual analógico.

Estos nuevos modos de procesamiento de la información, asimismo, conforman una brecha creciente con los adultos de generaciones anteriores a quienes Piscitelli llama “inmigrantes digitales”. Estos últimos se encuentran insertos en la sociedad tecnologizada y por ello, inevitablemente, se hallan en contacto con las nuevas tecnologías; sin embargo, están menos familiarizados con ellas y poseen dificultades para procesar la

información al modo de los nativos digitales, ya que no crecieron inmersos en ellas como los niños de hoy. Es posible pensar que esta brecha produce desencuentros entre niños y adultos, lo cual conlleva a posturas censuradoras y fuertemente resistentes con respecto al contacto de los más pequeños con las nuevas tecnologías.

14

A raíz de lo desarrollado anteriormente, resulta evidente que los niños no son los mismos ni juegan a lo mismo que en épocas pasadas por el solo hecho de estar atravesados por el nuevo lenguaje de las pantallas. En torno a esta temática existen diversas posturas, y en este escrito se mencionan algunas con el objetivo de exponer una perspectiva propia.

Algunos autores han desarrollado un panorama más bien desfavorable en torno al contacto de los niños con las nuevas tecnologías y, por ende, a la posibilidad de un jugar que se sirva de lo virtual.

Uno de los aspectos que subrayan es la alienación del niño en su exposición a las pantallas que lo dejan en la imposibilidad de establecer lazos sociales con otros. Levin (2006) afirma que en esta realidad, los niños creen que dominan y manejan libremente las imágenes cuando es evidente que son dominados por ellas, en una experiencia individual y solitaria.

Otra de las cuestiones que plantean es que las pantallas pueden ubicar al niño en una posición pasiva frente a ellas. Siguiendo al autor, las nuevas tecnologías, la informática y las redes digitales provocan la alienación del niño a raíz del apego a la pantalla. “El niño, atraído por ese ojo-pantalla que lo atrapa, utiliza gran parte de su tiempo en estar frente a ella. Es un espacio sin cuerpo que lo torna pasivo” (Levin, 2006, p. 32).

Asimismo, en lo referente a los videojuegos el autor afirma que su relevancia y la alienación provocada por ellos dejan marcas que desinstitucionalizan la búsqueda de la curiosidad infantil. Vale decir, limitan el mundo infantil y opacan al sujeto, dejándolo sin tiempo para la resignificación, la improvisación y la espontaneidad propias del jugar (Levin, 2006).

Por el contrario, existen autores con una perspectiva más bien favorable con respecto al contacto de los niños con las nuevas tecnologías y, por lo tanto, con los juegos virtuales. Silvina Ferreira Dos Santos (2018) invita a pensar a los medios de la información y de la comunicación como un espacio de subjetivación, en el cual los nativos digitales arman su subjetividad y realizan aquellas tareas psíquicas propias de su devenir vital.

En una postura más productiva, es destacable la importancia de que los adultos puedan implicarse en el mundo tecnológico junto con los niños y no quedarse en la posición de espectadores ajenos a esta temática, con el objetivo de observar en lo diferente algo del orden de la novedad.

Entonces, si en esta era tecnológica las pantallas proveen de múltiples estímulos a los niños y el juego puede considerarse como una vía para la simbolización de lo imaginario al modo de la elaboración de un “como si”, es necesario que el niño sea acompañado por otro en el jugar con las nuevas tecnologías. Un otro que opere como transición desde el puro imaginario que proveen las pantallas en el sentido de mera recepción de estímulos al modo de imágenes, hacia lo simbólico como posibilidad de acceso del niño al lenguaje mediante el jugar, y así no quedar expuesto en una posición pasiva frente a las pantallas.

Siguiendo a Ferreira Dos Santos (2018), se puede aseverar que actualmente los dispositivos tecnológicos, con los nuevos modos de jugar que ofrecen, están desplazando a los juguetes tradicionales del universo infantil; sin embargo, aunque estos últimos están

perdiendo centralidad no han perdido su vigencia, dado que se produjo una transmutación y una continuidad desde lo tradicional hacia las formas virtuales.

