



UNIVERSIDAD  
DE LA REPUBLICA



Facultad de  
Psicología  
UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

**INTRODUCCIÓN DE LA COMPUTADORA  
EN EL ESPACIO PSICOTERAPÉUTICO INFANTIL**

MARÍA SOFÍA VIOTTI PICCARDO

TESIS PARA ASPIRAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN PSICOLOGÍA CLÍNICA

DIRECTORA DE TESIS Y DIRECTORA ACADÉMICA:  
PROF. MAGISTER PSIC. GABRIELA BAÑULS  
INSTITUTO DE PSICOLOGÍA DE EDUCACIÓN  
FACULTAD DE PSICOLOGÍA – UDELAR

MONTEVIDEO - URUGUAY

2014

Dedicada a Federico.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi familia, especialmente a Gonzalo Gamba, Rosa Piccardo, Emilia y Eugenia Viotti, Gabriel Spangenberg, y a mis afectos más cercanos por el apoyo emocional que me han brindado para la elaboración de esta tesis.

A mi Directora de Tesis, Gabriela Bañuls, quien con su apoyo y referencia durante estos últimos tres años, me ha alentado siempre a continuar adelante. Agradezco su generosidad, compromiso, y buena disposición, ya que sin ella este trabajo sin dudas no hubiera sido posible.

Estoy muy especialmente agradecida con cada uno de los entrevistados, quienes con suma generosidad me habilitaron a ingresar a sus prácticas clínicas, mostrándose abiertos e interesados en colaborar.

A mis compañeras de maestría Soledad Pache, Gabriela Zamalvide, Ana Fedorczuk y Andrea Gularte, con quienes hemos compartido diversos momentos en el tránsito por esta experiencia y quienes han sido de gran ayuda en determinados momentos de la misma.

A Stella Perez, Sonia Ihlenfeld y Mariela Torre por leer la versión preliminar de la tesis y hacerme llegar sus observaciones.

A Marta Díaz por su apoyo y sostén desde el inicio de esta etapa.

## **RESUMEN**

Hoy en día para los niños el uso de la computadora es parte de su vida cotidiana. La misma puede ser utilizada tanto para cuestiones académicas, como lúdicas, entre otras opciones. Si bien estudios académicos realizados se han basado en priorizar tanto aspectos positivos como negativos sobre dicha utilización, la presente investigación estará enfocada en una perspectiva que habilite los despliegues discursivos en relación a este uso. Se priorizará la indagación de la integración de la computadora al espacio psicoterapéutico psicoanalítico infantil como parte del repertorio lúdico. Interesa saber si es integrada, y en ese caso, los motivos de esa integración, así como las maneras e interpretaciones de su uso.

Con este fin se realizó un estudio descriptivo, con técnicas y método propios de un estudio cualitativo. La población objetivo se configuró con psicoterapeutas psicoanalíticos especialistas en el trabajo con niños. La información recogida se estableció en base al criterio de saturación de la información y fue analizada desde una perspectiva descriptiva. Se consideraron referencias teóricas provenientes básicamente del campo del psicoanálisis.

Como conclusiones se destaca que el uso de la computadora en la sesión, es solicitado por parte de los niños. En base a ello los psicoterapeutas han incorporado su uso como parte del repertorio de herramientas disponibles para el trabajo con niños. A través de las diversas formulaciones discursivas que se habilitan, surgen líneas de análisis en relación a esta herramienta, habilitando complejidades que tocan aspectos teórico-técnicos en la disciplina. Se destaca la falta de investigaciones sobre la presente temática, aspecto que implicó la generación de estrategias de trabajo y conceptualizaciones basadas en la escucha clínica de los pacientes tomando la computadora como herramienta de trabajo.

### **Palabras claves**

Computadora, videojuegos, metodología cualitativa, psicoterapia psicoanalítica infantil

## **ABSTRACT**

Nowadays, the use of computers is part of children's daily-life. Whereas it can be used with academic purposes, it can also be used for entertainment, among other uses. While previous academic studies are based on prioritizing both positive and negative aspects of the use of the computer by children, this research focuses on a discursive perspective that enables deployments in relation to this application. This investigation will prioritize the integration of the computer in the psychoanalytic psychotherapeutic space as part of the child's play repertoire. The main focus is knowing whether or not the computer is integrated, the reasons of such integration, as well as the different ways and interpretations of its use.

With this purpose in mind, a descriptive study was conducted using qualitative studies techniques and methods. The target population was composed by psychoanalytic psychotherapists specialized in working with children. The information is based on the saturation of information criterion and it was analyzed from a descriptive perspective. Psychoanalysis theoretical bibliography was used as reference.

The findings of this research indicate that computer use is requested by the children to be integrated into the sessions. Based on this and in order to enable the subjective development that follows this demand, psychotherapists began to incorporate the computer as part of the tools` spectrum available to work with children. Along with several discursive formulations, analytical lines arise in connection with this tool, enabling theoretical and technical complexities in this discipline. There is a marked lack of research on this subject which implied the generation of work strategies and concept elaboration based on the act of listening to the patients taking the computer as a work tool.

## **Keywords**

Computer, videogames, qualitative methodology, child psychoanalytic psychotherapy.

## INDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	9
1. Pregunta de investigación .....	10
2. Problema de investigación.....	10
3. Justificación.....	11
3.1 Antecedentes.....	11
3.2 Relevancia.....	15
4. Objetivos.....	16
4.1 Objetivo General.....	16
4.2 Objetivos Específicos.....	16
CAPITULO I: MARCO CONCEPTUAL.....	17
1.1 El juego desde el Psicoanálisis.....	19
1.1.1 Sigmund Freud.....	19
1.1.2 Anna Freud.....	21
1.1.3 Melanie Klein.....	22
1.1.3.1 Juego y Patología.....	25
1.1.3.2 Actitud hacia la realidad, procesos de personificación y realización de deseos.....	26
1.1.3.3 Juego, simbolismo e interpretación.....	28
1.1.4 Donald Winnicott.....	30
1.1.4.1 El espacio transicional.....	32
1.2 La caja de juegos.....	35
1.3 Los videojuegos.....	36
1.4 Una vía de integración de la computadora en la vida cotidiana de los niños uruguayos: El Plan Ceibal.....	42
1.4.1 Algunas nociones vinculadas a la Hipermodernidad.....	42
1.4.2 Pensando al sujeto en la Hipermodernidad: El Plan Ceibal.....	43
CAPITULO II: METODOLOGÍA Y DISEÑO.....	47
2.1 Técnicas.....	48
2.1.1 Contacto con los participantes.....	50
2.1.1.1 Algunos rasgos.....	50
a. Datos de la población.....	50
b. Marcos teóricos que utilizan los entrevistados.....	50
2.2 Consentimiento libre e informado.....	50
2.3 Confidencialidad respecto a la identidad.....	51

2.4 Riesgos/Beneficios.....	51
CAPITULO III: ANÁLISIS DE LAS ENTREVISTAS.....	52
3.1 Integración de la computadora.....	52
3.1.1 Accesibilidad.....	52
3.1.1.1 Plan Ceibal.....	52
3.1.1.2 Vida Cotidiana.....	53
3.1.2 Pedido.....	54
3.1.3 Lugar físico de la computadora.....	55
3.1.4 Encuadre.....	56
3.1.5 Disposición del analista.....	59
3.2 Uso de la computadora.....	61
3.2.1 Uso.....	61
3.2.1.1 Uso del paciente.....	61
3.2.1.2 Uso del psicoterapeuta.....	64
3.2.2 Límites.....	66
3.2.3 La computadora como símbolo.....	68
3.2.4 Aplicaciones.....	69
3.2.4.1 Videojuegos.....	71
3.2.5 Sostén familiar.....	74
3.3 Transferencia- Contratransferencia.....	76
3.3.1 Transferencia.....	76
3.3.2 Contratransferencia.....	78
3.3.3 Diferencia generacional.....	81
3.4 Intervenciones.....	83
3.4.1 Las intervenciones.....	83
3.4.2 Tiempo.....	86
3.5 Computadora como herramienta técnica.....	87
3.5.1 Trabajo psicoterapéutico- Simbolización.....	87
3.5.1.1 Resistencias.....	91
3.5.2 Cantidad de uso (tiempo).....	93
3.5.3 Calidad de uso (tipo).....	94
3.5.4 Comprensión de uso del paciente.....	94
3.5.5 Comprensión de uso del psicoterapeuta.....	95
3.5.6 La fragilidad del objeto.....	96
3.5.7 Vínculo terapeuta- paciente.....	97
3.5.8 Función preventiva.....	98
3.6 Especificidad.....	99

3.6.1 Espacio físico vs. espacio virtual.....	99
3.6.2 Lo perceptivo/ sensorial.....	100
3.6.3 La imagen.....	101
3.6.4 La narrativa.....	103
3.6.5 La intimidad.....	104
3.6.6 La captación de la computadora.....	105
3.7 Teorización.....	106
CAPITULO IV: CONCLUSIONES.....	108
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	118
ANEXOS.....	124



## INTRODUCCION

Hoy en día los desarrollos en Tecnología de la Información y Comunicación (TIC) forman parte de la vida cotidiana de niños y adolescentes. Hace 11 años atrás David Buckingham (2002) mencionaba dos tendencias a la hora de abordar el vínculo entre niños-adolescentes y las nuevas tecnologías. Postulaba que por un lado hay autores que alababan los aspectos positivos de las nuevas tecnologías profundizando en las potencialidades y beneficios de éstas y por otro lado aquellos que hacían hincapié en los riesgos, y aspectos negativos de las mismas. En este sentido es que se pueden encontrar desde hace años atrás posturas tanto tecnofóbicas como tecnofílicas en relación a las consecuencias que las nuevas tecnologías pueden tener para las próximas generaciones. Este punto da cuenta de una temática que si bien se modifica con el tiempo, debido a que los aspectos novedosos en dicho tópico son efímeros a causa de los continuos avances tecnológicos, en general las discusiones respecto a las TIC han tenido un sostenido carácter dualista.

Investigaciones específicas sobre videojuegos, han planteado la necesidad de investigar el impacto de aquellos en los niños y adolescentes. (Alonqueo P., Rehbein L., 2008). Otros estudios han investigado los aspectos negativos, daños vinculados al uso de éstos, como también aquellas habilidades académicas que pueden desarrollarse a través de su utilización. (Olson Ch., 2010). A su vez, las investigaciones han abordado el fenómeno a través de una metodología donde ha primado un enfoque cuantitativo (Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D., 2004, Olson Ch., 2010).

Resulta interesante a la hora de acercarnos a los videojuegos y su relación con la subjetividad del niño, poder posicionarse desde un lugar que permita realizar interrogantes no en términos dualistas que prioricen y debatan únicamente los aspectos positivos y negativos, sino desde una visión integral que permita ampliar el espectro de sentidos en cuanto a las diversas percepciones y discursos, priorizando lo multireferencial y lo novedoso.

Las preguntas que guiaron la presente investigación se estipularán en dos niveles, el primero relacionado a la integración de la computadora como parte del repertorio lúdico dentro del espacio psicoterapéutico, en qué medida es integrada, los motivos de esta integración, qué juegos y/o actividades se realizan con la misma, los diversos modos de uso. En un segundo nivel se indagará específicamente sobre los videojuegos utilizados en ellas, indagando lo referido a su modalidad de uso, preferencias y formulaciones discursivas de acuerdo a los mismos, las estrategias de acceso y su disponibilidad en el espacio psicoterapéutico infantil.

Surgen como punto de partida las siguientes interrogantes: *¿de qué maneras es integrada la computadora al espacio psicoterapéutico de niños?, ¿Cómo es considerado por los psicoterapeutas el uso de la computadora dentro del espacio psicoterapéutico? ¿Qué lugar tiene la computadora para los psicoterapeutas como habilitadora y/o obturadora de despliegues subjetivos dentro dicho espacio?, ¿Se habilita el uso de videojuegos?*

## **1. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN:**

*¿Cómo se incluye la computadora en la psicoterapia psicoanalítica de niños?*

## **2. PROBLEMA DE INVESTIGACION:**

En la actualidad las posibilidades de accesibilidad a una computadora se vieron incrementadas en nuestro país con la implantación del Plan Ceibal, donde parte de la población infantil accedió a una laptop XO<sup>1</sup>. De acuerdo a los resultados del Censo publicados en el 2012, en el 2010 el total de alumnos inscriptos al sistema educativo es de 965.908, de los cuales en educación primaria hay un total de 342.356 inscriptos. Este último número se divide entre 286.861 alumnos en la Educación Primaria Pública y 55.495 en la Educación Privada. La cantidad de computadoras entregadas por destinatario en el 2010 en Primaria para la Educación Pública fue de 325.651, y en la Educación Privada 15.357 (Instituto Nacional de Estadística, 2012).

En este sentido, los efectos de dicha accesibilidad, trascienden el ámbito público y educativo promoviendo un incremento en el uso de la computadora con una mayor habilitación a la integración de esta tecnología en el repertorio lúdico de los niños, independientemente de su nivel socioeconómico. Esta integración en la vida cotidiana de los niños, abre interrogantes sobre la subjetividad y en consecuencia respecto al espacio clínico, el cual con el fin de analizar los aspectos intrapsíquicos, se nutre de la vida cotidiana y de los procesos discursivos en torno a la misma. Por lo tanto, el hecho de que la computadora forme parte de la vida cotidiana de la mayoría de niños en nuestro país, habilita interrogaciones sobre la forma que esta puede llegar a ser integrada en el consultorio, tanto materialmente como a través de los discursos en torno a la misma, y en qué medida estos aspectos promueven el despliegue subjetivo. En este sentido resulta interesante poder investigar cómo esta nueva tecnología es integrada al espacio clínico y cómo esta integración es interpretada por parte de los psicólogos en el espacio clínico.

---

<sup>1</sup> La laptop XO es la base de One Laptop per Child: Media Lab del MIT lanzó en 2005 un proyecto de investigación para desarrollar una laptop de USD 100, en base a una tecnología capaz de cambiar la forma en la educación de los niños a nivel mundial. Con este fin se creó One Laptop per Child (OLPC - Una Laptop por Chico), una organización sin fines de lucro.

Para habilitar el despliegue teórico-práctico en la presente investigación, se tomarán conceptos y aportes de la teoría psicoanalítica vinculados al estudio y el análisis de los procesos subjetivos.

### **3. JUSTIFICACION**

#### **3.1 Antecedentes:**

En la revisión bibliográfica sobre la temática a indagar, se han registrado las siguientes publicaciones:

- *Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial* (Alonqueo P.; Rehbein L., 2008).

Esta investigación toma como punto de partida el hecho de que la velocidad con que se están adoptando y utilizando masivamente los videojuegos, requiere la necesidad de investigar el impacto que tienen en los niños y adolescentes. El trabajo citado ha abordado, a través de diversa bibliografía, temáticas vinculadas al impacto social de los videojuegos en varios países y sectores de la población. Como metodología de corte cuantitativo se elaboró un trabajo de carácter exploratorio, a través de la implementación de cuestionarios cuyo objetivo fue determinar el uso de los Videojuegos en un grupo de adolescentes chilenos y analizar sus prácticas de juego. A su vez dentro de esos objetivos se postuló la intención de conocer la percepción de los jugadores sobre las habilidades cognitivas y los valores fomentados en los Videojuegos (en adelante VJ), en especial aquellos asociados al sexismo en las relaciones de género. Es interesante tomar en cuenta los resultados de dicha investigación en relación a las preferencias de los VJ por parte de los adolescentes primando los vinculados a la estrategia. En relación a ello cabe destacar el motivo del uso de VJ el cual se basa en la diversión fundamentalmente. Por otro lado resulta interesante el tomar en cuenta la percepción del aporte de esta práctica al desarrollo de determinadas habilidades cognitivas como: agilidad mental, la creatividad, resolución de problemas, toma de decisiones, rapidez de respuesta, la capacidad para orientarse y leer mapas, capacidad de análisis búsqueda de información y las habilidades organizativas. En cuanto al género se postuló que existen diferencias referidas al tipo de juegos preferidos y siendo en mayor cantidad los usuarios masculinos. Sin embargo tanto hombres como mujeres coincidieron en la motivación para jugar y en la percepción de las habilidades fomentadas por los VJ.

- *Computers In Clinical Practice: Applying Experience From Child Psychiatry.* (Andrew, P., 2000).

Este artículo explora el uso de la informática en la psiquiatría infantil. Se manifiesta que existe una amplia gama de usos para las computadoras en la práctica clínica, pero sin embargo su uso en la actualidad se limita en gran medida a las versiones computarizadas de pruebas o entrevistas escritas.

