



Facultad de Psicología - UNR

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

TÍTULO: “El juego virtual y una clínica con niños en la época”

Modalidad de presentación: Ensayo

Autor/a: Santonato, Verena Luján

Legajo: S-5460/7

Docente o Graduado/a Responsable: Castronuovo, Ana

Clara Año: 2021

Índice

| | |
|---|----|
| 1. Resumen..... | 3 |
| 2. Introducción..... | 4 |
| 3. Desarrollo..... | |
| 3.1) Juego y psicoanálisis: la imposibilidad de una concepción unívoca..... | 5 |
| 3.2) El juego virtual: entre el juego y el entretenimiento..... | 9 |
| 3.3) Alcances y límites del juego virtual en la clínica psicoanalítica con niños..... | 14 |
| 4. Conclusión..... | 18 |

1. Resumen

El presente ensayo parte de la premisa de que en determinadas condiciones de posibilidad el niño puede *jugar virtualmente* en el sentido analítico del término. Se hace referencia a las condiciones de juego que pueden extraerse de las producciones de autores como Freud, Winnicott y Lacan para ubicar allí las relaciones de semejanzas y diferencias entre el juego material y el juego virtual, tales como lo que concierne a la creatividad, a la materialidad, a la función del velo, entre otras. La importancia que se le da al juego virtual en este trabajo tiene que ver con la idea de pensar en una clínica en la época que diera cuenta de los nuevos escenarios del jugar, pero sin descuidar lo ya establecido, para así comprender los nuevos conflictos de las infancias actuales. Se

indaga sobre las características de estos tipos de juegos, como así también la dimensión de entretenimiento que allí está implicada. Además, se incluye el lugar del analista como soporte y condición misma del juego, quien determinará si lee allí en lo virtual un espacio de posibilidades o por el contrario lo obtura. Hacia el final, se concluye que, en ciertos casos, el juego virtual responde a las condiciones de posibilidad de juego, aunque también son claros sus límites. Se propone entonces la necesidad de comprender este tipo de juego, para ofrecer una escucha más amplia y entender de manera óptima los devenires de los niños de este siglo.

Palabras claves: juego virtual, juego material, clínica en la época, lugar del analista.

2. Introducción

En el presente trabajo se abordará la posibilidad de inclusión del juego virtual como instrumento de análisis en la clínica psicoanalítica con niños. Se parte de la idea acerca de que los avances de la tecnología y el interés de los niños hacia aquella en carácter de juego, interpelan al campo de la clínica psicoanalítica con niños y exigen, de esta manera, pensar cómo se ponen en juego las variables estructurales, invariantes, atinentes al sujeto del psicoanálisis.

A su vez, debido a las preferencias actuales de los niños hacia los juegos en plataformas virtuales, surge un debate entre psicoanalistas respecto a la inclusión o no del mismo en la clínica con niños y, con ello, las consecuencias de quienes lo hacen y de quienes no. Se tiene entonces como objetivo poder tomar una posición respecto al debate a partir del recorrido en la escritura, para la construcción de un saber que sostenga posteriormente la práctica. Esto supone distinguir, por un lado, una “clínica en la época”, donde se puedan indagar y conocer las nuevas formas del jugar, y, por otro, una “clínica de la época” que supondría sustituir lo precedente por lo actual, adaptándose entonces al contexto y abandonando aquello de lo tradicional que habría perdido eficacia frente a lo nuevo. Mientras que, una clínica en la época, no consistiría en desechar lo precedente por lo actual, sino más bien se propone leer el modo en que las cuestiones epocales necesariamente interpelan la práctica y exigen pensar cómo se ponen en juego las invariantes atinentes al sujeto del psicoanálisis.

Por lo tanto, desde el presente escrito se intenta abordar las diferentes condiciones que el psicoanálisis le otorga al juego para luego considerar al juego virtual. Desde allí, pensar en la posibilidad de que esta forma de “jugar”, que está tan presente en la cotidianidad de la vida de los niños, pueda incluirse en el campo de la clínica, sin perder las características del juego tal como se entiende desde el psicoanálisis. Además, no solo se indagará respecto a la virtualidad en el juego, sino también en el encuentro entre el niño y el analista, donde juegan con elementos materiales pero la relación del cuerpo a cuerpo ya no es real sino virtual, principalmente en el contexto de pandemia. Es decir, el presente

trabajo tratará de argumentar la premisa de que en determinadas condiciones de posibilidad el niño puede *jugar virtualmente* en el sentido analítico del término.

3. Desarrollo

3.1) Juego y psicoanálisis: la imposibilidad de una concepción unívoca

A lo largo de la historia, en el marco de la clínica psicoanalítica con niños, el juego ha ocupado y lo sigue haciendo, un lugar muy importante como herramienta de análisis; ya que, a través de este, el niño nos dirá de sus deseos, aún aquellos inconscientes, sus temores y fantasías, la manera de cómo ve al mundo, sus experiencias, entre otras cuestiones. Junto a la palabra, un modo de decir infantil tiene que ver con el juego. Así, el mismo va a aparecer cuando sea posible la simbolización. A la vez, sirve como estrategia para la formación de la transferencia con quien ocupa la función del analista. El juego en psicoanálisis ha sido estudiado en dos vertientes. De este modo, puede decirse que se concibe al juego, por un lado, en su función estructurante, en el sentido de que los niños juegan más allá de ir a ver o no a un analista. Y, por el otro, el juego tiene un estatuto específico dentro del dispositivo analítico, se vuelve una operación sobre la que el analista interviene.

Frente a la pregunta acerca de qué se entiende por juego en psicoanálisis, se encuentran respuestas diversas en tanto que no existe una concepción uniforme del mismo. Es por eso que se propone un recorrido sobre diferentes autores como Freud, Lacan, Winnicott, y otros psicoanalistas contemporáneos, en tanto subyace la hipótesis de que a cada una de estas conceptualizaciones le corresponden diversas *condiciones del juego*. Esto quiere decir que, a lo largo de la historia del psicoanálisis de niños, se han construido una suerte de condiciones mínimas heterogéneas que permiten reconocer qué es juego y qué no lo es.