Entonces, vale decir que el jugar se transformó en multimedial, armándose y desplegándose entre libros, historietas, videojuegos, series televisivas, películas, muñecos y redes sociales. En tal sentido, la escena lúdica no siempre está armada previamente sino que cada usuario posee la libertad de crearla, re-crearla y organizarla a partir de diversos soportes.

Con esta mirada más flexible acerca del contacto de los niños con las nuevas tecnologías y, contrariamente a la perspectiva más desfavorable que sostienen otros autores respecto de la alienación y soledad que puede llegar a producir el juego contemporáneo y las pantallas, Ferreira Dos Santos (2018) afirma que las plataformas digitales funcionan como un lugar que habilita a la restitución del jugar con otros, sobre todo porque lo “no presencial”, es decir, la ausencia de materialidad del otro en los

15

contextos virtuales pero la presencia en cuanto a disponibilidad, posibilita encontrar un compañero de juegos cuando el sujeto va a su encuentro.

Por su parte, Juan Carlos Volnovich en su obra *El niño del “siglo del niño”* plantea que la virtualidad modifica la forma de interacción y la capacidad productiva cultural del niño que se reproduce como sujeto a través de ella. Sin embargo, afirma que en torno al impacto de las nuevas tecnologías en los niños existen muchos prejuicios y opiniones que van desde la idealización hasta la satanización; los mismos provienen del propio desconocimiento de los adultos acerca del uso del teclado y la pantalla, que los ubica en desventaja con respecto al saber que dominan los niños en este campo (1999).

Entonces, es posible pensar que este desconocimiento que invade a los adultos en lo referente al mundo tecnológico puede habilitar a posiciones, ideas y acciones prohibitivas y censoras en su totalidad.

Por lo tanto, teniendo en cuenta los desarrollos freudianos sobre transferencia y los de Winnicott acerca del juego mencionados con anterioridad, urge preguntarse ¿cómo debería pensarse la noción freudiana de transferencia como palestra? Asimismo, ¿es posible un jugar en el sentido que plantea Winnicott en los contextos digitales actuales?

Es necesario que el analista pueda acompañar al niño en un posible despliegue del juego virtual en el contexto del dispositivo analítico y poder ubicar allí, entre tanto estímulo imaginario, cuestiones simbólicas y fantasmáticas de la singularidad de cada sujeto que se dejan entrever en el jugar infantil. Es decir, si hay posibilidad de juego es importante enfocarse en cómo juegan los niños y de qué manera pueden enlazarlo con su cotidianeidad, y no tanto de qué medios se sirven para llevar a cabo esta actividad. “La calidad y espesura del jugar estará determinada por la configuración de una transicionalidad entramada en lo subjetivo” (Ferreira Dos Santos, 2018).

Es evidente también que el trabajo clínico actual impide desentenderse de la cuestión tecnológica, volviendo necesario realizar, como analistas, el ejercicio de implicarse, de habitar este mundo tecnológico, de constituirse en usuarios virtuales, y no solo representárselo, en una posición de observador externo.

Gracias a esta implicancia y, teniendo en cuenta, como se menciona anteriormente que el análisis es el análisis en transferencia, es posible servirse de las nuevas tecnologías para establecerla. Transferencia como “palestra” donde se pueda desplegar con total libertad, a través del jugar, toda la fantasmática infantil.

Winnicott habla de la capacidad de crear que poseen los sujetos y cómo a través de ella pueden mostrar toda su personalidad; describe la existencia de la zona de fenómenos transicionales que se enriquece con el jugar, creador de nuevas experiencias; considera al juego como el espacio potencial que existe, desde un inicio, entre el niño y la madre.