En los últimos 30 años se ha avanzado en el uso de la computadora para la evaluación asistida, el diagnóstico y tratamiento de muchas especialidades clínicas. El lugar de las computadoras en la práctica clínica depende de si se configura como una ventaja global, y si son aceptables para los pacientes y los médicos. La psiquiatría infantil en tanto especialidad clínica basa su gestión en gran medida en las habilidades del clínico, con poco uso de investigación automatizada. Sin embargo, se postula que esta tecnología no es una panacea, y debe utilizarse de forma discriminada. Se sostiene que los médicos son los más indicados para identificar acontecimientos potenciales específicos, y deben estar atentos a las posibilidades que presenta la tecnología, la cual es cada vez más flexible y sofisticada.

Se manifiesta que desarrollos futuros podrían beneficiarse de tecnologías como el software activado por voz, gráficos, la medición del tiempo de respuesta, pruebas adaptadas, y entornos virtuales. En este sentido se trasmite la necesidad de estudios que brinden resultados para evaluar el impacto de este tipo de tecnología.

- *Oficinas de videogame como dispositivo de compartilhamento em um serviço de saúde mental. Pesquisas e Práticas Psicossociais* (Baum, C. y Maraschin, C., 2013).

La cultura de los videojuegos produce cuestiones relativas a las formas en que la educación y la salud organizan experiencias planeadas para los niños y jóvenes. En este trabajo, se discute el uso de los videojuegos en talleres realizados con niños y adolescentes en un servicio de salud mental. La intervención analizada aquí se llevó a cabo en el Centro Integrado de Atención Psicosocial (Ciaps), un servicio de atención de salud mental para niños y adolescentes, el cual es parte de la estructura del Hospital Psiquiátrico San Pedro, vinculado al Departamento de Salud del Estado de Rio Grande do Sul, a través del Sistema Nacional de Salud. El objetivo de los talleres fue no sólo la interacción con los videojuegos, sino también el uso y la exploración de diferentes programas informáticos y de tecnologías digitales (video y fotos), ofreciendo a los participantes nuevas formas de expresión y comunicación. En base a la experiencia de juego se entiende la importancia de comprender

las formas de habitar estos espacios, los mecanismos utilizados para crear significados y cómo estos significados y experiencias emergen. Se destacan dos elementos importantes de análisis: en primer lugar, el efecto de intercambio promovido por los talleres de juego en tres niveles: entre el juego y los jugadores; entre los miembros del grupo; y el respeto por la cultura del juego. Y, en segundo lugar, cómo esta participación puede generar grietas en el dispositivo de salud mental, creando modificaciones, aunque sean momentáneas, producidas en el discurso y en las formas de habitar los espacios del hospital.

- *Video Games in Psychotherapy* (Ceranoglu A., 2010).

Este texto hace referencia a la utilización del videojuego en psicoterapia. El autor trasmite que en la limitada producción que hay sobre el tema hay sugerencias sobre los aportes positivos que los videojuegos pueden tener en su utilización en psicoterapia, fundamentalmente con la juventud, facilitando entre otras cosas la relación terapéutica y la elaboración de conflictos. Manifiesta que la poca producción literaria que hay sobre la temática y que la misma puede deberse a barreras que los propios psicólogos tienen, las cuales pueden ser informativas.

- *Demographic factors and playing variables in online computer gaming.* (Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D., 2004)

La investigación de Griffiths, Davies and Chappell (2004) se basó en el estudio de 540 jugadores del juego Everquest<sup>2</sup> identificando un número de características en el videojuego que los participantes consideraban como disfrutables. Como conclusiones se postula que el juego indagado es desempeñado mayoritariamente por hombres, aunque se presenta un incremento del género femenino. A su vez se postula que el juego ya no es diseñado únicamente para adolescentes, ya que el promedio de edad ronda los 28 años y a su vez había aproximadamente el mismo número de jugadores adolescentes que jugadores entre los 41 y 50 años. Por otra parte se menciona que este juego es jugado en su mayoría por estadounidenses. Se establece también que las personas solteras tienden a predominar en el mundo del videojuego. Educativamente se observó que un 42% de las personas

---

<sup>2</sup> En el videojuego Everquest, el jugador explora un mundo de fantasía, luchando con monstruos para conseguir tesoros y puntos de experiencia mientras interacciona con otros jugadores. Cuanto más se avanza, se sube de nivel adquiriendo poder, prestigio y habilidades. También se pueden conseguir objetos para sus personajes de varias formas por ejemplo, matando monstruos, haciendo misiones, o consiguiendo materiales básicos. Si bien algunas partes de Everquest pueden jugarse individualmente, este videojuego está basado en el juego en grupo ya que un jugador no sería capaz de superar muchas de las batallas.

indagadas poseían educación superior. En lo que respecta a los roles de género los resultados muestran que casi dos tercios de los jugadores habían cambiado de género en algún momento de su juego en Everquest. El mayor atractivo para aquellos que juegan en los videojuegos es que son sociales, aunque puede haber diferencias en lo que se considere “social” para cada jugador.

- *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (Turkle, S., 1997).

Esta investigación está basada en un estudio sobre las consecuencias psicológicas del uso de la computadora y la red. Tomando relatos y testimonios de personas vinculadas a la temática de las interfases, las computadoras y los MUD<sup>3</sup>, se interroga acerca de las conceptualizaciones en torno al Yo, lo virtual y lo real. Propone Internet como un espacio que habilita repensar la identidad actual, y las computadoras como objetos que permiten resignificar cuestiones no solo cognitivas sino también antropológicas y filosóficas.

- *Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico* (Zanolla Silva, 2007).

Este trabajo parte de la idea de que el juego electrónico influye en la formación cultural de los niños en la contemporaneidad. Se trabajan autores como T. W. Adorno, M. Horkheimer con el fin de fundamentar dicha afirmación en base a la teoría crítica de la sociedad y el concepto de industria cultural. El juego electrónico es considerado como producto de consumo constituido como instrumento de entretenimiento, con un alcance cada vez más amplio en los niños. Tanto la infancia como el papel de los juegos comparten la constitución social y cultural del sistema capitalista y son elementos imprescindibles para su constitución. De esta forma se considera que los contenidos de esos juegos y la identificación con los personajes, son vectores importantes de referencia para analizar la constitución de la identidad infantil y la emergencia de valores en la sociedad actual.

#### *Publicaciones nacionales:*

- *Las nuevas tecnologías en la sesión analítica con niños* (Cubría, F., 2010).

Este trabajo hace referencia a la utilización de los videojuegos en la sesión analítica. A través de un material clínico se refleja el uso de la computadora en diferentes momentos del

---

<sup>3</sup> Los MUD se definen como *multiuser dungeons* o *multiuser domains*, y se configuran como realidades virtuales sociales, en las que participan muchas personas, comunicándose individualmente o en grupos.

proceso psicoterapéutico. La autora reconoce en el texto la falta de estudios psicoanalíticos sobre esta temática y se propone reflexionar sobre estas cuestiones.

- *¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?* (Balaguer, R., 2007)

El autor en este trabajo analiza desde su perspectiva aquellos aspectos que hacen a los videojuegos atrapantes. Entre ellos destaca la diversión, la inmersión en otra realidad y atemporalidad, la fusión, la exploración, el dominio, la estimulación, frustración óptima, aprendizaje, la toma de decisiones y desafío a las habilidades, el sostén del self y vuelta a la realidad.

### **3.2 Relevancia:**

El uso de la computadora se ha hecho aún más popular en la vida cotidiana de niños y adolescentes uruguayos con la instauración del Plan Ceibal desde los centros educativos. Es en este punto donde el impacto de las nuevas tecnologías cobra relevancia al formar parte de la vida cotidiana en la mayoría de niños y adolescentes en nuestro país. En este sentido resulta interesante mencionar los resultados obtenidos en el Monitoreo y evaluación educativa del Plan Ceibal (Baraibar A., et al., 2009, p.15):

Ahora bien, a medida que las condiciones de acceso se van incrementando, esto es, niños que poseen XO aunque no computadora en su hogar, no solo son menos los niños que manifiestan no haberla usado alguna vez (3%), sino que la intensidad en su uso aumenta de forma considerable: el 64.1% declara usarla "Todos los días", y el 18.9% entre "3 o 4 veces a la semana.

Esta evaluación manifiesta por un lado la disminución de la brecha de acceso a las computadoras y a su vez la equiparación de los niveles de uso entre los niños poseedores de una computadora común y los que no la tienen.

Este acercamiento en los niveles de uso de los niños que tienen computadora común en su hogar y aquellos que no, abre varias interrogantes en relación a cómo esta nueva tecnología que comienza a formar parte de la vida cotidiana de la mayoría de niños del país, es integrada al espacio psicoterapéutico como parte del repertorio lúdico que habilite el despliegue de aspectos subjetivos.

Desde el Psicoanálisis Melanie Klein postuló que la dificultad de realizar un análisis completo por medio del lenguaje se debe a que el modo esencial de expresión de los niños pequeños es la acción (Klein, 1926, 1932). El juego es considerado por esta autora como un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, a través del cual el niño

elabora situaciones traumáticas y siente alivio de la presión Superyoica a través del mecanismo de personificación (Klein, 1929). Postula a su vez que el niño cuando juega utiliza los mismos medios de expresión arcaicos que en el sueño: desplazamiento, condensación y simbolización; sólo a través del desciframiento, como en los sueños, es posible acceder a su significado. Esta comparación del juego con el sueño le permitió sostener a M. Klein (1926) que el juego es la vía regia para acceder al inconsciente del niño.

De esta manera así como los juegos han sido considerados herramientas fundamentales para la comprensión, el estudio y teorización de la psiquis infantil, se pretende investigar sobre la inclusión de los videojuegos en la psicoterapia con niños: si son integrados, cómo se integran, el acceso a los mismos, el interés que los vincula, las opiniones, percepciones, los sentimientos y significaciones que estos procesos traen aparejados. En este sentido cabe mencionar que en la presente investigación serán tomados en cuenta los videojuegos cuyo soporte digital sea la computadora.

#### **4. OBJETIVOS:**

##### **4.1 General:**

- Aportar al conocimiento sobre la inclusión de la computadora en el espacio psicoterapéutico psicoanalítico de niños.

##### **4.2 Específicos:**

- Indagar a través del discurso de los psicoterapeutas psicoanalíticos, los sentidos en torno al uso de la computadora en el espacio psicoterapéutico.
- Investigar cómo es considerada la computadora dentro del proceso psicoterapéutico.
- Indagar cómo se configuran las estrategias de acceso a la computadora en el espacio psicoterapéutico.
- Indagar acerca del contenido de los videojuegos que se utilizan.
- Investigar sobre las actitudes y formulaciones discursivas en el vínculo psicoterapeuta-paciente en torno a la computadora.



## CAPITULO I: MARCO CONCEPTUAL

Se ha verificado que la temática sobre la integración de la computadora al espacio psicoterapéutico no ha tenido demasiada elaboración investigativa (Ceranoglu A., 2010), (Cubría F., 2010). Investigaciones académicas desde la Psicología Educativa han indagado sobre la computadora y su vinculación con las capacidades cognitivas de los niños (Kachinovsky, A., Martínez, S. 2011). Específicamente en relación a los videojuegos en la actualidad el estudio de los mismos ha sido abordado por diversas disciplinas y han ido aumentando las producciones vinculadas a dicha temática (Ceranoglu A., 2010). Al respecto Cubría menciona que las investigaciones de índole nacional sobre la temática son escasas (Cubría, F., 2010).

Al adentrarnos en la integración de la computadora al espacio clínico, es interesante hacer mención a algunos conceptos que se encuentran enlazados a dicha temática. Resulta importante en este sentido esclarecer tanto el concepto de “infantil”, como el de “juego” desde los cuales se parte.

Se considera al infante un sujeto en desarrollo, un sujeto del inconsciente, un sujeto que tiene una historia y vive en un contexto sociocultural determinado. Tomaremos en esta investigación la franja etaria desde el nacimiento, hasta la pubertad, la cual será enmarcada a los 12 años.

Respecto al concepto de juego, según el Diccionario de la Real Academia Española (2001): “1. Acción y efecto de jugar. 2. Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.” El jugar: “1. Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse. 2. Travesear, retozar. 3. Entretenerse, divertirse tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.”

Resulta interesante en este sentido poder tomar en cuenta la importancia que trae aparejada la idea del jugar en relación por un lado con las reglas y los límites con que el niño se encuentra a la hora de comenzar un juego, así como también la implicación del disfrute y el entretenimiento en dicha actividad.

Son interesantes los aportes de Huizinga (1938) trabajados desde el concepto de Homo Ludens a través del cual se sostiene la idea de que el juego es el hecho cultural primario; la cultura proviene del juego y se desarrolla en él y este último es el elemento creativo de la humanidad. El juego es así concebido como un fenómeno cultural y no, como función biológica. El juego es una forma de actividad, llena de sentido y con una función social.

Del latín “iocus” (Diccionario Real Academia Española, 2001), el juego es ante nada una actividad libre; es libertad. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad. Para este autor en la infancia se disfruta de la actividad realizada (el jugar) y se aprende que no importa el perder en sí mismo, sino el instruirse y el participar, el interactuar y sobrevivir. En este sentido si esta actividad es llevada a cabo correctamente en la infancia, en la madurez, seguramente, se continuará jugando con el fin de mantener el máximo de sentimientos positivos ante las adversidades. Posee un carácter desinteresado y es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.

Se convierte en acompañamiento, complemento, parte de la vida misma en general. Mientras se juega hay movimiento, un ir y venir, un cambio, una seriación, enlace, desenlace.

El juego tiene una limitación espacial; se desenvuelve dentro de su campo que suele estar marcado de antemano. El juego crea orden, es orden. Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada. Se diferencia de la vida real tanto en el lugar, como en la duración de que necesita para desarrollarse; posee límites de tiempo y espacio.

La tensión, en términos de incertidumbre y azar, está presente en esta actividad; hay una tendencia hacia la resolución y es en esta tensión donde se ponen a prueba las capacidades del jugador: fuerza corporal, resistencia, inventiva, aguante, fuerza espiritual. Estas cualidades de orden y tensión (desorden) llevan a la consideración de las reglas del juego; cada juego tiene sus propias reglas, en cuanto se traspasan, se termina el juego.

Gadamer (1991), quien desarrolla el concepto de arte, toma la idea de símbolo, juego y fiesta para dar cuenta del mismo. Su noción de juego se basa en la idea de automovimiento, lo cual caracteriza a lo viviente. La relevancia de los aspectos lúdicos en el arte, dan cuenta de un impulso libre que no tiene un fin en sí mismo, no tiene como finalidad buscar un resultado. El juego se da entre el artista y el observador. En este sentido podemos trasladar la idea de juego, dentro del ámbito clínico, este que desarrolla el niño bajo la mirada del psicoanalista. El juego se manifiesta en el vínculo que surge entre ambos, no es independiente de esta relación. El niño al jugar da cuenta de esta idea, que no tiene como finalidad un resultado, sino el placer del jugar en sí mismo.

Siguiendo con los desarrollos de Gadamer, que puede vincularse a la idea de juego expresada con anterioridad, en el juego se establecen reglas y roles, el fin del juego es jugar: abre los caminos a la comunicación y la idea de libertad para la creación. Por lo tanto

la libertad de movimiento implica la idea de movimiento por sí mismo. Dentro de la psicoterapia la idea de comunicación, de reglas, de roles, asociadas a la noción de creatividad se encuentran íntimamente relacionadas, permitiendo que el juego, al decir de Winnicott, sea terapéutico por sí mismo.

En este sentido la idea de juego está vinculada con la identidad y con la actividad. Es interesante poder pensar al juego como habilitador de estos aspectos identitarios del sujeto, así como el apoderamiento de un rol más activo, noción trabajada por Freud a través del juego del Fort-Da (Freud, S., 1920).

Al introducirnos en el concepto de juego dentro de esta investigación, resulta fundamental rever dicho concepto a la luz del psicoanálisis, marco conceptual desde el cual se parte. De esta manera se abordarán autores como Sigmund Freud, Anna Freud, Melanie Klein, Donald Winnicott.

## **1.1 El juego desde el psicoanálisis**

Desde el psicoanálisis ya Freud (1920) consideraba la importancia de la actividad lúdica al observar y reflexionar a partir del juego de su nieto, utilizándolo al igual que las fantasías y sus conductas, como material para el estudio y desarrollo de sus teorías. Es a partir de estos desarrollos y los aportes de posteriores psicoanalistas como Klein (1929), Winnicott (1971), que se ha tomado el juego como herramienta para el estudio, la comprensión y teorización sobre la psiquis infantil.