De este modo, resulta ineludible comenzar por los aportes de Freud. El mismo ha hablado del juego en el niño en dos ocasiones. Por un lado, en 1908, en su apartado “El creador literario y el fantaseo”, y por el otro, en el año 1920, con “Más allá del principio del placer”. Ya en 1908, Freud (1976) destaca que la ocupación favorita y más intensa de todo niño es el juego, donde en el mismo, el niño se conduce como un poeta, creándose un mundo propio. La antítesis del juego viene a ser entonces la realidad.

El niño diferencia muy bien de la realidad su mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear» (Freud, 1976, p.128).

También Freud (1976) indica que el juego de los niños es regido por sus deseos: el deseo de ser adulto. “Juega siempre a «ser grande», imita en el juego lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores” (p.129). Mientras que, en la fantasía, las fuerzas pulsionales son los deseos insatisfechos y cada una de ellas es un cumplimiento de deseo, una rectificación de la realidad insatisfactoria.

Por otro lado, en Más allá del principio del placer, texto fechado en 1920, Freud hace alusión a la observación de un juego realizado por su nieto de un año y medio a partir de la partida de la madre, es decir, a partir de su ausencia. Al mismo lo llamó, como bien se conoce, “Fort-Da”. El juego completo consistía en que el niño lanzaba su carrito de madera atado a una cuerda por encima de la baranda de su cuna, haciéndolo desaparecer por detrás de la misma. Allí su expresión era o-o-o-o, que Freud interpreta como “Fort”, mientras que expresaba un “Da” cuando volvía a aparecer. Pero lo que llama la atención de Freud es que, por lo general, este juego nunca era completo. Repetía incansablemente la primera parte, la cual es de carácter displacentero, mientras que la segunda que es de mayor placer,

pocas veces se alcanzaba. En este momento, el propio Freud se interroga ¿cómo se concilia con el principio de placer que repitese en calidad de juego esta vivencia penosa para él? ¿Puede el esfuerzo procesar psíquicamente algo impresionante, de apoderarse enteramente de eso, exteriorizarse de manera primaria e independiente del principio de placer? La interpretación que Freud hace del mismo es que, ante la ausencia de la madre, el niño se resarcía en el acto poniendo en escena la misma desaparición y retorno con los objetos que se encontraban a su alcance. Por otro lado, también considera que una escena que era vivida por el niño pasivamente, en el juego aparece desde un lugar activo. Plantea entonces que los niños repiten en sus juegos aquello que en la vida les ha causado una impresión intensa, traumática, haciéndose dueños de la situación. Puede decirse entonces que un gran aporte de Freud tiene que ver con la relación del juego respecto a la repetición.

Ahora bien, es a partir del retorno de Lacan a Freud y su lectura del Fort-Da que se puede entender al juego desde otra perspectiva. De este modo, Lacan plantea que lo que causa el juego es la ausencia de la madre tomada como significante (Deseo de la Madre), el cual fabrica un vacío.

Lacan va más lejos: el conjunto de la actividad simboliza la repetición, pero no en absoluto la de una necesidad que apela al retorno de la madre y que se manifiesta simplemente en el grito. Es la repetición de la partida de la madre como causa de una *spaltung* en el sujeto superada por el juego alternativo del fort-da (Cazenave, Prandi, et al., s.f., p.53).

Es decir, Lacan plantea que el sujeto se constituye a partir de una falta, teniendo el juego una función que posibilita simbolizar la misma y de esta manera velar algo del orden de lo real. Es así que entiende al juego infantil como ese acto donde se realiza el fantasma. De esta manera, el fantasma y el juego se instalan en ese lugar de la cadena donde falta un significante funcionando como velo, siendo respuesta.

Tomando estos desarrollos, puede considerarse que las condiciones del juego freudiano están vinculadas a lo material en tanto que ubica el apuntalamiento del juego en “los objetos palpables de la realidad”, lo cual lo diferencia de la fantasía. Además, lo liga a la vivencia de una situación traumática para el sujeto que lo llevará a la repetición de la misma como parte estructural del juego. Por otro lado, según Lacan, las condiciones del juego serían tocantes a la sincronía de la estructura, en la medida en que liga al juego con el fantasma. Aquí se puede apreciar entonces esa vertiente estructurante propia del juego.

Por su parte, Winnicott, psicoanalista inglés post-freudiano y contemporáneo a Lacan, ha sido uno de los grandes pensadores del psicoanálisis respecto al tema de interés en el presente trabajo. En “Realidad y juego” (1971) parte de un deslizamiento del juego al jugar -del play al playing. Entiende al juego como un hacer. Es decir, pasa del juego como contenido al jugar como actividad y forma de experiencia. Jugar se trataría así de una experiencia siempre creadora, y en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida. “En el juego y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda su personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra creador” (p.80). Además, agrega que el juego debe ser espontáneo, no de acatamiento o aquiescencia. Por otro lado, Winnicott (1971) aclara que no importa el contenido, sino que lo que interesa es el estado de casi alejamiento. El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones. Esa zona de

juego no es una realidad psíquica interna y tampoco es el mundo exterior. En ella el niño reúne fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Al jugar, manipula fenómenos exteriores al servicio de los sueños. También compromete al cuerpo debido a la manipulación de objetos. Estas cuestiones apelan a un sentido estructurante por parte del juego.

6

Por otra parte, para Winnicott (1971), el juego es en sí mismo terapéutico, es decir, el psicoanálisis está planteado como lugar de juego. Puede entenderse que la clínica psicoanalítica con niños

Se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no se puede jugar a uno en que le es posible hacerlo (p.61).

Fleischer (s.f) hace una interesante lectura respecto a las conceptualizaciones de Winnicott. Considera que, para éste, “el juego cabalga entre el objeto y la elaboración significativa (...) Pero el objeto es el transicional, objeto inalterable que se constituye como un resto, como un recorte” (p.19).