Entonces, con respecto a la pregunta por la posibilidad de un jugar, al modo como lo plantea Winnicott, con las nuevas tecnologías lo importante es evaluar que el niño pueda jugar y despliegue el juego como parte de su capacidad de crear y fantasear. Para ello resulta fundamental que haya podido y pueda contar con un otro facilitador de experiencias y soporte del yo que vaya a su encuentro y posibilite ese jugar, especialmente en los tiempos fundacionales de su psiquismo. Por ende es factible pensar que el niño, en esa actividad creadora que es el juego, puede también crear experiencias que expanden y enriquecen su zona de fenómenos transicionales, utilizando los recursos que el juego virtual le ofrece.

En este contexto, en lo que refiere a la práctica psicoanalítica con niños, cabe preguntarse, ¿es posible pensar el dispositivo analítico en el marco del juego virtual, como modo de intervenir e implicarse? También surge la pregunta, ¿qué es un dispositivo analítico y qué es un encuadre en la práctica psicoanalítica?

Para responder estas preguntas resulta pertinente tomar la conceptualización acerca de dispositivo analítico que plantea Liana Maghid de Ubaldini (2015), quien lo define como los aspectos claves que estructuran la relación analítica: es decir, la asociación libre, la atención flotante, la transferencia, la interpretación y la neutralidad por parte del analista como respuesta al fenómeno transferencial.

16

Sin embargo, se puede pensar que en la práctica con niños estos elementos aparecen con algunas variaciones. En primer lugar, al niño no se le plantea la asociación libre como una regla fundamental del Psicoanálisis y tampoco el sujeto es conciente de su padecer como podría ser si se tratara del análisis con un adulto; en segundo lugar, la atención flotante y la neutralidad por parte del analista se muestran diferentes que con los adultos, ya que éste juega con el niño y se implica en este juego para sostener la transferencia, lo cual le permitirá realizar interpretaciones que no serán comunicadas al niño, sino que se hará un trabajo de resignificación a través del material que proponen esas escenas lúdicas que se arman en el espacio terapéutico.

Se puede concebir que el encuadre también forma parte de la construcción del dispositivo analítico. Bleger (2002) define a este último como las constantes dentro de cuyo marco se da el proceso psicoanalítico. En tal sentido, estas normas son fundamentales para que el proceso de la cura pueda desenvolverse de la mejor manera posible y también competen a una dimensión ética.

Freud no nombra la palabra encuadre durante el recorrido de sus obras, sin embargo, logra establecer una serie de hipótesis y normas que fueron esenciales para lo que se considera como encuadre en el dispositivo analítico. Sus escritos principales donde deja plasmado este desarrollo son *Consejos al médico sobre el tratamiento psicoanalítico*

de 1912 y *Sobre la iniciación del tratamiento* de 1913. En ellos el autor propone una serie de normas de las que se sirve para desarrollar un marco definido a la relación con el paciente, con el objetivo de que el tratamiento se encamine de la mejor manera posible.

Entre estas reglas, Freud menciona constantes como la duración y frecuencia de las sesiones, el establecimiento de horarios y el lugar donde se desarrollan. Asimismo, menciona otros aspectos que competen al analista como la atención flotante, que implica poder memorizar todo cuanto pueda observarse del paciente, la abstinencia de sentimientos e ideas que pertenecen a su persona, la necesidad de que se someta a un análisis personal y la tolerancia por parte del analista con las debilidades del paciente (1980a).

Estas normas que constituyen el encuadre apuntan a que el fenómeno transferencial pueda desenvolverse sin obstáculos. Vale decir, protegen al paciente de circunstancias relacionadas con el ámbito personal del analista que pueden perjudicar el proceso de la cura y también al analista de posibles errores en su práctica.

Con el advenimiento de la pandemia por Covid 19, la virtualidad comienza a cobrar una fuerte influencia en la clínica, poniendo en jaque cuestiones relacionadas tanto con el dispositivo analítico como con el encuadre en el proceso analítico. Es decir, se hace necesario reconfigurar el dispositivo tradicional de acuerdo con las coordenadas que la pandemia impuso. Antes de este acontecimiento, las sesiones eran estrictamente presenciales; a partir del surgimiento de esta nueva normalidad, se comienza a contemplar la necesidad de implementar la modalidad virtual, lo cual fue algo totalmente nuevo para la sociedad y para la Salud Mental en general, que se vio obligada a organizarse de otra manera ante la urgencia de contención que se necesitaba.