### ***1.1.1 Sigmund Freud***

En el texto "Más allá del principio del placer" (1920), Freud establece la segunda tópica del aparato psíquico y reformula el principio de placer-displacer que lo regula. En su desarrollo expone cómo un niño jugando muestra indicios de su mundo inconsciente; describe allí la actividad lúdica de un niño de un año y medio, que arrojaba todos los juguetes lejos de él. Una vez, presencié el juego de ese niño con un carretel de madera atado con un piolín.; jugaba repetidamente a arrojar un carretel que sostenía por un piolín, y cuando el carretel desaparecía el niño pronunciaba la expresión "o-o-o" que correspondía a la voz alemana "fort" (se fue). Luego de la desaparición del carretel, el niño lo atraía nuevamente hacia sí, diciendo "Da" (acá está). El juego completo era hacer desaparecer y luego aparecer el objeto.

Freud interpreta que frente a la angustia que le causa la partida de la madre, el niño la compensa escenificando con los objetos que tiene a su alcance: los hace desaparecer y aparecer. Asocia este juego con la partida de la madre y sostiene que la elaboración de la presencia-ausencia de la madre, es un pilar fundamental en la constitución subjetiva.

Freud observa también que la expresión de satisfacción es de similar intensidad tanto al arrojar como en el reencontrar el carretel, lo cual lo invita a interrogarse que si la ausencia de la madre era la situación generadora de angustia, el reencuentro con el carretel debería denotar un mayor placer.

Esta contradicción ayuda a pensar sobre el más allá del principio del placer, es decir que lo que se configuraría como displacentero no es la ausencia de una presencia placentera, sino la pérdida de dominio del niño frente a la realidad externa. El desvalimiento originario del infante humano lo hace dependiente del otro, y la capacidad de construir un juego coloca al niño en una posición activa frente a la pasividad generada por la dependencia. Es así que la repetición en el juego respondería a la manifestación de la pulsión de apoderamiento, la cual actúa con independencia del carácter placentero o displacentero de lo recreado y repetido.

El niño estructura el Fort-da, como dominio de lo displacentero, allí se encontraría la satisfacción, el juego es un modo de ligazón de la angustia y de simbolización de pérdida o ausencia. El niño al jugar elabora situaciones dolorosas, que son inadmisibles para el yo.

Aquí el juego ya es considerado producto de cultura que expresa la renuncia pulsional e implica transformación.

Si bien en este artículo Freud focaliza sus desarrollos entorno al mecanismo de la repetición y al principio del placer, se sostienen ciertas premisas vinculadas a la actividad lúdica del niño:

- El niño **repite** en el juego todo lo que le ha generado una importante **impresión**, repetición asociada a una ganancia de placer de otra índole.
- Si bien el niño es pasivo frente a esa impresión desagradable, mediante el juego se coloca en un papel activo, repitiendo bajo su dominio una escena que a pesar de ser displacentera, lo invita a apoderarse de esa situación.

- Según Freud, el acto de arrojar el objeto, "para que se vaya", puede corresponder a la satisfacción de un impulso reprimido por el niño de vengarse de la madre por su partida. Es como si dijera "Y bien, vete pues, no te necesito, yo mismo te echo".
- Afirma que el juego del niño está presidido por un deseo dominante: el de ser grandes y adultos, y poder actuar como mayores.

En síntesis, los aportes de Freud implican considerar al juego como una **actividad simbólica**, ya que el niño pone en escena la ausencia y el retorno de la madre de una manera propia. Por otro lado postula al juego como **actividad elaborativa**, ya que a través del juego el niño intenta dominar una situación conflictiva, desagradable, posicionándose activamente frente a aquello que se sufrió pasivamente (teoría traumática).

Si bien Freud no profundiza sobre este tema, abre las líneas que luego serán retomadas por sus discípulos: Anna Freud, Melanie Klein, Donald Winnicott, entre otros.

### **1.1.2 Anna Freud**

Anna Freud nació en Viena en 1885, y murió en Londres, en 1982. Fue la hija del fundador del psicoanálisis Sigmund Freud. Siguió los pasos de su padre en cuanto a la teoría psicoanalítica, aunque posteriormente le dio mayor importancia a la aplicación a niños, debido a que comenzó su carrera profesional ejerciendo como maestra. Ella, por tanto, adhiere la pedagogía al psicoanálisis.

A través de su obra intentó explicar los alcances, limitaciones y dificultades del psicoanálisis infantil. En su práctica profesional estudia los principios fundamentales del juego otorgándole cierta utilidad para la comprensión de los procesos inconscientes del niño. Considera que la intervención analítica debe complementarse con el ejercicio educativo, sosteniendo que las características de la vida psíquica de un niño así lo requieren.

En su teoría sobre el juego, incluida dentro de una de las líneas de desarrollo en "Normalidad y Patología en la niñez" (Freud, A., 1965), plantea que el juego al comienzo constituye una actividad placentera, autoerótica (boca, ojos, piel), centrada primero en el cuerpo propio, y luego en el de la madre. El desarrollo libidinal se extiende hacia los juguetes, los cuales al principio funcionan como prolongación del propio cuerpo; las cualidades del propio cuerpo o el de la madre son transferidos hacia algunas sustancias suaves (pañal, osos de peluche, colchas), que sirven de primer objeto de juego. Estos

juguetes, que al comienzo son objetos blandos y suaves, luego permitirán desarrollar actividades del yo; abrir, cerrar, encastrar, construir y destruir.

Estos objetos libidinizados a veces son acariciados y a veces maltratados por el niño, por lo cual le permiten manifestar su ambivalencia. Los juguetes suaves desaparecen gradualmente, excepto para dormir; estos objetos son reemplazados durante el día por otros juguetes más alejados de esta carga objetal, pero igualmente sirven a las actividades yoicas y a las fantasías subyacentes.

El planteo central de las líneas de desarrollo de Anna Freud apunta a la sublimación de las pulsiones. El niño debe lograr el desplazamiento de la satisfacción directa obtenida en la misma actividad lúdica por una satisfacción aplazada al producto final de las actividades realizadas, requisito indispensable para el éxito en la tarea escolar.

La capacidad lúdica se convierte en capacidad laboral cuando se adquieren las facultades complementarias de control, inhibición modificación de impulsos, transformación de la agresión en fines constructivos. A su vez es necesario que se lleven a cabo planes preconcebidos con poca atención a la ausencia de placer inmediato, así como también el logro de la transición desde el placer instintivo primitivo hacia el placer sublimando.

En resumidas cuentas este enfoque privilegia el juego en la sublimación de las pulsiones con fines adaptativos y en la constitución del yo.

### **1.1.3 Melanie Klein**

Melanie Klein, nacida en 1882 fue una psicoanalista británica de origen austríaco, quien trabajó principalmente con niños. Su práctica se basa en la utilización del juego, los sueños y los dibujos como material de análisis.

A diferencia de lo postulado por Freud, su trabajo con niños la llevó a afirmar que existen rudimentos del Yo y del Super-Yo desde el comienzo de la vida. Esto la condujo a una visión del desarrollo precoz postulando la existencia de un Yo desde el nacimiento, capaz de percibir angustia, desarrollar mecanismos de defensa primitivos y establecer relaciones de objeto. Para Klein, desde el nacimiento existen dos pulsiones básicas, la de vida y muerte, que provocan en el niño ansiedades tempranas de diferentes cualidades.

Existen defensas primitivas frente a ansiedades también primitivas y defensas adaptativas o evolucionadas que siguen la siguiente secuencia: surgimiento de mecanismos esquizoides

(disociación, idealización, negación, control omnipotente, Identificación Proyectiva, proyección e introyección) seguidos de la evolución de mecanismos maniacos y obsesivos correspondientes a la entrada a la fase depresiva. La resolución adecuada de cada etapa hará surgir mecanismos neuróticos (la inhibición, desplazamiento, represión) y la aparición de mecanismos más avanzados (sublimación).

Estos aspectos de la vida psíquica se organizan en dos tipos de posiciones<sup>4</sup>, las cuales son sucesivas, y van constituyendo la vida emocional del bebé, configurando las modalidades de psíquicas a lo largo de la vida del ser humano. En base a ello se destacan en sus postulados una posición esquizoparanoide (entre uno y tres o cuatro meses), y una posición depresiva (de cinco a seis meses en adelante). Ambos fenómenos representan, para ella, la base de la estructuración más primitiva del psiquismo.

Dentro de la psicoterapia, el juego como técnica específica, permite dar cuenta del material inconsciente del niño, como las angustias, fantasías y defensas. Esta técnica ayuda a proyectar los miedos, fantasías, y tristezas del niño y a expresar su capacidad de simbolización. Las emociones que se expresan durante dicha actividad, ya sean vinculadas a la culpa, agresividad, amor, odio, o alguna emoción particular respecto a una situación específica, permitirán al analista acercarse a la comprensión tanto de la sintomatología como de la subjetividad del niño.

Para esta autora el juego es de carácter sexual, las experiencias sexuales encuentran representación en el juego. Para Melanie Klein el contenido del juego es equivalente al núcleo de las fantasías masturbatorias, es decir que una de las principales funciones del juego infantil es facilitar la descarga de estas fantasías. Dentro del juego, los medios de representación son equivalentes a los de los sueños, es decir que para ambas formas de actividad mental es importante la realización de deseos. La idea de que detrás de toda forma de actividad lúdica existe un proceso de descarga de fantasías de masturbación, da cuenta de un proceso que actúa como una compulsión a la repetición, y constituye el mecanismo fundamental tanto del juego infantil, como de todas las sublimaciones siguientes. Según Klein, las experiencias sexuales están enlazadas con las fantasías de masturbación, y por medio del juego, el chico logra su expresión y su catarsis.

Klein afirma que en los juegos se presenta el mecanismo de personificación; el niño inventa y asigna diferentes "personajes". La actuación de las imago con características buenas y

---

<sup>4</sup> Se utiliza el concepto de posición, destacando que este fenómeno no es simplemente una fase o etapa transitoria, sino que persiste a lo largo de toda la vida.

malas es un mecanismo general tanto en adultos como en niños. Estas figuras representan estadios intermedios entre el Superyo amenazador que está totalmente separado de la realidad, y las identificaciones que se aproximan a la realidad. Esas figuras intermedias, cuya gradual evolución hacia los padres protectores (que también están más cerca de la realidad), puede ser frecuentemente observada en el juego analítico y son instructivas para el conocimiento de la formación del Superyo.

Plantea que en el principio del conflicto edípico y en el comienzo de su formación, el Superyo es de carácter tiránico, constituido sobre el esquema de los estadios pregenitales predominantes. La evolución del Superyo hacia la genitalidad depende en última instancia de si las fijaciones orales predominantes tomaron la forma de succionar o de morder. La primacía de la fase genital en relación tanto con la sexualidad como con el Superyo requiere una fijación suficientemente fuerte al estadio oral de succión.

Cuanto más progresa el desarrollo del Superyo y de la libido de los niveles pregenitales hacia el nivel genital, más se aproximan a las figuras de los padres reales las identificaciones fantásticas de gratificación de deseos cuyo origen es la imagen de una madre que provee gratificación oral. Las imagos adoptadas en estas fases tempranas del desarrollo del Yo llevan las marcas de los impulsos instintivos pregenitales aunque estén estructuradas en realidad sobre la base de los objetos edípicos reales. Estos niveles tempranos son responsables de las imagos fantásticas que devoran, cortan y dominan, en las cuales se observan una mezcla de varios impulsos pregenitales. Siguiendo la evolución de la libido, estas imagos son introyectadas bajo la influencia de puntos de fijación libidinal. Pero el Superyo en su totalidad está hecho de varias identificaciones adoptadas en los diferentes niveles de desarrollo. Cuando comienza el período de latencia, termina el desarrollo tanto del superyo como de la libido. Ya durante el proceso de su construcción el Yo emplea sus tendencias de síntesis tratando de formar una totalidad de estas identificaciones parciales; cuanto más externas y contrastantes las imagos tanto menos brillante será la síntesis y tanto más difícil será mantenerlas.

La fuerte influencia de esos tipos extremos de imagos, la intensidad de la necesidad de figuras bondadosas opuestas a las amenazadoras, la rapidez con la cual los aliados pueden transformarse en enemigos, todo eso indica la falla en los procesos de síntesis de las identificaciones. Este fracaso se manifiesta en la ambivalencia, la tendencia a la ansiedad, la falta de estabilidad con que ésta puede ser derrumbada, y la defectuosa relación hacia la realidad característica de los niños neuróticos. La necesidad de una síntesis de Superyo surge de la dificultad experimentada por el sujeto en llegar a un acuerdo con el Superyo



formado de imagos de estas naturalezas opuestas. Cuando comienza el período de latencia se incrementan las exigencias de la realidad, el Yo hace aun mayores esfuerzos para obtener una síntesis del Superyo, para que sobre esta base se llegue a un equilibrio entre el Superyo, el ello y la realidad.

Concluye que esta disociación del Superyo en sus identificaciones primarias introyectadas en los diferentes estadios del desarrollo es un mecanismo análogo a la proyección, con la que está estrechamente conectado. Estos mecanismos (disociación y proyección) son un factor principal en la tendencia a la personificación en el juego. Por medio de ellos la síntesis del Superyo, que sólo puede ser mantenida con mayor o menor esfuerzo, puede ser abandonada por el momento y, además, disminuye la tensión de tener que mantener la tregua entre el Superyo como un todo y el ello. El conflicto intrapsíquico se hace así menos violento y puede ser desplazado hacia el mundo externo. El placer aumenta cuando el Yo descubre que este desplazamiento hacia el mundo externo le proporciona diversas pruebas reales de que los procesos psíquicos, con su catexia de ansiedad y culpa, pueden tener un resultado favorable y puede reducirse la ansiedad.

Es así que el juego revela la actitud del niño hacia la realidad la cual está emparentada con los factores de realización de deseos y personificación, que se utilizan como criterio de la situación mental.

Los resultados de análisis de niños sobrepasan mucho lo que el análisis puede hacer en adultos, en el sentido del incremento de la capacidad de sublimación. Aun en niños muy pequeños se ve que cuando desaparece el sentimiento de culpa surgen nuevas sublimaciones y se refuerzan las ya existentes. El juego de niños normales muestra un equilibrio mejor entre la fantasía y la realidad.

#### 1.1.3.1 Juego y Patología

Se presentan diferentes actitudes hacia la realidad en el juego de niños que sufren diversos tipos de enfermedad.

Parafrenias: existe una gran represión de la fantasía y alejamiento de la realidad.

Paranoia: la relación con la realidad está subordinada a las elaboraciones de la fantasía, el equilibrio entre ambas se inclina hacia el lado de la irrealidad.

Neurosis: sus juegos están obsesivamente coloreados por su necesidad de castigo y su miedo a un resultado desgraciado.

Esquizofrenia: no son capaces de practicar juegos en el verdadero sentido de la palabra. Llevan a cabo acciones monótonas y resulta un trabajo dificultoso acceder a través de ellas hacia el inconsciente. El caso de tener éxito se verifica que la realización de deseo asociada a esas acciones es la negación de la realidad y una inhibición de la fantasía; en estos casos extremos no se logran las personificaciones.

Normalidad: se presenta una mayor capacidad de manejar la realidad de mejor manera. Su juego muestra que tienen mayor poder de influir y vivir la realidad de acuerdo con sus fantasías. Además, cuando no pueden alterar la situación real, son más capaces de soportarla, porque su fantasía más libre les proporciona un refugio, y también porque la mayor descarga que poseen para sus fantasías masturbatorias en forma ego-sintónica (juego y otras sublimaciones) les da mayores oportunidades de gratificación.

#### 1.1.3.2 Actitud hacia la realidad, procesos de personificación y realización de deseos.

En el juego de niños normales a medida que las imagos se aproximan a los objetos reales, se hace más marcada la buena relación con la realidad dando cuenta de una mayor y más duradera influencia de las identificaciones originadas en el nivel genital. Las enfermedades (psicosis y neurosis obsesivas graves) que se caracterizan por una relación perturbada o desplazada hacia la realidad, son también aquellas en las que la realización de deseos es negativa y se representan en el juego personajes sumamente crueles. Aquí predomina un Superyo que está en las primeras etapas de su formación: la primacía de esta instancia terrorífica que ha sido introyectada en los estadios más tempranos del desarrollo del Yo, es un factor básico en el trastorno psicótico.