Por otra parte, teniendo en cuenta las definiciones conceptuales de juego en lo que respecta a Winnicott y a Freud, las cuales se diferencian ampliamente, puede tomarse lo que Jaime Fernandez Miranda dice al respecto. A saber:

Si tanto uno como el otro conceden un lugar preponderante a la tentativa de “dominio” en el juego infantil, para Freud se trata de “dominar o ligar la excitación”, mientras que para Winnicott se trata de “dominar lo que está afuera”. Freud lee el juego como un tratamiento de aquello que, siendo extranjero, asedia desde el interior: “tierra extranjera interior”, según su bellísima expresión. Winnicott, por su parte, lee el juego como un tratamiento de los objetos exteriores. (Fernández Miranda, 2019, parr.37)

Tanto es así que la dimensión repetitiva del juego estaría dada por su trabazón con la pulsión, mientras que la dimensión creativa del juego sería efecto de su trabazón con los objetos externos. De esta forma, el juego es una zona fronteriza entre dos extranjerías y también una operatoria que tiende a dominar estas extranjerías. Sería entonces como una zona intermedia, de acuerdo a las condiciones winnicottianas del mismo. El juego es un lugar de trabajo, trabajo del juego que es trabajo de lo ficcional, ya que el juego elabora aquello que le es ajeno creándolo, inventándolo, ficcionándolo.

En este punto, puede tomarse la concepción de Jaime Fernandez Miranda (2019) respecto del jugar, el cual, según el autor, “transcurre en la frontera inestable, conflictiva y fecunda entre el espacio ficcional y el espacio dispuesto por el otro. El juego se sostiene en la tensión irreductible entre lo real y lo ficcional” (p.13). También considera que la experiencia lúdica no es sin el objeto, sin la dimensión real del mismo, que resiste a la creación imponiendo cierto límite a la invención.

Realizadas estas puntualizaciones que dan cuenta de la cantidad de definiciones respecto al juego, puede verse que abre paso a varios caminos y por lo tanto a varias formas de entenderlo. En este sentido, cabe interrogarse, en tanto psicoanalistas, acerca de cómo construir una posición que no simplifique o descarte distintas dimensiones que presenta el juego en la clínica con niños. Siguiendo a Fernandez Miranda (2019), intentar

establecer una relación armoniosa entre la práctica y la teoría, es hacer puro escolismo. Es suponer que todas las respuestas a los inconvenientes de la práctica, están cifradas en la Obra de quien es tomado como Maestro y, por lo tanto, se produce un aplastamiento de las tensiones o inestabilidades que afectan a los conceptos en psicoanálisis. De este modo, cabe posicionarse en lo que el autor llama un “posescolismo”, haciendo hincapié entonces en la tensión entre pares, la tensión intergeneracional. Esta posición supone asumir lo más problemático de nuestra práctica: la irreductible ajenidad de la práctica a todo saber, la constante novedad que impone la clínica y que esfuerza a todo analista a pensar. De este

7

modo, no se va a tomar una concepción de juego como única y capaz de responder de manera definitiva a todas las problemáticas de la práctica.

Siguiendo la idea de la pluralidad respecto al concepto de juego desde el psicoanálisis, Lutereau (2017) sostiene que:

Si el término juego no puede ser aprehendido conceptualmente, ¿Cómo decir algo sobre una experiencia que se presenta de modo esquivo? No dudo en utilizar la palabra “experiencia” para referir al juego, ya que el hecho de no disponer de un concepto no implica que no existan instancias concretas que sólo podríamos nombrar con el término “juego”
(p.14)

De este modo, cabe considerar al juego como una experiencia. La parcialidad de las definiciones conceptuales y teóricas del mismo redundan así en una desustancialización de la experiencia de jugar que permita *leer sus condiciones* antes que abordarlo con nociones teóricas divorciadas de la práctica clínica. El juego es así irreductible a cualquiera de sus definiciones aunque no es sino pasando por allí que el analista puede hacer algo con eso.

La potencia de esta posición radica en no descartar de antemano circunstancias que el psicoanálisis con niños en épocas de virtualidad nos impone.

3.2) El juego virtual: entre el juego y el entretenimiento

A pesar de los desarrollos psicoanalíticos respecto al juego, cuyas características son tradicionales, se tiene en consideración que, de la misma manera en que las representaciones sociales varían en función de la época, las modalidades lúdicas y juguetes de preferencia de los niños también lo hacen, ya que son efecto de la cultura.

En la llamada era digital, con la influencia de la tecnología y las TICS, las pantallas están inmersas en la vida de las personas y son ofrecidas a los niños cada vez desde más temprana edad. Así, el juego no ha quedado ajeno a los cambios y se han formado nuevos espacios lúdicos, juegos y formas de jugar. De esta manera, como plantea Lutereau (2017), puede decirse del juego lo mismo que del síntoma, en tanto que cambia sus formas de presentación.

Estas nuevas formas de jugar, si es que se lo puede llamar así, vienen a inscribirse en una época cultural donde los sujetos viven “hiperconectados”. A la vez, están influenciadas por la tecnología, que dan lugar al “juego” en y desde la pantalla. Actualmente, puede verse en los niños un gran interés por jugar con aparatos electrónicos, además que con juguetes materiales –lo que no quiere decir que estos últimos hayan desaparecido. Esta experiencia es lo que podría llamarse “juego virtual”. El

mismo no incluye solamente el jugar en plataformas virtuales sino también el jugar con otro a través de una videollamada utilizando juguetes materiales.

Etimológicamente, la palabra virtual viene del latín “*virtus*” y alude a la fuerza o voluntad para realizar un trabajo, aunque no lo realice en lo real. El concepto está actualmente asociado a lo que tiene existencia aparente, opuesto a lo real o físico. Además, este término es muy usual en el ámbito de la informática y la tecnología para referirse a la realidad construida mediante sistemas o formatos digitales.

Por otro lado, hablando en términos psicoanalíticos, podría decirse que lo virtual viene a recubrir lo real, engañando de este modo al sujeto respecto a lo que hay más allá. Estaría ligado entonces a la función del velo. Encontramos esta idea de lo “virtual” en las producciones de Lacan, principalmente en sus inicios, cuando hace alusión al estadio del espejo. En éste, indica que la formación del yo surge como una imagen especular, la cual es una representación que opera en la temprana infancia y cumple la función en el infante de verse a sí mismo como un todo completo integrado en el espejo de la mirada del otro. La función del estadio del espejo se revela entonces como un caso particular de la función de la imagen, que es establecer una relación del organismo con su realidad. Es entonces aquí donde la imagen del cuerpo permite al sujeto ubicar lo que es y lo que no es del yo; así, según las relaciones imaginarias (que son articuladas por Lacan a la conducta frente al espejo), el sujeto se identifica con el otro y lo toma como sí mismo, es decir, que determina un efecto de alienación. De este modo, surge el interrogante acerca de si es posible considerar a las imágenes propias de las pantallas como espejos, en tanto permiten una relación del organismo con la realidad, pero: ¿Qué tipo de realidad? No ya la del estadio del espejo, sino más bien una realidad mediada por lo digital.