Entretanto, se puede pensar que lo que permite esta transición de la presencialidad a la virtualidad es entender la clínica en su articulación con la transferencia, pilar sobre el cual se sostiene un tratamiento.

Entonces, en lo concerniente al Psicoanálisis se puede reflexionar sobre la existencia de una praxis que no se aferre estrictamente a una construcción teórica dada de antemano ya que se necesita de variaciones constantes frente a la novedad, ya sea en relación a las subjetividades actuales como a las circunstancias sociales y otros factores externos que puedan influir.

Teniendo en cuenta que cada sujeto y por lo tanto su constitución psíquica son singulares, resulta pertinente reflexionar acerca de una flexibilización de la técnica en contraposición a la mecanización de la misma. Es decir, en vez de hablar de un dispositivo analítico dado de antemano surge la necesidad de construirlo, paso a paso, en conjunto con la singularidad de cada caso que se observa en la práctica clínica.

17

En este sentido, ¿cómo no abrirle paso a las nuevas tecnologías como posibilidad de acercamiento a las subjetividades de hoy, y como vía para el establecimiento de una transferencia como motor de la cura?

La perspectiva que propone este ensayo se encuentra en concordancia con un punto de vista productivo, dado que se considera que las nuevas tecnologías pueden ser un aliado importante para la construcción del dispositivo terapéutico, especialmente a la hora de establecer la transferencia con niños. Es absurdo pensar al hacer digital sólo en función de la lógica del mercado que impera en la sociedad actual, sino que también es fundamental no perder de vista la singularidad subjetiva que puede aparecer en ese hacer.

Asimismo, este escrito deja entrever que resulta imposible desentenderse de las nuevas tecnologías, ya que ellas se impusieron con fuerza en todos los ámbitos de nuestra vida e incluso en la clínica psicoanalítica, volviendo necesario un cambio y una flexibilización en las prácticas y teorías relacionadas con nuestro campo, a diferencia de cómo se pensaban hasta hace años atrás.

Un suceso muy presente en este ensayo es el surgimiento de la pandemia por Covid 19, junto con el aislamiento social preventivo y obligatorio que ésta impuso. Lo cual nos limitó en algo muypreciado y necesario como seres humanos que es el contacto físico. Entonces, surgió la necesidad de aferrarnos a los dispositivos para sostener el lazo con otros y nos reinventamos para sostenernos como seres sociales. Algo totalmente nuevo e impensado estaba ocurriendo: una situación de crisis nos obligó a resignificar el modo de vincularnos como sujetos y como sociedad.

Con el advenimiento de la pandemia, las intervenciones en salud se encontraron con el desafío de brindar respuestas a las problemáticas que se presentaban pero, al mismo tiempo, sosteniendo las medidas de confinamiento y aislamiento social como única forma de prevenir los contagios. Se hizo necesario repensar y reconfigurar el dispositivo analítico y, a su vez, surgió la necesidad de modificar un espacio y un modo de encontrarse que antes se pensaba como puramente físico para recrearse en la virtualidad. Así el analista tuvo que rebuscárselas para sostener esta práctica, mostrando una caja de juegos que ahora se encontraba guardada en sus dispositivos y compartiendo con el niño la intimidad de su hogar.

Lo cierto es que además de las transformaciones histórico-sociales de la época, los modos de jugar, de encontrarse y de vincularse unos con otros vienen atravesando cambios profundos, especialmente a raíz del surgimiento de nuevos dispositivos cada vez más sofisticados y de medios de comunicarse que buscan ser cada vez más rápidos y eficientes.