El mecanismo de personificación cumple una función importante en el juego de los niños; este mecanismo es la base de la transferencia. Si la fantasía de un niño es suficientemente libre, adjudicaría al analista, durante su juego en el análisis, roles variados y contradictorios.

El debilitamiento del conflicto o su desplazamiento al mundo externo, por medio de mecanismos de disociación y proyección, es uno de los principales incentivos para la transferencia y una fuerza propulsora en el trabajo analítico. Una mayor actividad de la fantasía y una más abundante y positiva capacidad para la personificación son además el prerrequisito para una mayor capacidad de transferencia.

El paranoico posee una rica vida de fantasías, pero el hecho de que en la estructura de su Superyo predominen las identificaciones crueles y ansiógenas, es la causa de que los personajes que inventa sean predominantemente negativos y reducidos a rasgos rígidos de perseguidor y perseguido.

En la esquizofrenia falla la capacidad para la personificación y la transferencia, entre otras razones, por el funcionamiento defectuoso de los mecanismos de proyección. Esto interfiere con la capacidad para establecer o mantener la relación con la realidad y el mundo externo.

Es así que de la conclusión de que la transferencia está basada sobre el mecanismo de representación de personajes, Klein realiza una sugerencia para la técnica. La capacidad de transferencia es espontánea en el niño y es explicada por el hecho de que la intensa ansiedad en el niño, pone en marcha la compulsión a la repetición. Esta repetición lleva al niño a personificaciones y simbolizaciones en las que reedita sus primeras relaciones de objeto, expresándose en la transferencia y en sus juegos. Es decir que, la sustitución del objeto imaginario, cuya pérdida es temida y sufrida, por otros objetos más numerosos y reemplazables, son las bases para la actividad lúdica y la capacidad de transferencia.

El cambio frecuentemente rápido del enemigo al amigo, de la madre mala a la buena en tales juegos que implican la personificación, se observa constantemente después de la liberación de montos de ansiedad como consecuencia de las interpretaciones. Pero como el analista asume los roles hostiles requeridos para la situación del juego y los somete así al análisis, se produce un constante progreso en el pasaje de las imagos que inspiran ansiedad hacia las identificaciones más benévolas de mayor aproximación a la realidad. Es así que uno de los fines principales del análisis -la modificación gradual de la severidad del Superyo se logra tomando el analista los roles que en la situación analítica le asignan.

Es una necesidad en el análisis de adultos que el analista sea simplemente un medio en relación con el cual se pueden activar las diferentes imagos y revivir las fantasías para poder ser analizadas. Cuando en su juego el niño le asigna directamente cierto rol, la tarea del analista de niños es clara; asumir o por lo menos dar la impresión de simular, los roles que le son asignados, porque de no ser así interrumpirá el progreso del trabajo analítico. Se debe inferir de la situación analítica y del material, los detalles del rol hostil que es atribuido al analista, y que el paciente indica a través de la transferencia negativa. El analista que desea penetrar hasta las más tempranas y angustiantes imagos o sea llegar a las raíces de

la severidad del Superyo, no debe tener ninguna preferencia por un rol particular; debe aceptar lo que surja de la situación analítica.

Se concluye así que la angustia más intensa y apremiante procede del Superyo introyectado en un estadio muy temprano del desarrollo del Yo, y que la supremacía de este Superyo temprano no es un factor fundamental en la génesis de la psicosis.

Manifiesta que con la ayuda de la técnica del juego es posible analizar en niños pequeños y mayores las fases tempranas de la formación del Superyo. El análisis de estos estratos disminuye la angustia más intensa y abrumadora y abre así el camino para el desarrollo de las imagos bondadosas originadas en el estadio oral de succión y de ahí para lograr la primacía genital en la sexualidad y en la formación del Superyo. De esta manera podemos entrever una buena perspectiva para el diagnóstico y curación de psicosis en la infancia.

### 1.1.3.3 Juego, simbolismo e interpretación

El simbolismo es una parte del juego y para comprenderlo se debe descifrar el significado de cada símbolo separado y la relación de cada factor con la situación total; un juguete o fragmento de juego pueden tener múltiples significados. Es así que para la interpretación del juego se debe tener en cuenta el material que el niño produce en la sesión, su contenido, el modo en que juega, el por qué cambia de juego o se detiene, los medios que opta para su representación.

Postula que la diferencia entre el análisis de niños y adultos reside en la técnica ya que la situación analítica es la misma; interpretaciones que llevan a la gradual resolución de las resistencias y el descubrimiento por la transferencia, positiva y negativa, de las primeras relaciones de objeto. Los efectos de la interpretación son más rápidos y se manifiestan de distintos modos: el afianzamiento de la transferencia, la disminución de la ansiedad y la expansión del juego.

Respecto a la técnica, luego de sus experiencias con el análisis de niños concluye que el psicoanálisis de niños debe realizarse en un consultorio, sin la presencia de los padres. Es importante guardar los materiales en un cajón o caja particular en tanto continente para sus materiales de juego, la cual formará parte de la relación entre analista y paciente. Cada niño debe saber que solo él y el analista conocen sus juguetes y su juego. Resulta importante tener juguetes pequeños y no mecánicos, porque su número y variedad permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias. A su vez las figuras humanas

variadas en tamaño y color no deben indicar ninguna ocupación particular, ya que su simplicidad habilita que el niño los use en variadas situaciones. El equipamiento de la habitación de juego es también simple. Puede ser que las actividades se efectúen en el lavatorio, de allí la importancia de contar con tasas, vasos y cucharas. A su vez se debe contar con material para dibujar, pintar, cortar, reparar juguetes, etc. Cualquiera que sea el material usado, es esencial que se apliquen los principios analíticos en la técnica. Es una parte esencial del trabajo de interpretación que se respetando el tiempo de las fluctuaciones entre amor y odio; entre felicidad y satisfacción por un lado y ansiedad persecutoria y depresión por el otro. En este sentido el analista debe permitir que el niño experimente sus emociones y fantasías tal como ellas aparecen, no ejercer influencia educativa o moral, sino restringirse al procedimiento psicoanalítico que consiste en comprender la mente del paciente y transmitirle qué es lo que ocurre en ella.

Klein manifiesta que las interpretaciones son comprendidas por los niños siempre y cuando las mismas se realicen claramente y utilizando las expresiones del niño. Traducir en palabras simples los puntos esenciales que generan diversas emociones y ansiedades, para en una segunda instancia el niño llegue a comprenderlas. Es factible que los niños comprendan más rápido que los adultos, ya que las conexiones entre consciente e inconsciente son más estrechas y las represiones son menos poderosas.

En el análisis de niños, se debe diferenciar entre juego creativo y compulsión a la repetición. En el niño pequeño la repetición de la acción es placentera y responde al deseo de dominio, pero la insistencia en algunos casos puede devenir en estereotipia. En este sentido el analista debe evaluar permanentemente el proceso, cuándo realizar las interpretaciones, cuándo habilitar el despliegue lúdico, y cuándo pautar los límites frente a una repetición que ya no es elaborativa ni placentera, y puede tornarse compulsiva. En este sentido para Klein la sexualidad guía su interpelación y su objetivo es hacer consciente las fantasías originarias que se expresan a través del juego.

Uno de los puntos importantes en la técnica del juego es el análisis de la transferencia. En la transferencia con el analista el paciente repite emociones y conflictos anteriores; se puede ayudar al paciente fundamentalmente remontando sus fantasías y ansiedades en las interpretaciones de transferencia adonde ellas se originaron, particularmente en la infancia y en relación con sus primeros objetos. Es reexperimentando emociones y fantasías tempranas y comprendiéndolas en relación con sus primeros objetos que el paciente puede revisar estas relaciones en su raíz, y de esa manera disminuir sus ansiedades.

El uso de los símbolos de cada niño se realiza en conexión con sus emociones y ansiedades particulares y con la situación total que se presenta en el análisis; las traducciones generalizadas de símbolos no tienen significado. El análisis del juego muestra que el simbolismo permite al niño transferir no sólo intereses, sino fantasías, ansiedades y sentimientos de culpa a objetos distintos de las personas. De ese modo el niño experimenta un gran alivio jugando; éste es uno de los factores que hacen que el juego sea esencial para él. De esta forma los niños con una severa inhibición de la capacidad de formar y usar símbolos, y así, de desarrollar la fantasía, es señal de una perturbación seria. Estas inhibiciones, conjuntamente a la perturbación en la relación con el mundo externo y con la realidad, son características de la esquizofrenia.

Debido a lo anteriormente mencionado, el juego se considera un medio de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias a través del cual el niño elabora situaciones traumáticas, ansiedades primitivas y accede a procesos de simbolización a través del despliegue de sus imagos, mediante el mecanismo de personificación. La posibilidad de elaboración de las ansiedades primitivas en el juego se dará a partir de la interacción de las identificaciones proyectivas e introyectivas.

Klein le dio a la expresión lúdica un valor importante como criterio de salud y enfermedad infantil, determinados por la mayor o menor severidad del Superyo primitivo, ya que el juego revela la relación del niño con la realidad: tanto sublimaciones como inhibiciones en el juego dan cuenta de la correlación entre juego y patología. Los juegos en niños normales denotan un equilibrio entre fantasía y realidad; el juego promueve una mayor adecuación a la realidad.

Como en el sueño, el niño al jugar utiliza los mismos mecanismos como el desplazamiento, condensación y simbolización y solo es posible llegar a su comprensión por medio del desciframiento. Es así que el juego es la vía regia para acceder al inconsciente.

#### **1.1.4 Donald Winnicott**

Winnicott (1971) da un giro en la concepción del juego al considerarlo una entidad en sí misma, con una función estructurante para la constitución psíquica. El autor a través de sus desarrollos en torno al juego intentará centrarse en comprender y analizar el acto propio y natural del "jugar". Sostiene que el mismo no se encuentra ni adentro (en lo intrapsíquico), ni afuera (aquello que el sujeto reconoce como exterior, el no-Yo). A través de una

descripción de una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo, buscará establecer sus comienzos.

Al principio y dada la dependencia absoluta, el bebe y el objeto se encuentran fusionados; no hay una distinción entre Yo y no-Yo. El bebé tendrá una versión subjetiva del objeto. Todo esto está facilitado por la actitud de la madre de hacer real aquello que el niño está dispuesto a encontrar.

El objeto pasará luego a ser repudiado, reaceptado y percibido de forma objetiva. Este proceso complejo requiere de la participación de la madre, quien a través de un “ir y venir”, se configurará como lo que el niño quiere encontrar y a su vez será ella misma a la espera de que la encuentren. Si esto se puede representar sin impedimentos por un tiempo, el niño tendrá una experiencia de control mágico o sea de omnipotencia y es a partir de esta experiencia que le permitirá comenzar a experimentar tanto la confianza como la frustración.

El estado de confianza permite que el niño pueda experimentar y gozar de esas experiencias basadas en un “matrimonio” entre la omnipotencia de sus procesos intrapsíquicos con su dominio de lo real. Constituye entonces un campo de juego intermedio, en el que el niño experimenta en cierta medida la omnipotencia, originándose así la idea de lo mágico.

En este sentido se puede resumir que Winnicott postula la constitución de tres objetos:

- El objeto subjetivo.
- El objeto transicional.
- El objeto objetivamente percibido.

El objeto subjetivo se construye en los primeros tiempos de vida caracterizados por la dependencia absoluta, producto de la inmadurez y el desvalimiento de ser humano al nacer. En esos momentos, la madre “devota” logra identificarse con su bebé, para así comprenderlo y poder satisfacer lo más adecuadamente posible las necesidades de éste. El sostén (“holding”) produce en el bebé la “ilusión” de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear, una superposición entre el pecho ofrecido por la madre y la ilusión de que éste fue creado por él. Esta ilusión, como preámbulo de la omnipotencia infantil, es fundamental para la constitución subjetiva del niño.

El objeto subjetivo refiere a una creación intrapsíquica del bebé, quien se percibe en unidad con la madre. Este momento corresponde a la omnipotencia y a la indiferenciación yo-no yo.

El objeto subjetivo, bajo predominio de la ilusión, irá sucumbiendo frente a la desilusión gradual proveniente de las frustraciones cotidianas, habilitadas por una “madre suficientemente buena”, quien es capaz de fluctuar el proceso de ilusión- desilusión, promoviendo a estructuración diferencial entre mundo interno-mundo externo.

Para arribar al objeto objetivamente percibido, el cual corresponde al mundo externo, es imprescindible que el bebe despliegue su agresión, la cual es parte del impulso amoroso primitivo; Winnicott concibe un bebé activo y con iniciativa desde el nacimiento. En los tiempos donde prima la ilusión, la madre debe tolerar el ataque instintivo y agresivo del bebé, y luego paulatinamente oponerle resistencia, ya que es en la oposición de la madre a este ataque instintivo, donde surgirá la distinción yo-no yo. En este sentido la construcción del objeto objetivamente percibido es, según Winnicott, un proceso transicional.

El objeto, en tanto primera posesión no-yo, se articula en el espacio intermedio entre lo subjetivo y lo objetivo inscribiéndose en el límite entre el adentro y el afuera.

#### 1.1.4.1 El espacio transicional

Para Winnicott el juego comienza en el espacio que plantea como espacio transicional; espacio intermedio entre lo interno y el mundo exterior. En éste, el niño toma objetos o elementos de la realidad exterior y los usa como muestra de su propia realidad interna o personal, representando sus vivencias sin necesidad de alucinaciones. A su vez va elaborando e integrando las representaciones que tiene de sí mismo y de los objetos (los otros). De esta forma se configura como un espacio que permite la confianza en las propias capacidades.

El jugar superpone dos zonas transicionales; la del niño y el terapeuta, y la del niño y la madre. Es en la superposición del juego del niño y del Otro, donde surge el movimiento creativo y terapéutico; de esta forma se entiende el jugar como un proceso terapéutico en sí mismo.

Winnicott postula el concepto de objetos transicionales, con el fin de dar cuenta de aquellos elementos blandos y suaves, ofrecidos desde el mundo exterior, (usualmente por la madre), los cuales representan el cuidado materno. Estos le permitirán al niño ir asimilando el proceso de ausencia-presencia y la discriminación yo- no yo, para alcanzar la integración en la constitución subjetiva.



El jugar se encuentra ligado a los fenómenos transicionales, comenzando desde la primera creación de un objeto transicional, primera posesión no-yo, y desplegándose en la capacidad creativa del adulto.

La transicionalidad no se da en el objeto mismo, sino en el uso que se hace de él; la capacidad de uso permite al niño manipular lo que no es parte de su *ser*. Es decir que los objetos se pueden usar porque son en sí mismos y no forman parte del ser del bebé. El pasaje de la relación de objeto al uso remite a las experiencias que le permiten al infante salir de la omnipotencia originaria a una realidad compartida, iniciando el proceso hacia la independencia. Según Winnicott (1971, p. 131): “El uso de un objeto simboliza la unión de dos cosas ahora separadas, bebé y madre, en el punto del tiempo y el espacio de la iniciación de su estado de separación.”

En este punto se presenta la importancia de la realidad interior y exterior en la estructuración psíquica del infante.

De todas formas Winnicott plantea una diferencia conceptual entre play, game y playing:

1. Play: expresión lúdica, al modo kleiniano, juego a ser interpretado.
2. Game: juego reglado, sigue caminos predeterminados.
3. Playing: contiene la idea de procesos y no productos terminados.

Winnicott privilegia el “playing” y el ser “being” como entidades en permanente movimiento creativo y cambio. En este sentido el jugar habilitaría la creatividad constitutiva subjetiva, proceso que en el interjuego con otro, promueve la simbolización.

Refiere Winnicott que el estudio y el tema de los fenómenos transicionales le permitió investir con otros significados al “jugar”. Afirma que el juego es muy estimulante pero no principalmente porque los instintos estén involucrados en él; el juego es placentero cuando el despertar instintivo no es excesivo. Lo que importa es lo precario de esa magia que surge en la intimidad, en una relación percibida como digna de confianza. La acción de jugar, que implica una reciprocidad entre la realidad psíquica personal y la experiencia de dominio de los objetos, puede desvanecerse en minutos. El juego tiene un tiempo y es limitado. Es una actividad que contiene una narrativa, es decir que tiene un comienzo, un desarrollo y un fin.

Winnicott describe 4 fases en el desarrollo del juego:

- 1- Se presenta una fusión entre el niño y la madre; en esta fase el bebé mantiene una percepción subjetiva del objeto, y la madre por su parte a través de su proceso

identificadorio, satisface al niño haciendo realidad lo que éste desea encontrar. En este punto es la madre quien presenta al niño los objetos-juguetes.