De esta manera, podría decirse que el juego se da aquí en un espacio definido como *espacio virtual*. De allí entonces la pregunta sobre si en ese espacio es posible que se den condiciones para el juego. Respecto a esto, se han hecho lecturas moralizantes y se han abierto debates entre psicoanalistas acerca de los aspectos principalmente negativos de los mismos en la constitución psíquica de los sujetos. Es muy común escuchar tanto a profesionales en estas cuestiones, y quienes no lo son también, hablar sobre el aspecto perjudicial de jugar en plataformas virtuales. Pero muy pocos se detienen a cuestionarse sobre estas modalidades de juegos, a intentar producir nuevos aportes para poder hacer algo con ello, en vez de solamente rechazarlo. Este rechazo no sería otra cosa que una forma de la resistencia. Rechazar es negar una realidad que existe y que está presente en

todo ámbito, ya sea en el hogar familiar, en el ámbito educativo, como en las sesiones de psicoanálisis. Es descuidar lo social, lo externo al niño y a la familia.

Entre aquellos pocos que intentan procurar algo respecto a esta temática, se encuentra Jaime Fernández Miranda (2019), quien hace una distinción entre juego y entretenimiento. Este último viene a ser una antítesis del primero. Podría decirse que el entretenimiento es uno de los aspectos de lo que aquí se busca abordar con la nominación de “juego virtual”. Según el autor, es en los videojuegos donde la noción de entretenimiento alcanza su dimensión más acabada en el universo infantil. En muchos niños existe una avidez por estos juegos, por vivencias cada vez más intensas que conforman al sujeto contemporáneo en su relación con el objeto como “objeto de consumo” que viene a superar el vacío subyacente. De este modo, en el jugar, el objeto de la experiencia es creado por el sujeto, mientras que, en el entretenimiento, ya no se trata de un objeto de experiencia sino más bien de vivencia, y el mismo es siempre

exterior ya que está preformada por lo que se le oferta al sujeto como mercancía. Esta vivencia se agota en el momento mismo de vivirla. Por eso, según Fernández Miranda (2019), “no es habitual que un niño ponga en circulación durante las sesiones fantasías singulares disparadas por un videojuego. Más bien describe concretamente los personajes, las acciones o la estructura del juego, o aún relata los obstáculos que tuvo que sortear para pasar algún nivel” (p.53).

En una conferencia, llamada “Juego y entretenimiento en la niñez” (2020), este mismo autor hace una comparación entre juego clásico y juego virtual a partir de tres ejes: el lugar que ocupa el Otro, el lugar que ocupa la creatividad y el lugar que ocupa la manipulación de la realidad.

Respecto al primer eje, dice que el juego clásico no puede ser sin Otro. Ya sea que se trate de un juego reglado o un juego libre. El reglado permite estar con el Otro, y el libre da lugar a un compromiso con el Otro para crear las propias reglas. Pero en lo que al juego virtual respecta, por lo general se tratan de juegos solitarios, es decir, admiten la presencia del Otro solamente como espectador. Cuando se trata del espacio virtual como forma de socialización, como en los juegos en red, dice Fernández Miranda (2020) que, a pesar de ello, el cuerpo sigue estando en un espacio real, con las tensiones que ello implica. No es lo mismo el espacio virtual que estar cuerpo a cuerpo con alguien, ya que la presencia corporal de otro limita la agresividad.

Por otro lado, en lo referente al segundo eje, se dice que en los juegos clásicos reglados la creatividad es menor, pero, sin embargo, existe. Todo jugador encuentra una forma única de jugar, permite el gesto personal. Pero, en el juego virtual es mucho menor la creatividad, se puede inventar muy poco. Están más bien hechos para ganar. Según el autor, este tipo de juegos permiten desarrollar habilidades psicomotrices, pero no de creatividad. Una característica importante es que en estos juegos se pone muy poco de lo propio, ya que todo está más bien ajustado a lo propio del juego. El juego parecería que determina al sujeto, y no el sujeto al juego. Esto supone una pasividad subjetiva, y no una actividad como sucede en el juego clásico.

Por último, del eje juego y realidad, Fernández Miranda (2020), dice que el juego clásico es una práctica sobre la realidad. Los objetos con los que el niño se encuentra van determinando el guion del juego, los materiales de los juguetes van determinando el juego o influyen en las formas de jugar. La realidad y lo ficcional se superponen en el juego. Además, con este, el niño se apropia de los espacios, los va conquistando y así logra transformar la realidad. En cambio, en lo virtual, no puede apoderarse de los espacios en tanto que su cuerpo no se despliega en el mismo. De esta manera, el niño no puede operar sobre la realidad y transformarla. Hay otra experiencia del cuerpo y otra dimensión del cuerpo.

10

Estas clasificaciones que proporciona el autor, entonces, dan cuenta de una dimensión del juego virtual que es lo que se llama entretenimiento. Pero, a la vez, pueden proponerse otras maneras de concebirlo. Al existir una gran oferta de juegos virtuales, no es posible producir una generalización respecto de esta temática, sino más bien sería interesante tener en cuenta cada tipo de juego en particular con un sujeto en particular. Así, las condiciones del juego no serían generalizables para todo lo que sucede en lo virtual y tampoco para todos los niños. Si accedemos a la “tienda” de estos mismos, encontramos una lista que los clasifica del siguiente modo: juegos de acción, de aventura,

carreras, cartas, casino, juegos educativos, de estrategia, juegos de deportes, juegos de mesa, juegos de palabras, juegos de rol, juegos ocasionales, de música, de preguntas y respuestas, rompecabezas, sala de juegos y de simulación. A la vez, dentro de los mismos podemos pensar en: la inventiva que le suponen al jugador, la cantidad de participantes que puede haber y los desenlaces posibles.