La preferencia de los niños por los juegos virtuales quizás se deba a la facilidad con que se pueden sumergir en ellos o por los placeres tan inmediatos que ofrecen. Sin embargo, eso no quita nada de la potencialidad creativa y la infinidad de posibilidades de juego que el vínculo con las pantallas puede brindar. El juego es la principal herramienta del analista de niños por su plasticidad y su inagotable generación de recursos, destacándose por no necesitar de una única materia prima para cumplir su función sino destacando su capacidad para atravesar las más diversas lenguas, prácticas y materialidades. Además, es preciso destacar que las plataformas digitales funcionan como un espacio donde poder restituir un modo diferente de jugar y estar con otros, ya no desde la presencialidad sino desde el lugar que la virtualidad ofrece. De aquí que el uso de las tecnologías puede ser pensado como un nuevo espacio de sociabilización.

Con respecto a los niños, se puede decir que otros modos de ser, de estar en el mundo, de jugar, imaginar, pensar y construir la realidad infantil vienen produciéndose actualmente, dado que las experiencias infantiles se estructuran en torno a la fascinación por la imagen (Levin, 2006). En este sentido es que se sostiene que en el trabajo analítico con niños, no alcanza con pensar y representarnos qué hacen ellos en el mundo tecnológico, sino que es cuestión de habitarlo, de constituirnos como usuarios virtuales y pensar a los juegos virtuales como una herramienta más en el marco de un análisis.

Si de jugar se trata, las pantallas constituyen una territorialidad elegida por los niños para el despliegue de la actividad lúdica. Los juegos virtuales se convierten en

nuevas esferas de manifestación de los fenómenos transicionales y, al mismo tiempo, ocupan un

19

lugar importante en los procesos de simbolización. Desde el quehacer psicoanalítico no se deben pasar por alto estos procesos, ya que allí posiblemente el terapeuta pueda encontrarse con aquél saber no sabido del paciente, facilitando su incursión en el conflicto psíquico de base como así también en el acceso al discurso y la experiencia singular de ese paciente.

En este ensayo se ha pensado en el juego virtual como entrelazado con otras modalidades más tradicionales de jugar que se han ido heredando a partir de generaciones anteriores. Es por esto que hoy en día se puede observar a los niños sirviéndose de diferentes medios para jugar: su hacer se despliega entre libros, historietas, muñecos, dibujos, películas, series televisivas y videojuegos. De esta manera, el niño continúa teniendo la libertad de crear y re-crear la escena lúdica con una gama muy variada de elementos que tiene a su alcance.

El juego en análisis nos permite adentrarnos en el mundo interno del niño. Por ende, no es cualquier juego el que se da en el encuentro de cada sujeto con el analista, sino que en la sesión se va más allá del mero placer que genera el jugar. Allí el analista lee entre líneas, analiza, interpreta, se implica con el niño, permitiendo que aparezca detrás de ese jugar lo transferencial, el sufrimiento psíquico, la fantasía y lo más profundo del inconciente. La transferencia resulta una herramienta fundamental para el quehacer del analista, y en la práctica psicoanalítica con niños el juego en análisis es una vía crucial para que ella pueda establecerse.

En la transferencia se manifiesta y se actúa lo más íntimo del sujeto: sus deseos inconcientes, sus pulsiones, su narcisismo y su Edipo así como también el padecer psíquico. Además del analizante también el analista se encuentra implicado en ella, ya que su inconciente, su narcisismo y su subjetividad influyen en la situación analítica.

Es importante mencionar que más allá de los cambios que puedan surgir en el proceso de construcción del dispositivo analítico, algo fundamental es que el niño tenga la posibilidad de desplegar allí su juego y su capacidad creadora, y que como analistas le ofrezcamos un espacio propicio para reinventarse junto con nosotros. Lo cual implica pensar al jugar como un quehacer creativo, disponerse como usuario virtual y no como mero espectador y, a su vez, ofrecer un espacio para armar y desplegar escenas lúdicas creativas, manteniendo siempre las coordenadas de espacio y tiempo que implica el contexto de una situación analítica.