- 2- El niño posee una visión más objetiva del objeto; la madre suficientemente buena posee la posibilidad de ser parte de la escena lúdica. El proceso de diferenciación que implica una visión más objetiva del objeto requiere de una madre dispuesta a jugar, a tomar y devolver lo que se le propone. Ella toma un lugar que oscila entre lo que el niño quiere que sea y, el ser ella misma, diferenciándose. Gracias a este proceso el niño experimenta el control mágico omnipotente, lo cual promueve su autoconfianza, para luego en base a las frustraciones proporcionadas por esta madre, diferenciarse. Es a partir de esta confianza que comienza el juego.
- 3- Luego cuando el niño se encuentra solo en presencia de alguien, va a jugar sobre la base de su figura de amor y digna de confianza. El niño así juega confiado en una presencia interna de la madre.
- 4- La última etapa consiste en permitir una superposición de dos zonas de juego y disfrutar de ella. En primer lugar es la madre quien busca y cuida de encajar en las actividades del niño, para luego introducir su propio modo de jugar. Así los niños van variando su capacidad de aceptar o rechazar la introducción de ideas. De esta forma queda pronto el camino para jugar juntos en una relación.

Winnicott parte de esa experiencia y plantea que la psicoterapia se va a dar en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionado con dos personas que juegan juntas y su colorario es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar, a uno en que le es posible hacerlo.

Para Winnicott entonces lo universal es el juego y éste como tal, corresponde a la salud. Facilita el crecimiento y por lo tanto conduce a relaciones de grupo. En psicoterapia puede ser una forma de comunicación y en Psicoanálisis el juego se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunidad, consigo mismo, y con los demás. De esta forma invierte la secuencia de psicoanálisis, psicoterapia, material del juego, acción del jugar.

Estudios posteriores manifiestan que los tipos de juegos y juguetes que usan los niños cambian con la etapa evolutiva y según la situación vital, lo cual implica que estos irán variando según la estructura de la personalidad del niño (Garbarino M., 1986). Se sostiene que: La elección de los tipos de juguetes y juegos está motivada por la fantasía predominante en cada edad o período de la vida del niño. (Garbarino M., 1986). De esta

forma se entiende el jugar como una forma de comunicación en el niño, como su forma de transmitir lo que siente, piensa, percibe.

## **1.2 La caja de juegos**

La caja de juego representa la contención, el marco, el cuidado, la discriminación, y la posibilidad de identificar los contenidos con el niño promoviendo el reencuentro consigo mismo en la situación de análisis; contribuye al decir de Winnicott a la “continuidad existencial” del tratamiento. A su vez constituye un lugar donde quedan marcas, huellas de una historia construida en el devenir transferencial, es decir una historia que queda pautada por producciones que convocan momentos transferenciales diversos y como testimonios de cambio psíquico. Es historia en tanto queda dicha y significada, no sólo en la interpretación, sino en el acto de la producción del niño cuyos resultados permanecen en la caja como testimonios de la continuidad.

Los materiales y su uso representan los diversos aspectos de la conflictiva de cada niño; si el juego es el modo natural de expresión del niño, el uso que él hace de los juguetes testimonia su fantasía, su forma de actuar y de vivir. A través de la característica de su jugar nos habla de sí mismo, constituyéndose así en un recurso primordial en la técnica y en el espacio del análisis infantil.

La presencia de la caja en el consultorio funciona como una consigna implícita que abre el espacio potencial y habilita al “como si”, pues dice de la disponibilidad al juego del propio analista y de su prestarse a participar de modos de funcionamiento que son del niño.

El implícito se explicitará y tendrá nuevo alcance con la declaración del analista de su disposición al juego como parte de un vínculo de trabajo, en un espacio también particular – su consultorio– el que albergará, contendrá, protegerá, y será a su vez parte de la escena.

La caja se instituye en espacio de intimidad transferencial, pero, *¿podría ser complementada por alguna otra modalidad donde se establezca otro modo de permanencia de las cosas propias e individuales?*

### **1.3 Los videojuegos**

Conjuntamente a lo recién expuesto es que cabe interrogarnos sobre las elecciones de los juegos y el papel que hoy en día están adquiriendo los videojuegos para los niños. Este hecho hace cuestionar la influencia que el entorno puede llegar a tener en la elección de aquellas actividades u objetos que tengan una finalidad lúdica. *¿Será que la revolución tecnológica, instaurada desde lo cultural, ha influido en esta elección? Y de ser así, ¿dónde queda instalado el deseo subjetivo que motoriza estas elecciones?, ¿qué otras legalidades intervienen en estas intersecciones entre el mundo externo e interno a la hora de analizar las nuevas vertientes del jugar?*

Es en este sentido que se entiende al videojuego como un tipo de juego, entre tantos que utilizan los niños en el correr de sus etapas evolutivas. Al tomar el concepto de videojuego, se hace referencia según el Diccionario de la Real Academia Española enciclopédico (2001): “Dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador.”

Hoy en día los juegos electrónicos forman parte de la vida cotidiana de niños y adolescentes. Muchas investigaciones al respecto se han basado en estudiar los daños vinculados al uso de los juegos tecnológicos, como también aquellas habilidades académicas que pueden desarrollarse a través de su utilización (Olson Ch., 2010).

Sin embargo, el vínculo de los videojuegos y la afectividad se ha indagado mayoritariamente a través de las repercusiones en torno a la violencia y la adicción. Son pocos los estudios que implican los aspectos afectivos a través de un acercamiento al fenómeno en términos complejos donde se tomen en cuenta tanto los aspectos negativos como positivos en la indagación del mismo. Resulta interesante en este sentido poder posicionarse a la hora de acercarnos a los videojuegos y su relación con la afectividad desde un lugar que permita realizar interrogaciones quizás no tanto desde el lado de las problemáticas que dicho tópico puede traer aparejado, sino desde una visión que permita ampliar el espectro hacia los aspectos más optimistas, es decir a alcanzar dimensiones que tiendan a través del análisis de dicha temática habilitar su uso para continuar analizando sobre otros tópicos, su uso como herramienta en sí misma; *¿se podrá considerar la computadora, así como el uso de los videojuegos herramientas que complementen la caja de juego en el espacio y tiempo terapéutico?*

Según Esteban Levin (2012) muchos niños viven apasionados por las redes tecnológicas informáticas con las cuales interactúan. Los juegos tecnológicos interactivos reproducen la

aparición de participación, diálogo que aumenta el interés imposible-posible por continuar prendido a la imagen. Las máquinas son funciones, con ellas el niño no juega, sino que inter-actúa, es decir que el sujeto que actúa se vuelve integrante de la máquina, y desde allí cumple una función activa. En este sentido el niño en la actualidad puede transformarse en estimulador de un mecanismo que lo abarca, haciéndolo existir como parte de una maquinaria electrónica, que sin que él se dé cuenta, lo metamorfosea en ella, en imágenes, sonidos y dimensiones que simulan la realidad a la perfección. Sin tiempo para la resignificación, navega entre códigos electrónicos.

Esto hace cuestionar las características propias de los videojuegos, donde muchas veces el espacio y tiempo no son fijos ni estancos, sino flexibles y múltiples a la vez. Esto refleja el cuestionamiento con la impronta tecnológica de coordenadas que hasta la actualidad han sido vistas como inamovibles. Estas son cuestionadas en sus fundamentos como constantes y se re-significan desde la idea de movilidad dando cuenta de su variabilidad. Resulta interesante en este sentido cómo los videojuegos reflejan estas características dando cuenta de la coexistencia de diferentes tiempos y espacios en el aquí y el ahora, parámetros que comienzan a manifestarse de diferentes maneras, sobre todo a través de Internet y de las nuevas tecnologías.

Siguiendo con estas consideraciones cabe pensar en la idea de tiempo, trabajada por Ricoeur (2006) a partir de las concepciones kantianas, como habilitador de las posibilidades de conocimiento, donde está implicada la idea de simultaneidad y sucesividad. En este sentido el tiempo es la forma del sentido interno, y el espacio es la del sentido externo, y de esta forma el tiempo lo es de ambos, ya que todas las representaciones son tamizadas por el sentido interno. Siguiendo esta línea, según Kant el tiempo es la condición formal establecida a priori de todos los fenómenos. Se establecen 3 modos del tiempo:

- 1) la permanencia
- 2) la sucesión
- 3) la simultaneidad.

El primero es el modo que juega un rol importante en torno a la idea de sustancia, la cual es configurada como una relación entre lo que cambia y lo que no cambia. En este sentido las ideas de simultaneidad y sucesión no podrían configurarse como tales si no hubiese en su base algo que está siempre y que perdura, lo cual corresponde a lo inmutable en la existencia, es decir, la sustancia.

Respecto al segundo modo refiere a que los cambios se establecen a partir de la ley de causa y efecto; el sentido de la sucesión no es anárquico, no hay un surgimiento absoluto ya que el acontecimiento es una percepción que sucede a otra; la comprensión de una cosa (lo que acontece) sigue a otra (lo que sucede) en relación a una regla. De esta forma lo importante respecto al acontecimiento no es que ocurra sino que sea precedido.

El tercer modo hace hincapié en la simultaneidad donde está en juego la reciprocidad en la acción y la universalidad de la idea de una acción recíproca, aportando a la idea de objetividad de la relación causal.

Finalmente, la unión del tiempo se une a la de identificación, entendida esta última como unión en el tiempo, como puesta en relación bajo la condición del tiempo.

Tomando esta concepción, es interesante cuestionarnos cómo estos impactos que implican cambios en la idea de tiempo, pueden repercutir en el conocimiento, en la simbolización y en la subjetividad. Es aquí donde cobra importancia el análisis de estos aspectos en tanto variables que impactan directamente en la subjetividad; *¿podrán estos cambios inhibir la capacidad reflexiva, o habilitarán otros modos de pensar y reflexionar?*

Según Hanna Arendt (1993) cuando actuamos, nunca conocemos los resultados de nuestras acciones ya que si los supiéramos, no seríamos libres. En este sentido la acción siempre establece una relación con lo desconocido; en cierto sentido, la persona no sabe lo que hace. Para Arendt el sujeto no tiene un conocimiento inmediato de sí, sino continuas reapropiaciones por medio del relato. La temporalidad y la contingencia del estar con los demás son, en cierta medida, las condiciones impuestas para poder decir el «quién de alguien», esto es, para poder revelar su identidad. Por ello apuesta por el juicio reflexivo y la imaginación; la comprensión tiene la función de posicionar al hombre en el mundo, quien sin juicio, no tendría significado o realidad existencial. Si no se puede comprender, no se puede echar raíces; estamos condenados a la superficie. Comprender es un enfrentarse con atención y resistencia a la realidad. Reconciliarse con el mundo es superar la extrañeza y mantener contacto con éste. En este sentido aquel que dice lo que existe estará creando una narrativa sobre algo, en la cual los hechos ya no son circunstanciales y adquieren un sentido.

La acción siempre produce historias, intencionales o no. Para Arendt, la fragilidad que implica el actuar, es compensada por la continuidad de la memoria en el relato; la narración imita la imprevisibilidad de la condición humana. Como se señalaba, quien actúa no puede controlar los efectos de su acción. Lo que diferencia el significado de un acto, sólo se

demuestra cuando la acción ha terminado y se convierte en una historia pasible de ser narrada. Para Arendt la característica unificadora de la narración es que en el relato se le otorga un sentido a lo heterogéneo pero sin anularlo.

Según Esteban Levin (2012) la pluralidad de imágenes virtuales permite que los niños puedan refugiarse y confundirse en ella al no poder desmentir la virtualidad de lo que ven o creen conocer a través de la pantalla. En ese mundo anónimo, sin responsabilidades ni límites, todo es igual. La imagen del cuerpo se desprende del esquema corporal, de su anclaje en él, para liberarse en el ciberespacio, configurándose un imaginario que se opone y contrasta con lo simbólico. Esto le reafirma a los niños que pueden pensar y experimentar en imágenes, sin detenerse a pensar en ellas. Según este autor la imagen se ubicaría en un espacio real, imposible en tanto irrepresentable en la realidad no virtual. La imagen de cuerpo sin sustento en la experiencia corporal ni en la sexualidad nos da la idea de una máscara inmóvil en su consistencia.

Al respecto en su relación con los videojuegos resultan interesantes los desarrollos de S. Turkle (1997) sobre la noción de identidad en la era digital y los cambios que estas modificaciones pueden traer aparejados.

En los MUD, personas alrededor del mundo, cada uno desde su computadora individual, se conectan formando colectivos, comunidades. La conexión es accesible ya que no presenta mayores dificultades, ni implica costos económicos elevados; únicamente es necesario tener acceso a Internet.

Se ingresa en un MUD mediante un comando que conecta una computadora con otros de la red, y para comenzar, se crean uno o varios personajes, para lo cual se debe especificar el género, y otras características físicas y psicológicas. Los demás «jugadores» del MUD pueden leer este perfil. Los personajes pueden no ser humanos y hay más de dos géneros, incluso personajes múltiples. Algunos MUD tienen temas concretos, otros son de tema libre.

En algunos de estos MUD, se invita a los jugadores a construir el propio mundo informático.

Una diferencia respecto a los juegos de rol tradicionales, es que en ellos uno está físicamente presente, se entra y se sale del personaje; en cambio, los MUD brindan la posibilidad de crear una vida paralela. Se presentan delimitaciones borrosas en el juego, ya que el jugar llega a formar parte de la vida real de los jugadores. El MUD difumina las fronteras entre la persona y el juego, la persona y el personaje, la persona y la simulación, borrando la línea que separa la vida de los juegos.

Según la autora, Internet, en tanto sistema de redes con una importante velocidad de expansión, interconecta a millones de personas en nuevos espacios que están cambiando la forma de pensar, la naturaleza de la sexualidad, la forma de las comunidades, y las identidades. En este sentido la autora intenta comprender cómo se dan estas variaciones respecto a las tradicionales ideas sobre la mente, el cuerpo, el yo y la máquina. Para ello encuentra necesario considerar las fronteras entre lo real y lo virtual, lo animado y lo inanimado, el yo unitario y el yo múltiple, tomando la computadora como un objeto que se encuentra en dicha frontera entre el yo y el no yo.

En cuanto a la identidad refiere a que el anonimato que habilitan los MUD brinda a las personas la oportunidad de expresar aspectos múltiples y a menudo inexplorados del yo, permitiendo jugar con la identidad y probar experiencias nuevas. En este sentido se configuran como laboratorios para la construcción de la identidad, y se convierten “en objetos-de-pensamiento para pensar en nuestros yos posmodernos”. En estos lugares se pone en juego la diferencia, variedad, la diversidad y fragmentación, como también la proyección de la fantasía. Así los usuarios se sumergen en un mundo de palabras, reflejando una realidad virtual basada en el texto.

Según Esteban Levin (2012) los entretenimientos lúdicos que se ofrecen a la infancia, no solo reproduce un pensamiento rápido de conexión, en detrimento de la asociación y resignificación, sino que tienden a fragmentar y disociar el universo imaginario infantil. Según este autor el niño se identifica con la pantalla-imagen, tornándose crónica en él como objeto mimético, la cual lejos de reflejarlo distinto, lo vuelve a alienar. Sin embargo cuando las imágenes digitales están reguladas por el mundo adulto, son tomadas por los niños para jugar, inventar y recrear la realidad, constituyendo nuevos espejos. Así la curiosidad se expande y puede impulsar a nuevos descubrimientos. De esta forma la imagen no aprisiona ni detiene el devenir infantil, porque habilita el juego polívoco del lenguaje.

Se entiende en la presente investigación la importancia de la narrativa como herramienta fundamental en los procesos de simbolización dentro del espacio psicoterapéutico, concediéndole a la palabra un lugar privilegiado a la hora de acercarnos al trabajo psíquico.

Ricoeur (2004) nos acerca al concepto de identidad narrativa vinculada a la idea de permanencia (mismidad, atemporal) y de cambio (ipseidad, temporal); la identidad no es esencia (permanencia) a ser descubierta y condicionada por hechos pasados. Se sustenta de la cultura en la que nace y de los acontecimientos que la marcan, es decir que su



sustancia es narrativa. En este sentido como continua construcción narrativa, se gesta entre los múltiples relatos que conviven en la cultura. A su vez la identidad se compone desde lo personal, en tanto protagonistas que transitan los acontecimientos. En este sentido se configura entre lo singular y lo plural, entre lo privado y lo público.