Respecto a la inventiva, existen juegos donde el niño tiene la posibilidad de crear. Aparecen los elementos que el niño puede utilizar, pero luego le puede dar la forma que quiera. Se trata de juegos donde puede armar su propia casa, crear un castillo, vestir a los personajes, etc.; de ciertos tipos de videojuegos más desarrollados, en donde el abanico de acciones y escenarios es más amplio, como por ejemplo "Minecraft" o "The Sims". En ellos puede considerarse que, si bien el niño ingresa en una plataforma virtual ya creada de antemano, es él quien maneja los personajes, y puede crear las situaciones que el desee dentro de los límites del videojuego. Por lo tanto, se cree que también en los videojuegos el niño puede repetir situaciones de la vida real para poder simbolizarlas y elaborarlas, conservándose en los juegos virtuales la transicionalidad entre el mundo interno y el externo, propuesta por Winnicott (1971). Por otro lado, también están aquellos en los que se le va indicando al niño todo lo que debe hacer para pasar a otro nivel o alcanzar el objetivo mismo del juego. Ahí es donde notoriamente se ve un límite a la creatividad. Sin embargo, el niño puede no seguir esas reglas. Quizás no ganará, pero podrá poner en juego algo de sus fantasías.

Por otro lado, en lo que se refiere a la cantidad de participantes que puede haber, esto hace a la posibilidad de socializar con otros en línea. Aquí se ubican, por ejemplo, los juegos de sala, juegos de mesa, de cartas o que sea más bien un juego solitario. Los juegos en red permiten que niños de diferente ubicación física, estén conectados y puedan interactuar, propiciando que surjan nuevos vínculos vehiculizados a través de la virtualidad. En este sentido, se puede concebir a los videojuegos como espacios de encuentro entre pares. Por otro lado, que un juego virtual sea solitario a la vez no impide que haya otros sujetos al lado de quien juega, y que la palabra pueda ocupar un lugar haciendo alusión a lo que ocurre en el juego de la pantalla que ambos pueden visualizar.

Por último, en lo referente a los posibles desenlaces, por lo general se trata de perder o ganar de acuerdo a las reglas del juego, pasar a otro nivel o cumplir con lo que se le pide. Pero esto no quiere decir que la meta del juego sea la misma que el niño quiera alcanzar jugándolo.

Por otra parte, cabe mencionar que, si aquí hacemos referencia al juego virtual como "juego" es porque de algún modo suponemos que puede compartir ciertas características con lo que llamamos juego clásico o tradicional. Para eso, es pertinente pensar en aquellas condiciones que hacen al juego mismo, las cuales fueron planteadas principalmente por Winnicott, Freud y Lacan, y dar cuenta si es posible que se puedan encontrar en lo que al juego virtual respecta.

En principio, puede decirse que lo que diferencia a ambos tipos de juegos tiene que ver con la materialidad. La misma es una de las condiciones planteadas por Freud en tanto que ubica el apuntalamiento del juego en "los objetos palpables de la realidad. De allí puede interrogarse lo siguiente: ¿La condición de que exista un objeto de la realidad, tiene que ver

con que haya un juguete para jugar? Fernandez Miranda (2019) dice que, en el juego, el objeto es inventado por la fantasía. De esta manera, una muñeca en el estante de una juguetería no es un juguete, como escribe Rodolfo (1996). Sin embargo, como percibió

Walter Benjamin, la materialidad del objeto de algún modo impone sus condiciones al jugar, pone límite a la fantasía ya sea por el tamaño, la textura, la forma, entre otras características. En lo que respecta al juego virtual es muy habitual pensar que allí no hay ningún tipo de materialidad. Sin embargo, en ese mismo juego, el niño también manipula un objeto de la realidad: se trata de un objeto tecnológico. También hay respecto de este diferentes tamaños y texturas. Por eso mismo, cabe indagar acerca de a qué tipo de objeto nos referimos cuando hablamos de juego virtual. ¿Se trata del aparato tecnológico que soporta el programa con el que se juega? ¿O se trata de los objetos dentro del juego mismo? ¿Hablamos de ambos tipos de objetos?

Si tomamos a la pantalla como objeto, encontramos que también, como en el juguete (material), hay limitaciones: en lo que se puede ver, los movimientos que se pueden hacer, entre otras cuestiones. Entonces, la pregnancia ya no es de la dimensión textil del objeto sino de la visual o escópica. Es una forma diferente de manejar los juguetes, pero lo que no cambia es que el niño es quien lo maneja. De esta manera, el objeto tecnológico puede estar en función de juguete en tanto que solo es tal a partir de que un niño empieza a crear con este. El objeto le es ofrecido al niño, y a la vez, es creado por él, como dice Winnicott. Aquí ya nos encontramos con otra condición del juego: la creatividad. De este modo, dado que un objeto puede ser juguete a partir de la creatividad y la fantasía del niño, ¿pueden los objetos tecnológicos asumir estas condiciones? Siguiendo esta línea, también puede concebirse que el juego virtual ocurre en una tercera zona, ya que no pertenece al mundo interior ni tampoco al mundo exterior. Las imágenes y lo "lúdico" se producen en otra región: la de lo imaginario. En relación a lo teorizado previamente respecto al estadio del espejo, se puede considerar a las imágenes de la pantalla como un espejo en el que el sujeto constituye una relación con una realidad que está compuesta por formatos digitales, y no por objetos materiales. Esto mismo, podría decirse que limita la posibilidad de manipulación de aquellos elementos por parte del niño, lo cual es de gran importancia para que haya juego, si tomamos las teorizaciones de Winnicott, por caso. Esto es así en tanto que, a pesar de que haya la posibilidad de manipular los objetos (digitales) de esa realidad virtual, los movimientos son limitados de acuerdo a las posibilidades que la plataforma ofrece. No ocurre lo mismo con los objetos de la realidad material. Esto puede apreciarse, por ejemplo, en cualquier juego de cartas. Tanto en lo virtual, como en lo material, este tipo de juegos supone reglas, pero solo en lo material el sujeto puede salirse de ellas y utilizar el objeto "cartas" para hacer una casa, si se quiere. Y allí es donde se aprecia esa limitación de la creatividad, que va en conjunto con la posibilidad de manipular el objeto.