Si de lo que se trata es de establecer la transferencia para un posible camino hacia la cura, entonces es preciso alojar al niño en el espacio de análisis. Para ello, es importante que el analista pueda constituirse como sujeto presente y ausente en el juego que el niño puede desplegar. Para convertirnos en sujetos presentes y disponibles para el niño debemos implicarnos en su mundo y en su subjetividad, que remite a la singularidad de cada caso pero también a la época que nos atraviesa. Asimismo, no debemos olvidar que el niño en el contexto de un proceso terapéutico es el protagonista absoluto de la historia que nos encontramos abocados a reconstruir y, en algunos casos, a construir por medio de su juego. Por ello entendemos la ausencia como necesaria para producir posibles nuevos efectos.

Como última reflexión, cabe la consideración de que cada sujeto singular se encuentra atravesado por la dimensión histórico-social. De modo que resulta fundamental no reducir la praxis a una práctica que se atiene a una teoría ya establecida e inamovible en sus conceptos, sino que se trata de una correlación e intercomunicación entre ellas en las cuales pueden surgir modificaciones y reinenciones, con el objetivo de producir efectos nuevos y singulares. Por ello es importante reflexionar, cuestionar y re-pensar nuestra práctica continuamente.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. México: Fondo de cultura económica.
- Bleger (2002). Psicoanálisis del encuadre psicoanalítico. *Revista Federación Psicoanalítica de América Latina*, 103-113. Recuperado de https://www.fepal.org/images/2002REVISTA/espanol/revista_completa.pdf
- Blinder, C., Knobel, J. & Siquier, M. L. (2004). *Clínica psicoanalítica con niños*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Ferreira Dos Santos, S. (2018). Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego? En Revista digital *Psicoanálisis Ayer y Hoy*, N° 17. Recuperado de <https://www.elpsicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>
- Flesler, A. (2021). Un niño sin otros: efectos del aislamiento. Efectos de la pandemia en los niños. *Actualidad Psicológica*, N° 504, 2-4.
- Freud, A. (1980). *Psicoanálisis del niño*. Buenos Aires: Editorial Hormé.
- Freud, S. (1976a). Esquema del psicoanálisis. En *Obras Completas, Tomo XXIII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1976b). Sobre la dinámica de la transferencia. En *Obras Completas, Tomo XII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1978). Fragmento de análisis de un caso de histeria. En *Obras Completas, Tomo VII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1979a). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas, Tomo IX*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1979b). La interpretación de los sueños. En *Obras Completas, Tomo IV*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1979c). Más allá del principio de placer. En *Obras Completas, Tomo XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1980a). Consejos al médico sobre el tratamiento psicoanalítico. En *Obras Completas, Tomo XII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1980b). Recordar, repetir, reelaborar. En *Obras Completas, Tomo XII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- (1980c). Sobre la iniciación del tratamiento (Nuevos consejos sobre la técnica del psicoanálisis, I). En *Obras Completas, Tomo XII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Furia, D. (2014). Juego, desarrollo y aprendizaje. En B. G. Lara & G. Bereciartúa (Ed.), *Lenguaje: una perspectiva interdisciplinaria. Escritos N° 2* (pp. 71-78). Buenos Aires: Letra Viva.
- Lacan, J. (1975). La dirección de la cura y los principios de su poder. En *Escritos 2*. México: Siglo XXI editores.
- Levin, E. (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Maghid de Ubaldini, L. (2015). Construyendo un dispositivo analítico posible. *Controversias en Psicoanálisis de Niños y Adolescentes*, N° 17, 46-52. Recuperado de <https://www.controversiasonline.org.ar/wp-content/uploads/6-UBAL-ESP.pdf>

- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Santillana.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
- (2012). *Redes o paredes. La escuela en tiempos de dispersión*. Buenos Aires: Tinta Fresca.
- Volnovich, J. C. (1999). *El niño del "siglo del niño"*. Buenos Aires: Lumen.
- Winnicott, D. (1993). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.