El hombre sólo puede hacer alusión a lo real a través de la simbolización del lenguaje; en este sentido somos seres-dichos. La pregunta ¿quién soy? se inscribe en el requerimiento de las mediaciones simbólicas y culturales. El relato, con su función figurativa de los acontecimientos, promueve así, la organización de la experiencia humana del tiempo.

Esta relación entre temporalidad, identidad, imagen, reflexión y narrativa, hace cuestionarnos sobre los impactos de estas nuevas tecnologías en la subjetividad, fundamentalmente la de los niños, en donde el desarrollo psíquico tiene un papel central. ¿Podría configurarse una nueva noción temporal a través del uso de las nuevas tecnologías que repercuta en estas áreas?, ¿qué sucede con los impactos subjetivos de estos procesos?, ¿pueden ser éstos, insumos para continuar investigando el amplio espectro de la afectividad?, ¿de qué manera los niños se vinculan a través de los videojuegos con su propia afectividad?, ¿se presentifica el intercambio entre padres e hijos en el uso de los videojuegos para habilitar el despliegue de los aspectos afectivos?, ¿cómo se podría pensar lo transferencial entorno a estos procesos?

#### **1.4 Una vía de integración de la computadora en la vida cotidiana de los niños uruguayos: El Plan Ceibal.**

Varios autores anuncian que en la actualidad se está viviendo una mutación civilizatoria donde los medios de comunicación, la tecnología, los cambios a nivel financiero e industrial son evidentes. Si observamos con una mirada holística y compleja la situación, resulta imprescindible tener en cuenta las repercusiones que directa e indirectamente se encuentran en el campo de la psicología, tanto en su práctica clínica, como en los procesos de investigación. Estas transformaciones incluyen y trastocan aspectos subjetivos, vinculares, institucionales, y conllevan nuevas patologías e incertidumbres que se presentan en los diferentes ámbitos de la vida cotidiana. Sin duda los cambios que han ido transcurriendo tienen su importancia no solo en la cantidad y calidad de las producciones y relaciones, sino también en la velocidad, donde la rapidez de los mismos deja poco espacio para su reflexión y tramitación.

Es así que es interesante poder pensar sobre las maneras en que esta mutación civilizatoria se hace presente en proyectos políticos y sociales como el Plan Ceibal y su impacto en la subjetividad.

##### ***1.4.1 Algunas nociones vinculadas a la Hipermodernidad***

El concepto de Hipermodernidad (Lipovetzky, 2006), conlleva la idea de que actualmente estamos transitando una segunda modernidad globalizada donde el mercado, la eficacia técnica y el individuo resultan los principios básicos. Se enuncia que es un período en el cual se ha prolongado la era Moderna, la cual es vivida en un exceso, donde si bien se sostienen valores y discursos de esa época, los cambios se generan en la flexibilidad y el movimiento de los mismos. Con ello se trata de transmitir el apoyo que este tiempo tiene en la Modernidad, donde no se rompe con los valores, discursos ni vínculos, sino que los hace variables y flexibles. Las nociones de espacio y tiempo son resignificadas y expresadas entre otras cosas, en los cambios económicos financieros que se están percibiendo en la actualidad, donde el capital virtual es reflejado en un continuo movimiento y con una fluidez que expresa la vertiginosidad y la desterritorialización de los sucesos.

Resulta interesante como una característica de la Hipermodernidad, la coexistencia de diferentes tiempos y espacios en el aquí y el ahora, parámetros que comienzan a manifestarse de diferentes maneras, sobre todo a través de Internet y de las nuevas tecnologías.

Desde los autores que han abordado las conceptualizaciones en torno a la Hipermodernidad, se ha hecho alusión a la liquidez como una característica que surge en el contenido de algunos conceptos, como también en los sentimientos y los vínculos (Barman, 2000). Esta característica acompaña la culturización de lo light, la flexibilidad, la constante y rápida adecuación a diferentes situaciones, como lo primordial de la eficiencia y eficacia en pos de la excelencia.

Muchos de estos conceptos y valores son tomados de la época Moderna y resignificados desde una ética "portátil" (Lipovetzky, 2006), donde se toma lo que en determinado momento sirve, y lo que no, se deja de lado.

#### **1.4.2 Pensando al sujeto en la Hipermodernidad: Plan Ceibal**

El pensar al sujeto en la actualidad con la vertiginosidad de los cambios, las nuevas realidades, historias, nuevas concepciones del pasado, del presente y del futuro, hace que se dificulte su análisis y su crítica, debido al poco lugar para la reflexión que se genera entre dichos cambios. Para que esto sea habilitado, resulta necesaria una mayor consciencia de la realidad, del sujeto y sus sujetaciones, a pesar de la disminución del tiempo y del espacio, necesarios para su reflexión.

Es en este sentido donde innovaciones tan amplias y estructurantes como lo es el "Plan Ceibal" promueven su reflexión e invitan a cuestionar sus repercusiones tanto históricas, sociales como subjetivas; *¿serán sus repercusiones promotoras de grandes cambios a nivel subjetivo?*

Estos cuestionamientos cuyas respuestas exceden los objetivos del presente trabajo, son promovidos desde la concepción de Hipermodernidad anteriormente desarrollada, donde la tecnología ha venido acompañando los cambios en las coordenadas espacio-tiempo, los valores, los sujetos y las maneras en que estos surgen, se sostienen y se desarrollan. En este punto surge la reflexión; *¿los cambios promovidos desde este Plan, surgirán en el sujeto en sí mismo, en el sujeto de la oración, o serán marcados a su vez sus adjetivos, en la forma en que éste deviene y se presenta; a través de lo líquido, lo portátil, lo efímero, lo veloz?*

Es en este contexto donde una de las grandes innovaciones se ha hecho en nuestro país, donde la tecnología instalada en un terreno educativo y familiar, se ha puesto a favor del aprendizaje, y sobre todo de los sujetos. Es interesante poder pensar en el surgimiento de

este Plan en una época donde muchos de los cambios generados han sido de la mano de los avances tecnológicos, donde las distancias entre aquellos que podrían acceder a la tecnología y los que no, se acrecienta cada día. Una época donde lo tecnológico repercute en el acceso a la información, en lo económico, en lo familiar y en lo subjetivo, trascendiendo a todo nivel en la vida cotidiana. Esta línea divisoria entre aquellos que podrían acceder a una computadora libremente y aquellos que no, genera divisiones más profundas a nivel social, desde diferencias por ejemplo en el mundo adulto a través de la accesibilidad al campo laboral hasta diferencias en los niños, en sus grupos de pares, entre otras cosas. Sin duda en estos términos hablamos de procesos de inclusión- exclusión delimitados también por la tecnología, más allá de lo estrictamente económico o de las diferencias delimitadas por la clase social.

Es interesante abordar la idea de reconocimiento planteada por Ricoeur (2006: 11), donde la dinámica vincula el reconocimiento de sí, del ser reconocido, al reconocimiento mutuo, está en el *“pedido de ser reconocido”*; dándose la articulación de lo particular y lo social. El pedido de ser reconocido implica la necesidad de vínculo: siempre se dirige a otro y refiere a una necesidad existencial. Según Montañez (2013: 11) para Ricoeur:

El problema está planteado entre lo “uno” y lo “otro”, entre el existir “con” otros y el existir “entre” otros, que es el punto neurálgico, y es de naturaleza política. La lucha por el reconocimiento en la “relación a sí” y la “relación a otro” en el ámbito de la vinculación social es el movimiento y eje del conflicto. A su vez, es la posibilidad de interacción y/o articulación de lo singular y lo colectivo, de lo “uno” y lo “otro”.

Cabe cuestionarnos en este sentido, si la política que instaura el Plan Ceibal, no configurará una direccionalidad que trae aparejada la idea de reconocimiento, dándose una articulación entre lo uno y los otros, entre lo particular y lo social.

Siguiendo a Montañez (2013: 19)

El reconocimiento, fruto de la interrelación social, heterogénea y contingente, es uno de los mediadores ineludibles, elemento constitutivo y variable de la subjetividad y de la ciudadanía, sin la pretensión de alcanzar un horizonte pleno y armónico, ni de que sea el único atributo a lograr en la articulación de lo individual y lo social.

En este sentido tomando al Plan Ceibal como política que trae aparejada efectos en los márgenes del reconocimiento, *¿podría representar entonces un generador de elementos constitutivos de la subjetividad?, ¿podría dicho Plan a través de su instalación, configurar variaciones subjetivas y sociales a través del motor del reconocimiento?*

Este último cuestionamiento abre un espectro de hipótesis enlazadas con temáticas generacionales, donde muchos valores que permanecen vigentes se unen a las innovaciones de la nueva era; sobre lo bueno, lo malo, lo correcto, lo incorrecto, lo positivo, lo negativo, los derechos y las responsabilidades; es interesante tomar en cuenta el momento en que surgió este plan y la Ética que lo sostiene y lo avala. Sin entrar en esta temática tan extensa como cautivadora, resulta imprescindible hacer mención al concepto de poder; dicho concepto toma aspectos generacionales e invita a reverlos desde esta perspectiva. Surgen en este sentido cuestionamientos vinculados a los cambios en la fluidez del poder entre por ejemplo, padres e hijos, donde son estos últimos quienes pasan a “enseñar” a sus padres el manejo de las computadoras. Esta lógica que vincula una vez más al “saber” con el “poder” promueve algunos interrogantes; *¿permitirá dicho Plan un vaivén más fluido vinculado al manejo del poder entre padres e hijos?, ¿habilitará el mismo el empoderamiento vinculado al conocimiento?*

Junto a las apreciaciones anteriores cabe hacer alusión nuevamente al sujeto, en pos de rever desde su concepción, cómo éste intenta vincularse con innovaciones como lo es el Plan Ceibal. Al entender al sujeto como aquello que es y que está siendo a la vez, en un proceso de construcción permanente, donde el movimiento y lo estático se unen para dar a luz las singularidades de la subjetividad, cabe preguntar acerca de su deseo y su afectividad; *¿habilitará a un mayor acercamiento afectivo entre padres e hijos?, ¿producirá modificaciones afectivas por parte de los niños?, ¿promoverá esta innovación la motivación necesaria implícita en los procesos de aprendizaje?, ¿desde qué lugares se habilita el deseo, y desde que lugares se lo obtura?*

Según Esteban Levin (2012) cuando un niño pasa horas sin límite frente a la pantalla, y ella se transforma en el medio privilegiado de comunicación e interés, el impulso libidinal se aplaca, la experiencia se trivializa y las formaciones infantiles se detienen. Esta relación del niño con las imágenes de las pantallas tiende a fragmentar el diálogo generacional. Actualmente la pantalla puede separar, sin pena lo antiguo y lo nuevo, inhabilitando el diálogo íntimo de las generaciones.

Por otro lado cabe cuestionarnos acerca del acercamiento que posibilita el uso de esta tecnología entre padres e hijos, donde el intercambio a partir del uso habilita la enseñanza de los hijos hacia los padres respecto al mismo; *¿permitirá ello un intercambio desde una perspectiva saludable?*

Junto a las apreciaciones anteriores cabe hacer alusión nuevamente al sujeto, en pos de rever desde su concepción, cómo éste intenta vincularse innovaciones como lo es el Plan Ceibal. Al entender al sujeto como aquello que es y que está siendo a la vez, en un proceso de construcción permanente, donde el movimiento y lo estático se unen para dar a luz las singularidades de la subjetividad, cabe preguntar acerca del deseo y su afectividad vinculado al uso de la computadora; *¿habilitará a un mayor acercamiento afectivo entre padres e hijos?, ¿producirá modificaciones afectivas por parte de los niños?, ¿promoverá esta innovación la motivación necesaria implícita en los procesos de aprendizaje?, ¿desde qué lugares se habilita el deseo, y desde que lugares se lo obtura?*

## CAPITULO II: METODOLOGÍA Y DISEÑO

La elección de una metodología, implica rever conceptualizaciones epistemológicas que se entrecruzan con cuestiones éticas y ontológicas. Implica considerar no solo *qué, cómo, cuándo, dónde y por qué* se quiere investigar, sino el significado del concepto en sí mismo, es decir qué entendemos por “investigar”. En este sentido cabe hacer alusión a la investigación como un ámbito relacionado a la producción de conocimientos, a través del planteamiento de hipótesis, inquietudes y cuestionamientos; donde no se pretende arribar a verdades absolutas, sino a habilitar la significación de lo no pensado. Se entiende a la investigación como un ámbito que más allá de la producción de conocimientos, implica un proceso de subjetivación, el cual es promovido y promotor de investigadores, quienes en una formación continua, desde su subjetividad, logren a través de una mirada neutral y detallista, divisar y problematizar cuestiones que atañen a la sociedad. Desde esta mirada es que la presente investigación encuadra su trabajo desde una metodología cualitativa.

La investigación sobre la temática de los videojuegos, es un ámbito de estudio relativamente nuevo en el cual han primado estudios de carácter cuantitativo (Staksrud E., et al., 2007, p. 34).

En la presente investigación se considera importante poder analizar aquello que surge del discurso de los participantes, opiniones, reflexiones y sentimientos que despierta la inclusión de la computadora en el campo psicoterapéutico infantil. Para ello esta investigación se basa en la metodología cualitativa la cual configura un modo de encarar el mundo empírico apuntando a un conocimiento del hecho social en profundidad. Para ello se consideran tan importantes los procesos como las interacciones que los hechos traen aparejados, centrando el interés en la comprensión en profundidad de los mismos. A través del enfoque cualitativo se pretende focalizar en los problemas, o fenómenos a estudiar a partir de datos descriptivos: “...las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Teylor S.,y Bogdan R., 1984, pp 19).

A través de la Metodología Cualitativa se apunta a arribar a un conocimiento en mayor profundidad del fenómeno a estudiar, considerando los procesos y focalizándose en la comprensión de los hechos. Esta metodología refiere a la investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de la persona, habladas o escritas, y la conducta observable.

La presente investigación utilizó una metodología cualitativa con un diseño exploratorio descriptivo, el cual se propone describir cómo es y cómo se maneja la integración de la computadora al espacio psicoterapéutico infantil. Se utilizó un método inductivo, es decir, desde la experiencia se extrajo información que permitió generar explicaciones tentativas acerca del fenómeno de estudio.

El objeto de estudio son los procesos psicoterapéuticos en los cuales se haya utilizado la computadora como herramienta dentro de la sesión analítica, conforme a la narrativa de los terapeutas tratantes y las reflexiones en torno a la presente temática.

La población objetivo fueron psicólogos o psiquiatras de formación psicoanalítica que trabajan en psicoterapia, especializados en el tratamiento psicoterapéutico de niños y que hayan tenido alguna experiencia dentro de la sesión con el uso de la computadora. Se privilegió la mirada de los psicoterapeutas ya que es a través de ellos que se puede apreciar el desarrollo de los procesos psicoterapéuticos con la inclusión de dicha herramienta en tanto sus características y peculiaridades.

Los criterios de selección de los terapeutas fueron:

- 1) que trabajen desde la perspectiva psicoanalítica
- 2) que trabajen con niños
- 3) que hayan tenido alguna experiencia en el uso con la computadora.

## **2.1 Técnicas**

La técnica utilizada para arribar a los objetivos propuestos fue la bola de nieve; se realizaron entrevistas en profundidad a los informantes calificados y luego a los psicoterapeutas. Éstas permitieron que los participantes, no solo brindaran datos sobre las líneas de análisis de la presente investigación, sino que se acercaran a analizar y reflexionar en torno a sus experiencias clínicas en particular y su práctica en general.

Por medio de las entrevistas se indagaron los mismos puntos de análisis con todos los integrantes de la muestra, así como se profundizó sobre algún aspecto en particular en base a los desarrollos de los entrevistados.

Por otro lado los informantes calificados tuvieron la doble función de transmitir por un lado experiencia clínica, y por otro lado aportar elementos u orientaciones que ampliaran la reflexión sobre los aspectos a investigar.



Entrevistas individuales semidirigidas: Se realizaron diecinueve entrevistas individuales semidirigidas sujetas a una serie de preguntas que se configuraron previamente como hilo conductor de las mismas, pero que habilitaron el discurso libre de los participantes<sup>5</sup>. Las entrevistas se realizaron con psicoterapeutas de formación psicoanalítica especializados en el tratamiento psicoterapéutico de niños.

El acceso a la población se realizó a través de la técnica bola de nieve (Taylor S. y Bogdan R., 1992), sirviéndonos para ello de informantes calificados y de centros de especialización de psicoterapia psicoanalítica. El número de entrevistas estuvo sujeto al criterio de saturación de la información como tope de las mismas, a través del cual la sucesión de entrevistas dio un patrón de datos reiterativos, llegando a la generalización buscada, y logrando distinguir elementos opuestos y/o complementarios.