Hasta aquí, entonces, es pertinente considerar que, en el juego virtual, pueden darse las condiciones de posibilidad de juego planteadas por Winnicott, pero no sin ciertas limitaciones.

Por otra parte, como ya se ha dicho previamente, una de las condiciones del juego en términos freudianos tiene que ver entonces con el discernimiento de la realidad, planteado por Freud en 1908. Se puede considerar que, a pesar de las reglas que impone el juego (las cuales están presentes en la mayor cantidad de los mismos), las imágenes también abren paso a la fantasía. Los niños fantasean con ser parte de ese espacio, con estar inmersos en esa pantalla. Diferencian ese tipo de realidad con la realidad externa. Además, otra de las condiciones planteadas por Freud que puede apreciarse en el juego virtual tiene que ver con el carácter repetitivo del mismo, lo cual tiene que ver con una trabazón pulsional.

Por otra parte, si tomamos otra de las condiciones, la planteada por Lacan, respecto a que es pertinente que exista una falta en tanto el juego viene a velarla a modo

de

12

fantasma, vela lo real desde lo imaginario que a la vez supone un registro simbólico. Esta condición podría decirse que depende del caso por caso, pero no podría descartarse de plano que puede el juego virtual cumpla la misma función que el juego material. Podemos pensarlo por ejemplo en el hecho de que el niño juega muchas veces al mismo juego. Esta repetición supone algo de lo real, una falta, y es mediante el juego que se busca ser velada. A pesar de que exista un límite en lo que a la creatividad respecta, la función elaborativa y simbólica del juego sigue vigente en los videojuegos, ya que podría decirse que lo que ha cambiado han sido los escenarios, hacia realidades virtuales.

3.3) Alcances y límites del juego virtual en la clínica psicoanalítica con niños

En principio, sería pertinente indagar acerca de qué función cumple el juego en la clínica psicoanalítica y qué lugar ocupa el analista en relación al juego. Tkach (s.f.) plantea que el juego les interesa a los analistas como dispositivo del trabajo clínico, como una práctica que sirve para analizar. Además, es de interés porque se trata de un fenómeno que existe mucho antes que el psicoanálisis en tanto que existe desde que hay cultura.

El juego aparece como un dispositivo que utilizamos para el trabajo del análisis. Esto es importante para no hacer del análisis del juego una terapia lúdica, sino que creo que el dispositivo analítico tiene que ver con un aprovechamiento de la situación del jugar a los fines del trabajo analítico (Tkach, s.f., p.6)

De igual manera, el análisis mismo aparece como un tiempo donde el sujeto se puede transformar como consecuencia misma del análisis. Para ello, la creación tiene un valor muy importante. En lo que respecta a esta, el juego cumple una función muy especial. Winnicott, por su parte, tiene claro que en el juego el niño se produce a sí mismo como sujeto y descubre algo de sí mismo de forma inédita, se produce a sí mismo como algo nuevo.

En la clínica psicoanalítica con niños se puede advertir, como ya se mencionó previamente, que hay falta de palabra, punto de falta al significante. El límite en análisis es lo que Freud ha denominado como “agieren”, mecanismo por el cual el sujeto actúa pulsiones, deseos y fantasmas. Sin embargo, en la clínica con niños, este tope tiene otra temporalidad en la transferencia y se pone en juego, de entrada, en el juego mismo.

El juego se constituye en la clínica con niños como el dispositivo. Al igual que la regla fundamental, propone una ficción, sólo que la ficción del juego incluye también a los pequeños objetos en los que el niño se apoya para velar lo real. (Cazenave, Prandi, et al., s.f., p.51)

A la vez, se dice que en todo juego se plantea una estrategia acerca de cómo conducirlo, estrategia que, en el dispositivo analítico, será la de la transferencia. Puede decirse que el niño juega para plantear su pregunta por lo que no sabe en el juego mismo del dispositivo analítico. Así es como se ejercería esta relación estructural del sujeto al saber. El analista allí no será partenaire ni definirá el desenlace, sino que en su estrategia habrá lugar para lo inesperado.

Por lo tanto, puede plantearse que el juego en la clínica psicoanalítica con niños aparece como un dispositivo que propone una ficción donde se ponen en juego los pequeños *a*, para velar lo real, a modo de fantasma. Como ficción, no se oculta a los otros, pero tiene una trama que a diferencia de la asociación libre no llama exclusivamente a la interpretación del analista, ya que el juego también existe por fuera del análisis. De todos modos, el juego en análisis es conducido por la transferencia como estrategia, por la relación del niño con el analista. Siguiendo a Fernández Miranda (2019), el juego en análisis no es una proyección de la fantasía sobre el objeto lúdico sino el efecto contingente e inestable del encuentro singular entre un niño singular y un analista singular. La singularidad subjetiva del analista es constitutiva de la experiencia lúdica de un niño en análisis. Toda intervención del analista es un accidente, un imprevisto, una contingencia incalculable que, como tal, es inherente al juego. Pero también lo es su silencio, su mirada, su modo de

situarse en el espacio, la posición de su cuerpo. Se perfila entonces hasta aquí que el dispositivo analítico no es sino con la presencia de la alteridad del analista. Este último, así, hace surgir lo inesperado. En este punto, cabe cuestionarse entonces acerca de ¿Cuál es el lugar del analista en la transferencia que conduce al juego?

Si el niño es lo que está entre el Sujeto barrado y el a , es la puesta en función del analista a nivel de lo real de la estructura, lo que puede efectivizar la institución fantasmática mediante la operación de separación. Si en el juego y la transferencia como puesta en acto, se presentifica la dimensión de la causa, el analista puede operar allí sobre lo real. Operación que recortará el objeto en juego, vaciando un lugar para la causa del deseo. (Cazenave, Prandi, et al., s.f., p.59)

El analista, en el lugar de semblante de a , sostendrá el dispositivo con su deseo de analista, y con sus interpretaciones y maniobras, bordeará el a puesto en juego. De este modo, la función del analista en el caso de la clínica con niños apuntará a que éste último pueda elegir un fantasma, en tanto soporte de un deseo.

Si quedó planteado que en determinadas condiciones el niño puede jugar virtualmente, ¿cómo incluir esto en la clínica con niños? ¿Puede establecerse la transferencia entre el niño y el analista mediante un aparato tecnológico? ¿El analista podría allí ocupar el lugar de semblante de a ?

Observar al niño jugando en estas modalidades, es una manera de poder analizar cómo se relaciona con otros, si es que lo hace, cuando se encuentra frente a una pantalla, como también la elección de juegos, sus posturas, sus gestos, sus comentarios, sus silencios. Si en la clínica psicoanalítica con niños, el juego aparece como un dispositivo en el que se ponen en juego los pequeños a , ya hemos advertido que en el juego virtual es posible dar cuenta de esta condición. La estrategia para conducir el juego en la clínica es mediante la transferencia entre el niño y el analista. Puede decirse que, en la misma, en tanto que el analista hace surgir lo inesperado, si eso inesperado consiste en el interés del niño por usar un objeto tecnológico donde se pueda desplegar lo lúdico, ¿por qué no hacerlo? Se lo puede pensar como una herramienta más, como un objeto más entre todos los objetos materiales que se le ofrecen al niño en la llamada tradicionalmente “hora de juego”. La elección de un juguete (objeto material) o un objeto tecnológico no dicen de antemano que el niño esté jugando o no. Si no se da el juego, es condición que el analista lleve al paciente de un estado en el que no puede jugar a uno en el que si pueda hacerlo, como plantea Winnicott (1971). Por otro lado, se trata de buscar que el juego virtual no pierda la posibilidad de superponer la zona del juego del niño con la del terapeuta, que exista un “jugar juntos”. Esto es algo que, desde la singularidad del analista, como dice Fernandez Miranda (2019), se puede obtener.

Hasta aquí puede decirse que se pensó en un juego virtual interrogando si puede ser posible que se efectúe con las características que se requiere del juego mismo como parte de la clínica psicoanalítica con niños. Pero de la clínica de la cual se habla, alude a la que siempre se conoció, y se trata justamente de la suposición de una presencialidad, del encuentro cuerpo a cuerpo del niño con el analista. De este modo, si se pretende no descuidar la ética profesional, es ineludible efectuar un diálogo con la época. Es así que, el presente ensayo, se ubica en el meollo del momento socio-histórico perteneciente a la pandemia de COVID-19, precisamente cuando todos como sociedad tuvimos que encerrarnos. De este modo, el trabajo presencial en la clínica psicoanalítica con niños se vio altamente afectada. De allí surge la problemática acerca de cómo podía ser posible mantener el vínculo del analista con sus pacientes.

Ocurre que la gran cantidad de ámbitos que se efectuaban a partir del encuentro cuerpo a cuerpo, tuvo que encontrar una alternativa para mantener el vínculo con el otro en particular, y mantener el lazo social en general, en lo que concierne a la virtualidad. Es decir, entonces, que aquí la tecnología que antes aparecía, desde un discurso moralista, como separando, individualizando, afectando al lazo con los otros, ahora, en tal contexto, aparece como condición única para mantener el mismo.

Por otro lado, en lo que respecta a la clínica psicoanalítica, lo virtual viene a producir una ruptura con lo que ya se encontraba establecido. Previo a la pandemia, se creía imposible un trabajo que no suponga el encuentro con el otro en un mismo espacio. Pero, a modo de adaptarse a esa nueva realidad social que se fue imponiendo de manera traumática, en tanto que irrumpió de un momento para el otro, muchos psicoanalistas optaron por continuar su labor mediante la virtualidad: videollamadas o llamadas telefónicas o mensajes de texto, donde en estas últimas no estaba la imagen, ni el cuerpo, pero sí la palabra. Puede advertirse que la voz y la mirada del analista supone la presencia de una alteridad capaz de sostener el juego virtual, en tanto que ambos objetos suponen la relación del *a* con el Otro, donde el analista desde su deseo aparece como semblante del *a*. Sin la voz y la mirada, no es posible que exista transferencia alguna. Y, por tanto, sin transferencia, no hay posibilidad de sostener el juego en tanto que la misma es la estrategia del dispositivo. Por lo tanto, podría considerarse que en este tipo de vínculo llamado “virtual” entre el niño y el analista, pueden darse las condiciones de transferencia en tanto que los objetos voz y mirada pueden estar presentes aún en ausencia del cuerpo.

De este modo, puede decirse que lo virtual no solamente interroga a la clínica psicoanalítica desde lo que concierne al uso de objetos tecnológicos con fines lúdicos, sino también desde una cuestión contextual donde la tecnología ha ganado ampliamente una cantidad de escenarios que antes se resistían, y la clínica no quedó exenta de ello. Es decir, se ha tenido que reinventar, redescubrir la potencia de una praxis con los niños, frente a lo disruptivo de la pandemia, que, como considera Levin (2020), fija, encierra y desacredita la experiencia subjetiva y comunitaria. Como dice el autor, el primer deseo propiamente social y significativo de un niño es jugar con otro niño, pero ocurre que la pandemia detiene el tiempo e impide, cuestiona la experiencia infantil. ¿Cómo hacer algo desde el lugar del analista? ¿Cómo procurar la experiencia infantil? Levin (2020) en este sentido ha planteado algo que es de suma importancia, y tiene que ver con que el desafío está en poder transformar el sentido que nos determina, abrirlo, y de esta forma poder transmigrar a “otra escena”. Podría decirse que esta escena otra, no es más que la escena virtual, desconocida.

La videollamada nos permite compartir lo cotidiano; abrir esto a otro produce un comienzo posible. Los chicos nos muestran los juguetes, la habitación en la que duermen, los muebles, las ventanas, los rincones de la casa. Esto propone una nueva escena, conjuga la distancia y compone el entretiempos que sostiene la continuidad del “entredós” relacional, transferencial (Levin, 2020, p.18)

Aquí puede apreciarse que, aun tratándose del uso de juegos clásicos como técnica para este encuentro entredós, lo virtual está presente de todas maneras. Esta otra escena, viene a ser la conjugación del espacio físico donde se encuentra el analista por un lado y el paciente por el otro. La suma de dos espacios físicos que dan lugar a un mismo espacio virtual, una tercera zona, si se puede decir. Así, se construye entre ambas

pantallas otro tiempo, una zona de experiencia que es inmaterial por más presencia de objetos materiales que haya allí. Según Levin (2020), “los niños pliegan el afuera a través de lo virtual, sin

16

materialidad; generan un hueco que aloja el espacio íntimo de una hospitalidad redescubierta cada vez” (p.33). Se genera entonces un terreno sin sustancia, pero íntimo a la vez que genera un “nuestro” entre el/ la analista y el niño. Espacio entonces donde es posible que haya transferencia.