La información recogida fue analizada desde una perspectiva descriptiva; se registraron y clasificaron las variables obtenidas tomando tanto las convergencias, divergencias y aspectos novedosos y/o singulares en relación a las formulaciones discursivas. Esto se estableció con el fin de reflejar las explicaciones, modos de comprender, de observar e interpretar de los protagonistas. De esta forma el límite en las interpretaciones de los aspectos a indagar fue el de su clasificación y sistematización (Taylor S., y Bogdan R., 1992, p. 153).

La información recogida fue abordada con la técnica análisis de contenidos temáticos. El material de las entrevistas se organizó y clasificó en unidades categoriales en base a criterios de diferenciación, es decir se agruparon y diferenciaron unidades por similitudes y divergencias en cuanto a su significado. Se utilizó el método inductivo, es decir, se analizó de lo particular a lo general, priorizando aquellos contenidos recurrentes en el *corpus* de las entrevistas y tomando en cuenta tanto las ideas compartidas como aquellas que invocaban miradas divergentes. El contenido se agrupó en códigos temáticos, los que *a posteriori* se fueron dividiendo en subtemas o categorías. Vale mencionar que fueron tomadas en cuenta ideas, que aún no siendo repetidas por parte de varios entrevistados, se consideraron de importancia para la reflexión. La información recogida en cada categoría fue procesada por medio de estrategias descriptivas y analíticas.

---

<sup>5</sup> El material completo de las entrevistas está integrado en el apartado de Anexos.

### **2.1.1 Contacto con los participantes**

Los entrevistados fueron contactados a través de centros de formación psicoanalítica y a partir de las entrevistas con los informantes calificados.

#### **2.1.1.1 Algunos rasgos**

Se habla de psicoterapeutas para referirse al conjunto de entrevistados (psicólogos y psiquiatras) que trabajan en psicoterapia, en este caso específicamente desde la corriente psicoanalítica y con niños.

##### *a. Datos de la población*

Las personas entrevistadas fueron 16 mujeres y 3 hombres; sus edades oscilan entre los 30 y los 70 años. Todos los entrevistados están actualmente trabajando en el ámbito clínico con niños. Dos de ellos, según lo manifestado, trabajan a su vez en el marco educativo.

##### *b. Marcos teórico-técnicos que utilizan los entrevistados*

Todos los psicoterapeutas expresan que utilizan un marco teórico-técnico predominantemente psicoanalítico. Los entrevistados, en distintos momentos hacen mención de nociones teórico-técnicas propias del psicoanálisis, como por ejemplo: escucha analítica, encuadre, interpretación, señalamientos, mecanismos de defensa, demanda, uso de objeto, análisis de la transferencia y contra-transferencia, aparato psíquico, identificaciones, identidad, elaboración, sublimación.

### **2.2 Consentimiento libre e informado**

El mismo se llevó a cabo en dos etapas:

Primer contacto: Vía telefónica se realizó una presentación personal, de la investigación y de los objetivos. Se informó cómo fueron seleccionados y contactados los participantes y se propuso su intervención, aclarando que la misma es libre y voluntaria. En dicho contacto se seleccionó a aquellos profesionales que hayan tenido experiencia en el trabajo psicoterapéutico con la integración de la computadora en la sesión.

Segundo contacto: Se realizó personalmente, previo a la situación de entrevista. Se amplió la información brindada telefónicamente, y se brindó un espacio para evacuar aquellas dudas que surjan al respecto. Se presentó el consentimiento informado escrito brindando el tiempo necesario para su lectura, evacuación de dudas y su firma.

### **2.3 Confidencialidad respecto a la identidad**

Se garantizó que la identidad y demás datos que identifiquen a los participantes serán excluidos con el fin de sostener la confidencialidad y el resguardo de la identidad. En este sentido el trabajo con los datos individuales se realizó a partir de cambio de nombres personales y todo otro dato que pueda verse asociado a la identificación de los participantes. Se explicitó la posibilidad de interrupción de la participación por la sola voluntad de la persona.

### **2.4 Riesgos/Beneficios**

#### Riesgos:

No se identificaron riesgos inminentes.

#### Beneficios:

La participación de los integrantes abrió la posibilidad de reflexionar sobre el presente problema de investigación.

Se observó la contribución al ámbito académico vinculada a la investigación sobre una temática poco estudiada.

No se percibieron riesgos para los participantes, lo cual postuló la primacía de los beneficios en esta investigación.

## CAPITULO III: ANALISIS DE LAS ENTREVISTAS

### 3.1 Integración de la computadora

#### 3.1.1 *Accesibilidad*

Es reconocido por parte de doce participantes el aumento del nivel de accesibilidad de los niños hoy en día respecto a las nuevas tecnologías, fundamentalmente al uso de la computadora. Para cinco psicoterapeutas el Plan Ceibal se configura como uno de los canales de acceso respecto al ingreso de la computadora en el consultorio.

##### 3.1.1.1 Plan Ceibal

Cobra relevancia dicho plan como una de las vías de acceso de la computadora al marco psicoterapéutico:

*P-1: “Los programas de la Ceibalitas son muy buenos, y trabajamos con programas muy buenos de inadaptación social”.*

*P-6: “Y bueno nuestra experiencia desde el Plan Ceibal fue que los niños la traían muchas veces de a poco como una cosa de pertenencia que están muy orgullosos que es lo que todo el mundo ve, que son niños que no tienen nada, eso es propio de ellos.”*

*P-7: “...de hecho en algunos casos yo he trabajado con la XO en el espacio terapéutico con la computadora digamos habitual.”*

*P-13: “Mismo hoy tenes que la penetración, salió un informe en estos días sobre el grupo Radar sobre la penetración de Internet y la computadora en toda la población, vos tenes en una franja de 12 a 29 años tenes un 97% de penetración al Internet. Entonces evidentemente hoy es menos el tiempo del que no estás en una computadora del que estás y de repente coincide ese tiempo que no están con los tiempo escolares en los casos en que no se está trabajando con Ceibalitas o con algún programa específico de educación...”*

*P-16: “Después me paso con uno que traía la XO, cada tanto la traía, entonces primero la traía y la dejaba, y usaba otras cosas de la caja, y después empezó a preguntarme si podía y sí, la usamos como un juego más...”*

Es interesante lo que menciona al respecto uno de los participantes vinculado al sentido de pertenencia que moviliza la adquisición de dicha herramienta, y los diversos sentidos que ello puede invocar dentro del espacio analítico.

Por otro lado como fenómeno social puede ser considerado como un objeto que se introduce, “invade” lo que uno de los participantes menciona como la “clínica clásica”. Es interesante poder analizar estos aspectos que desde el ámbito social se cuelean en el consultorio, en el vínculo con el analista y comienzan a gestar un lugar desde lo intersubjetivo a lo intrasubjetivo. En este sentido se pueden tomar los aportes de Winnicott para poder pensar en el espacio “entre”, que se da entre el yo-no yo, entre el analista y el paciente, entre lo individual y lo social. En este espacio donde se gesta la creatividad, la sorpresa y que permite ir configurando los aspectos subjetivos del niño.

### 3.1.1.2 Vida Cotidiana

No solo el Plan Ceibal se configura como una vía de acceso a las Tecnologías de la Información y Comunicación; hay un reconocimiento explícito por parte de siete de los participantes en que la vida cotidiana de los niños está inmersa en la tecnología, siendo la misma una realidad que hoy no se puede desconocer:

*P-3: “Sí, y siempre estaba adentro del placar, nunca me implicó como tener que hacer un planteo particular. Hoy por hoy si entras a una casa y hay computadora, como tener que explicar porque hay una silla o una mesa. Entonces digo el uso va a depender del chico. Hubo un tiempo al principio que fue muy cuestionada...”*

*P-8: “La forma privilegiada del juego infantil actualmente es con computadora, Wii, televisión integrada con juegos, y que bueno, parte de la actividad lúdica del niño corre por ese camino, en esa medida dejar que eso sea una posibilidad en la sesión y tratar de entender lo que el niño nos trae a través de ese juego es válido.”*

*P-6: “Yo creo que cuando se creó la caja de juego, que la creó Melanie Klein, ella pensaba poner elementos de juego que sean del universo del niño, entonces hoy en día la computadora es del universo del niño, entonces por eso también forma parte de.”*

*P-15: “...creo que tenemos que entrar en el mundo de los niños y como siempre lo hemos hecho por otras vías, y hoy en día es el mundo de ellos y si uno no entra quedamos por fuera.”*

*P-16: “A mí me parece interesante eso, porque los niños están mucho en las casas con los videojuegos y la computadora, entonces lo de traerla a la sesión, incluirla también es acompañarlos un poco con esos juegos, porque en general en las casas están solos con esos juegos.”*

Los procesos socioculturales que invocan los cambios tecnológicos para diversas áreas, están también involucrados en la vida cotidiana de los niños como parte de su repertorio

diario: en sus casas, las escuelas, en los momentos de ocio y lúdicos, así como también en el espacio terapéutico como herramienta de uso del psicoterapeuta.

Sin embargo aparece por parte algunos psicoterapeutas el cuestionamiento en términos de validez en lo que respecta su utilización. En este sentido se introduce la idea de si es válido o no introducirla en el consultorio como herramienta de trabajo y de qué maneras. Varios psicoterapeutas traen la idea de integrar aquellos juegos que hoy forman parte de la vida cotidiana de los niños. Al respecto uno de los participantes hace alusión a Klein quien al momento de elaborar la técnica de la caja de juegos introduce aquellos materiales que forman parte del repertorio lúdico del niño en su vida cotidiana. En este sentido la computadora, establecida como parte del repertorio lúdico de los niños, se integraría como un objeto disponible para su uso a la hora de juego dentro del espacio psicoterapéutico.

### **3.1.2 Pedido**

En este caso la solicitud respecto a la utilización de la computadora dentro del espacio psicoterapéutico es reconocida por la totalidad de los participantes como proveniente de los niños:

*P-1: “Yo la uso hace mucho tiempo cuando...en realidad me descubrí usándola cuando dejé de usar sala de juegos clásica, y entonces yo tenía un escritorio con la computadora y estaban esas computadoras grandes ¿viste?, y claro yo siempre trabajé mucho con niños, y el niño me dice, ¿puedo jugar? Y ta, no le puedo decir que no porque es parte estar ahí, de estar en la sesión...”*

*P-7: “Digamos, en realidad lo propone el propio niño, y en ese caso se trabaja un poco en función de lo que el niño va buscando y las páginas que el niño va entrando.”*

*P-15: “Creo que los niños indirectamente te los piden porque uno propone los juegos clásicos o esos tipos de cosas, y si bien se enganchan también y se siguen manteniendo y se puede trabajar muy bien con eso, te hacen referencia a juegos o a cosas que ellos manejan, y cuando uno se interesa por ellos a veces te lo piden. “*

*P-18: “En mi experiencia con niños y adolescentes ha sido integrada, por ejemplo tengo así como recuerdos concretos de cuando comencé a trabajar con ella hace hará 4 o 5 años a partir del análisis con un niño que quería que buscáramos en Internet.”*

Este punto es de suma importancia dentro de la configuración del espacio psicoterapéutico. El pedido proveniente de los niños respecto a la utilización de la computadora en el espacio psicoterapéutico, aparece con claridad de diversas maneras en diferentes situaciones

clínicas. Esta generalidad en la solicitud está reflejando un fenómeno que no es posible desconocer.

Quizás sea interesante poder pensar en aquellos aspectos que están incluidos en este pedido, ya sea desde lo explícito, como desde lo implícito. En base a ello puede ser factible cuestionar tanto la necesidad como el deseo que se juegan en dicha solicitud. Bajo esta perspectiva cobra una relevancia fundamental que el pedido sea explicitado a nivel consciente y canalizado a partir de la solicitud de integración de la computadora como una solicitud, quedando en incógnito las resonancias inconscientes que la misma puede traer aparejada.

La complejidad se instala entonces desde el lado del psicoterapeuta quien deberá o no, abrir paso a dicha solicitud, a través de su escucha, y pensar las estrategias de acción bajo las cuales decide hacerlo. En este punto es importante mencionar la apertura de los psicoterapeutas entrevistados a la hora de escuchar y sostener dicho pedido. Resulta de suma importancia obtener este dato el cual refleja una petición por parte de los pacientes.

### **3.1.3 Lugar físico de la computadora**

Se encontraron discrepancias en lo que respecta al lugar físico donde se encuentra la computadora:

*P-6: "Hasta el año pasado con el proyecto le preguntábamos al niño si la quería traer entonces algunos la traían o otros no. Desde que empezamos este proyecto, hablamos con el LATU y nos presto 6 XO que las tenemos acá guardaditas entonces los estudiantes tienen acceso a la computadora esa y la ponen dentro de la caja de juego y ven que hace el niño."*

*P-7: "Digamos la computadora está como un elemento más de lo ambiental, entonces si el niño me pide para usar la computadora yo no me niego."*

*P-9: "Hoy lo uso con todos los pacientes, y lo planteo. Les hago una caja de juegos, además hay juegos compartidos en el consultorio como los juegos de caja, y además está el Ipad, como otra opción en la que pueden jugar."*

*P-15: "La traigo, traigo la laptop pero no la tengo permanente.[...] Claro, lo hablamos antes, él sabe que es algo que yo la voy a traer para él para poder ver determinadas cosas. Digo, lo preparo antes, no es espontaneo traerla, podría ser que estuviera ahí pero todavía no la puse como algo...capaz que me falta experiencia."*

*P-17: "No la tengo dentro del espacio, acá sí con algunos niños con otros no, directamente la retiro del espacio."*

P-18: *“Me preguntó si yo tenía computadora, yo no la tenía en el contexto del consultorio, o sea no estaba integrada. A partir de él, de esa demanda, dije: “Bueno, vamos a traerla”. [...] Porque yo trabajo con una notebook, con mi notebook. No tengo, yo no tengo instalado en el consultorio una computadora con redes y todo, yo tengo mi notebook que está, yo tengo la sala de niños y tengo el consultorio de adultos, y la computadora esta en un lado o en el otro, o a veces está fuera de los espacios del consultorio. Entonces esto tiene mucho de que la computadora es usada a demanda, es decir no es que está prendida y que el niño llega y la computadora esta prendida, no, ellos saben que tengo computadora y que la podemos usar.”*

Surge un analizador interesante respecto al lugar que este objeto va adquiriendo en la sesión. La computadora aparece para algunos dentro del consultorio, vinculada en una primera instancia como un objeto de uso personal del terapeuta, para otros está fuera del mismo y comienza a aparecer físicamente a partir de que el niño la trae directamente, en otros terapeutas se denota cierta flexibilidad, es decir a veces adentro, otras afuera, para otros la computadora está en el lugar de los juegos de caja (reglados) y para otros está dentro de la caja de juegos.

Más allá de las opciones de cada terapeuta vinculado a los espacios y lugares físicos donde instalan la computadora, es interesante cómo esta diversidad en cuanto a los lugares, podría traer aparejada una variabilidad en cuanto al registro simbólico que dichos lugares representan. *¿Se podría pensar el lugar físico de los objetos en el consultorio como espacios vinculados a los registros simbólicos? Si fuera así, ¿cómo leer estas diferencias que hablan desde lo espacial del afuera y que reflejan a su vez lugares simbólicos del adentro?, ¿reflejarán estas divergencias la poca teorización que invoca el presente problema de investigación respecto a la teoría de la técnica?, ¿será que la computadora puede ocupar diversos lugares así como registros simbólicos?*

### **3.1.4 Encuadre**

Al decir de Bleger (1999, p.237-50):

...el encuadre correspondería a las **constantes** de un fenómeno, un método o una técnica, y el proceso al conjunto de las **variables**. Sin embargo, aquí será dejado de lado este aspecto metodológico, y sólo lo citamos para que se comprenda que un proceso sólo puede ser investigado cuando se mantienen las mismas constantes (encuadre). Es así que dentro del encuadre psicoanalítico incluimos el rol del analista, el conjunto de factores espacio (ambiente) temporales y parte de la técnica (en la cual se incluye el establecimiento y mantenimiento de horarios, honorarios, interrupciones regladas, etcétera).



En este sentido el encuadre es entendido como el conjunto de variables que se mantienen constantes dentro del campo psicoterapéutico. Su característica de invariabilidad permite entender todo aquello que se modifica como causa del proceso del que desarrollan los pacientes en un tratamiento. El encuadre está constituido por: la forma de trabajar, el lugar, la cantidad de personas que van a participar del proceso, la frecuencia de las sesiones y el tiempo de cada sesión, los honorarios.