4. Conclusiones

Se ha partido de la premisa acerca de que, en determinadas condiciones de posibilidad, el

niño puede *jugar virtualmente* en el sentido analítico del término. Para argumentar esto, se han tomado diferentes referencias del discurso psicoanalítico, en el cual se ha encontrado una heterogeneidad respecto a las conceptualizaciones del juego. De este modo, se propuso recuperar la dimensión de experiencia del mismo y, en tanto las distintas teorizaciones siempre son parciales respecto de la experiencia del jugar, el presente ensayo recupera la noción de *condiciones del juego*. Las mismas pueden ser leídas, por caso, en los planteos de Freud, para quien lo material es condición de juego en tanto que el mismo se apuntala a los objetos palpables de la realidad; en Lacan, quien acentúa que es condición la falta de un significante en la cadena para que el juego funcione como velo, al igual que el fantasma; y Winnicott, quien considera que la creatividad es condición del jugar. Estas mismas condiciones luego fueron pensadas en relación a si se pueden efectuar en lo que al juego virtual respecta. El interés por este mismo ha tenido que ver con lo que Fernández Miranda plantea como posescuelismo, donde no se toma una teoría como la única, ni como aquella que tiene relación directa con la realidad.

Es por eso que se ha indagado por la clínica psicoanalítica actual, atravesada por la presencia de la tecnología, la cual se ha visto acrecentada durante la pandemia. Se ha podido elucidar que el juego virtual no está únicamente presente en el juego con aparatos tecnológicos, sino también en el encuentro entre el niño y el analista, a través de un aparato tecnológico, jugando con objetos materiales, pero no dejando de ser entonces un "juego virtual". Indagando sobre las características de estos tipos de juegos y el lugar del analista como soporte del mismo, se ha podido entrever que en ciertos casos el juego virtual responde a las condiciones de posibilidad de juego -esto no sin reconducir el asunto a la confusión entre objetos materiales y el recorte del objeto que concierne al psicoanálisis. Además, es posible según lo argumentado, el establecimiento de la transferencia como estrategia para que el dispositivo juego funcione en la clínica psicoanalítica con niños. En este sentido, la posición del analista con respecto a las condiciones del juego en cierto modo determinará si lee allí en lo virtual un espacio de posibilidades o por el contrario lo obtura. Así, el analista no se encuentra por fuera de lo que se denominó condiciones del juego, sino que se ubica el mismo formando parte de dichas condiciones. Entonces, no se trata de negar que lo virtual tiene necesariamente una dimensión de entretenimiento -se han señalados bastos matices y diferencias respecto de distintos juegos- sino de re introducir a la alteridad del analista en el dispositivo analítico como a alguien que puede hacer algo con lo que la época ofrece.

Que exista la posibilidad de inclusión del juego virtual en la clínica psicoanalítica con niños, no significa decir que el mismo sea invocado a sustituir al juego tradicional, y que la clínica deba amoldarse a estas nuevas formas de jugar. Se trata más bien de pensar en una clínica en la época, la cual no rechaza de plano nuevas formas de presentación del jugar, y no de una clínica de la época, ya que la misma caería en la fascinación de ir detrás de lo que los avances tecnológicos nos imponen, lo cual supondría sostener que allí en lo virtual puede suceder exactamente lo mismo que en un encuentro no mediado por pantallas. Lo virtual no sería entonces un espacio acabado donde es posible la reproducción de lo mismo, ya que, como se ha visto en el presente trabajo, posee algunos límites. Pero, a la vez, su rechazo implica no poder leer cuáles serían sus alcances. Conocerlos llevará a un mejor abordaje de los conflictos de las infancias actuales. De este modo, desde esta perspectiva clínica se propone la necesidad de comprender el juego virtual, para ofrecer una escucha más amplia y entender de manera óptima los devenires de los niños de este siglo.

Referencias bibliográficas

- Cazenave, L., Prandi, M., Kuperwajs, I., Iglesias, H., Dizenhaus, J., Espinosa, L., Niebieski, C., Duo de Pomares, A. (s.f.). *El juego de la estructura y la estructura del juego*. Revista de la Diagonal Hispanohablante (Carretel 2). Nueva Red Cereda.
- Fernández Miranda, J. (2019) *El juego y el analista*. Revista Fort-Da N°13. Rosario, Argentina.
- Fernandez Miranda, J. (2019) *El trabajo de lo ficcional. Problemáticas actuales en clínica psicoanalítica con niños*. Ed. Letra Viva. Buenos Aires. Argentina. • Fernández Miranda, J. (2020) *Juego y Entretenimiento en la niñez*. Conferencia y conversatorio. Universidad Nacional de Rosario. Recuperado en:
https://www.youtube.com/watch?v=NWqw_gF8u0A
- Felscher, D (s.f) *Winnicott: "El jugar"*.
- Freud, S. (1920) *Más allá del principio del placer*. Tomo XVIII. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina.
- Freud, S. (1976) *El creador literario y el fantaseo*. Tomo IX. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina.
- Levin, E. (2020) *La niñez infectada. Juego, educación y clínica en tiempo de aislamiento*. Ed. Noveduc. Buenos Aires, Argentina.
- Lutereau, L. (2017) *Los usos del juego. Estética y clínica*. Ed. Letra Viva. Buenos Aires, Argentina
- Tkach, C. (2014) *El juego en psicoanálisis con niños: entre un modo de trabajo del aparato psíquico y un calidoscópico cuadro a menudo sin sentido*. En "El juego en los niños". Revista Actualidad Psicológica. Argentina.
- Tkach, C. (s.f.) *Juego y sujeto supuesto saber*. Seminario en Psicoanálisis Psiconet. Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Buenos Aires.
- Winnicott, D. (1971) *Realidad y juego*. Ed. Gedisa. Barcelona, España.