Es interesante poder reflexionar acerca de estas constantes que funcionan como analizadores y organizadores fundamentales en el proceso psicoterapéutico, y cómo pueden ser resignificadas con el uso de la computadora, fundamentalmente aquellas que refieren al espacio y tiempo, coordenadas que como desarrollamos en capítulos anteriores se vinculan a la capacidad de pensar y reflexionar del individuo. En este sentido es interesante cuestionarnos qué sucede con el uso de la computadora cuando la misma permite salir virtualmente del consultorio y recorrer otros lugares y espacios a través de programas como Google Earth<sup>6</sup>.

Por otro el tiempo parece resignificarse también desde la experiencia con la computadora; los ritmos, las pausas, las diversas actividades que se pueden realizar al mismo tiempo. Todo ello presentifica de una manera diferente el encuadre clásico, y por lo tanto la analizabilidad de estos conceptos se vuelve aún más compleja.

Por otro lado dentro de la técnica psicoanalítica, el uso de los objetos, como lo es la caja de juegos, los juegos reglados o cualquier otro objeto a utilizarse como herramienta dentro de la sesión, son consignados como material de uso dentro del encuadre:

*P-7: "En lo que hacemos acá en Facultad nosotros decimos que estos son los elementos que hay y que él puede disponer de ellos como quiera, y que también está la XO, que puede usar esta o que puede traer la de él. Pero en el caso del espacio terapéutico como en realidad está ahí, tendría que decir que no se puede usar, pero si en realidad está ahí, considero que es un instrumento que está ahí, sino quizás la tendría que sacar del consultorio. Digamos es la computadora que uso yo pero también permito que los niños la utilicen."*

*P-9: "Si, cuando empiezan con el tratamiento le digo que van a tener una caja, que es de cada uno de ellos, que nadie más la puede tocar que nadie la va a usar cuando ellos no*

---

<sup>6</sup> Google Earth es un programa informático que figura un globo virtual permitiendo observar diversa cartografía basada en fotografía satelital.

estén, y ellos no pueden tocar las de los otros, y hacemos una lista de las cosas que vamos a poner en la cajas yo las hago con ellos y ahí armamos la caja de juegos. Y les aclaro también que hay juegos en el placar que son compartidos, que son juegos de caja, la cerámica, los pinceles, las pinturas, que esos es de todos porque no está en ninguna caja, eso lo pueden agarrar todos, y que además está el Ipad que también es para todos. Lo que encuadro también es dependiendo del juego por ejemplo, ahora muchos juegan al Minecraft, entonces lo hago como el mismo formato de la caja: cada uno tiene su mundo con su nombre, nadie puede tocar el mundo de los otros, nadie puede entrar a mirar el mundo de los otros, y ellos saben que también los otros no van a entrar al mundo de ellos. Así que si lo encuadro como una cosa más, como hay juegos de caja ellos también tienen el Ipad como una cosa para elegir...”

P-10: “Yo les digo si la necesitamos está ahí, a veces me olvido y no lo digo, y lo digo cuando me acuerdo. En general yo con niños más chicos planteo la caja de juegos, y con niños más grandes planteo una carpeta, y cuando me acuerdo hablo de que si necesitamos, o en algún momento surge algo que estaría bueno que usáramos un instrumento más, como tener un instrumento más en la mano, bueno tenemos esa posibilidad. No lo le doy un lugar central, ni lo propongo en el encuadre, ni lo consigno, está, y si está se puede utilizar. Los adornos no se pueden utilizar, la Tablet sí.”

P-14: “No, tengo la laptop ya coordino con el paciente: “Mirá tengo un juego nuevo que te lo quiero mostrar”. Pero eso sí le digo al paciente que es una vez al mes. [...] Sí, encuadro el uso. Y a veces cuando bueno está muy entusiasmado con el juego porque me lo muestra, y a veces juego con él, y a veces no, a veces el juega solo, y le digo: “Bueno la próxima lo traemos y continuamos”. Es decir, vamos alternando un juego y otro.”

P-6: “Si, si, le decimos que esta computadora es usada por otros niños también a diferencia de la caja, cada niño tiene su caja mientras dure el proceso, entonces si el niño la rompe la ensucia así queda, pero la computadora no, no la puede romper, tiene que tratarla con cuidado, porque es compartida. Tenemos una gran desventaja que es cuando se nos bloquea, no sé porque pasa eso, porque claro el niño va a usarla y vos te sentís muy frustrado, porque no prende o se cuelga. Pero en el encuadre está, se le explica, como el encuadre de la caja de juegos”

P-17: “No, no la encuadro porque con ninguno la tengo, no la tengo incorporada exclusivamente.”

P-19: “Y yo tengo, capaz que es un poco rígido pero bueno, está prohibido usar Facebook, está prohibido mirar cosas que en la casa no lo dejan...[...] Lo encuadro de la misma manera de que la computadora está ahí, como los juegos de caja que están allá.”

Se observan diferencias en torno al encuadre respecto al uso de la computadora; se presentan psicoterapeutas que enmarcan el uso en días, otros que enmarcan la cantidad o calidad de uso, otros que enmarcan su uso como con los demás objetos, y otros que no la mencionan dentro del repertorio lúdico posible para su utilización.

Estas discrepancias nos hablan de una gran diversidad en torno a las maneras de integración de la computadora desde el encuadre psicoanalítico. En este sentido es probable que el vacío que se presenta en torno a la teorización respecto a las estrategias técnicas que implica el uso de la computadora, influya en estas discrepancias vinculadas al encuadre. Cobra importancia poder analizar los fundamentos respecto la habilitación o no de determinadas aplicaciones y no de otras, los tiempos de uso, el uso con determinados pacientes y no con otros.

Este punto deja traslucir que el vacío teórico-técnico respecto a esta temática, deja a la deriva al psicoterapeuta, con la única herramienta del “encuadre interno”, como menciona uno de los participantes. Si entendemos que el encuadre es fundamental a la hora de analizar e interpretar lo que sucede dentro de la sesión, la falta de espesor teórico respecto a esta punto deja al psicoterapeuta mucho más exigido y desprotegido a la hora de analizar situaciones que puedan surgir a partir del uso de la computadora.

### **3.1.5 Disposición del analista**

Si bien se presentan diferencias respecto a las maneras de integración de la computadora dentro de la sesión, se percibe por parte de dieciocho participantes una predisposición abierta respecto al uso de la computadora como herramienta:

*P-3: “Sí, el terapeuta del niño tiene que tener esa disponibilidad a jugar con lo que venga y así como una silla es un caballito, bueno la computadora puede ser una forma de mostrarte su angustia, de mostrarte sus destrezas, de mostrarte sus curiosidades.”*

*P-15: “Sí, recuerdo el caso de un niño de 10 años que tenía muchos miedos y cosas medias obsesivas. Y bueno empezamos hablar de los miedos, empezó a dibujar que era un payaso que lo asustaba mucho, que comía a los niños, y que hacía cosas tenebrosas con los niños. Entonces él me decía que cuando entraba a la computadora se ponía más nervioso porque lo veía, a veces, cosas de ese payaso y después le daba mucho miedo. Al principio le dije bueno: “Te gustaría compartir eso o que lo viéramos, a ver qué es lo que te asusta”. Y primero me dice que no lo quería ni ver, entonces primero empezamos por un libro que hablaba de ese payaso y entonces él me trajo el libro. Y después la verdad a mí me vino*

*curiosidad y necesidad de entender qué era ese, entonces me metí yo en la computadora. [...]...todas esas cosas que me interesaba comprender cómo ocupaban ellos el tiempo libre. Entonces como que me fui interiorizando también con el tipo de juegos que jugaban entonces eso me abrió el panorama, yo lo conocía de nombre pero no sabía, a través de ese paciente lo vi más profundamente. Ese taller estuvo bueno porque me abrió la cabeza también en qué cosas había que actualizarse para tratar de llegar más, o por lo menos nombrarlos como que los conoces.”*

*P-16: “Pero entonces si el niño la trae, trato de acercarme a qué es lo que trae. Así como muchas veces traen otros juegos de la casa, ahora es la computadora porque trae de todo, pero así como traía otro, yo trataba de jugar a ver por qué trae. Entonces en ese sentido la integro en la medida que él trae, digo: “¿Qué me quiere mostrar?””*

*P-19: “Yo disfruto, porque yo juego, entonces no es que diga: “Hay que embole no entiendo”, me encanta. Yo tengo en mi casa, propias; una computadora escritorio, y dos laptops, y esta chiquitita, en esta no tengo juegos, es chiquita. [...] Pero sí está bueno porque a veces logran digamos como exponer algo, donde sienten que hay una recepción importante.”*

La exigencia del psicoterapeuta respecto al uso de la computadora invita a pensar en la historicidad de dicho objeto, y del manejo que cada psicoterapeuta posee de la herramienta, es decir de su disponibilidad interna y sus propios vínculos con el objeto.

Es interesante discernir que los psicoterapeutas entrevistados no son nacidos en la era digital, es decir que ninguno de ellos ha tenido en su niñez una computadora, por lo tanto tampoco han jugado con ella. Esto habla de una diferencia fundamental a la hora de predisponerse a la utilización del objeto. Si entendemos que el psicoterapeuta en la sesión pone en juego sus aspectos personales, su historia, su modo de vincularse, sus tiempos, así como sus formas de pensar y sentir, se presenta una gran diferencia que impacta sobre esta disposición a la integración del uso y sobre el análisis del mismo.

Si bien el disfrute respecto al uso de la computadora varía de acuerdo a cada participante, y a sus características personales, se observa que esta disposición respecto al uso está presente en la mayoría de los entrevistados, y la misma parece ser a su vez valorada por los pacientes.

Por otro lado estas diferencias también pueden funcionar como resistencias por parte del psicoterapeuta a la hora de estar predispuesto a la utilización de determinadas aplicaciones de la herramienta o a la hora de teorizar sobre la misma.

Estos fenómenos mueven aspectos transferenciales y contra-transferenciales influyendo a su vez en el vínculo terapeuta paciente.

## **3.2 Uso de la computadora**

### **3.2.1 Uso**

Como se desarrolló en capítulos anteriores el concepto de uso es trabajada por Winnicott y refiere a la capacidad que permite al niño manipular lo que no es parte de su ser. De esta forma la transicionalidad no se da en el objeto mismo, sino en el uso que se hace de él.

El uso cobra una importancia fundamental como un analizador crucial a la hora de comprender el presente fenómeno. Se presentaron diferencias en cuanto al análisis del uso que hace el paciente del objeto desde el punto de vista del psicoterapeuta y el uso que hace el propio psicoterapeuta respecto a la herramienta:

#### **3.2.1.1 Uso del paciente**

*P-3: “Sobre los videojuegos que los vamos viendo en sí. A ver, cuando quedan muy prendidos solamente (yo no tengo demasiada experiencia todavía), del videojuego, yo digo: “Bueno a ver pará, ¿yo qué, estoy acá de adorno?” Pero lo mismo es cuando quedan solos dibujando y vos estas ahí y de repente quedas como en espera: “¿Qué pasa conmigo, porque me dejaste afuera?, ¿Esto te pasa solo conmigo y cuando estas con tus compañeros como hacen?” Es decir, de la misma manera cuando antes podía ese niño quedarse ensimismado con otro tipo de objetos. [...]...hay muchos chicos que no te usan la computadora, como hay otros que sí, y de repente hay chicos que se pasan horas. Estoy pensando en otro que dice que tiene una adicción a la computadora, y acá jamás la usa, jamás, jamás, más bien vamos pensando formas, me dice: “¿No me ayudas a pensar en formas para restringírmela un poco?”[...]...siempre fue usada como algo momentáneo: “Mira que te voy a mostrar tal cosa”, nunca la usamos para jugar. [...] Pero ya te digo, tampoco se prenden de juegos ni es algo que obstaculice el trabajo. Y como todo objeto, el objeto en sí mismo no dice nada, va a depender de la significación y de la función que cumpla para el sujeto en cada momento: función acompañante, defensiva, protectora, de información: de mostrarme artículos o cosas que no entienden de la escuela, buscar palabras que no existen cuando jugamos al ahorcado.”*

*P-8: “...el foco está en cómo lo usa. A veces también tenes el contenido del juego; por qué elije este juego y no elije el otro. En el trabajo este nene jugaba a las Easy Towers que es un*

macaquito que se defenestra todo el tiempo, entonces qué significado tenía la elección de ese juego en particular y no otro, y además la necesidad repetida de jugar, ahí la forma de juego y la elección del juego tenía mucho de simbólico y estaba en relación con la experiencia traumática que el niño había vivido. Pero muchas veces no es tan importante el guión que el juego plantea sino más bien la forma en que se relaciona con el juego.”

P-13: “a veces se piensa que porque hay un videojuego se va a jugar solo de una manera, y eso es un error conceptual, y de desconocimiento absoluto de lo que significa un videojuego. No todo el mundo juega de la misma manera, vos también en el videojuego pones tu personalidad, lo pones y desde lo más... el hecho de que muchas veces tenés que lo que se llama customizar un personaje, vos tenés que ponerle la ropa, tenés que elegir un nombre, tenés que elegir una característica. Eso evidentemente, no precisas tener un Phd en Psicología para darte cuenta que ahí algo está diciendo de la persona. Y también el modo de jugar también es distinto; está el que permanentemente está cambiando de juego, está el que se frustra más, está el perseverante, el que te aburre siempre con el mismo juego, una especie de obsesivo. [...] Si o está el chiquilín que de repente solo quiere jugar a lo que él quiere y jamás te pregunta si vos querés jugar, y ahí de pique tenés algo para trabajar, porque no todos los gurises son así, y otros te dicen: “Tengo tal y cual juego, ¿a cuál querés jugar?” Entonces desde ahí, desde esa propuesta, ya te habla de una posición de él en relación al otro. Y está el otro que te martiriza, y juega, así como antes te jugaban 20 sesiones seguidas a la conga, y después veías la conga y te pones a llorar, lo mismo te pasa con un videojuego, vienen con el mismo videojuego y vos quedas en un lugar casi que anulado. Desde ahí, a marcarle eso, después en el propio desarrollo del juego, o la frustración, como maneja la frustración cuando gana o pierde. Hay chiquilines que juegan para ganarle a la maquina, y hay chiquilines que juegan para ganarte a vos. Bueno todas esas cosas que forman parte de las motivaciones, que forman parte del perfil de personalidad, bueno son cosas que puedes ir señalando en la medida que lo vas descubriendo. Insisto es el mismo videojuego pero no hay 2 personas que lo jueguen de la misma manera, aunque las técnicas para lograrlo sean las mismas. O sea el camino que desarrollan, el tiempo que se toman, las cosas que verbalizan mientras están jugando, ahí tenés otro caudal de información, o sea cuales son las verbalizaciones que hacen, desde qué lugar se habla, cómo se trata de seguir mientras se está jugando, material tenés de sobra.”

P-1: “Dependerá del uso de cada niño y cada terapeuta haga, ahí el concepto de uso, es muy importante, depende del uso. Puede favorecer ciertos encerramientos, ¿viste a lo que Freud se refería como compulsión en la repetición, de que queda como encerrado en un plan previsto por el juego y que no sale de eso? Y que eso evidentemente puede ser una expresión como de resistencia vincular entre el terapeuta y el niño o sea no podemos crear,

*puede favorecer eso sí. Por eso alguno colegas no la quieren adentro, es más liviano sin ella”*

La generalidad apunta a la importancia del uso que el niño le dé a la herramienta. Es traído por once psicoterapeutas que el uso de la computadora va a depender del niño. En este sentido surgen como preocupaciones en relación a el uso resistencial de la herramienta desde el encerramiento con la misma y la exclusión del psicoterapeuta.

Vale mencionar lo abordado por una de los participantes en relación al concepto de compulsión a la repetición abordado por Freud donde queda poco espacio para la simbolización.

Según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 92), el concepto de “Compulsión a la repetición” refiere a:

...necesidad inconsciente de representar traumas tempranos en un esfuerzo por superarlos o dominarlos. En la compulsión de repetición se repite la experiencia dolorosa temprana en una situación nueva simbólica del prototipo reprimido. La compulsión de repetición actúa como resistencia al cambio terapéutico, pues la meta de la terapia no es repetir, sino recordar el trauma y ver la relación que guarda con el comportamiento presente.

Dentro de la misma línea se considera que este uso puede transformarse en un elemento defensivo que utiliza el paciente para justamente no trabajar y elaborar su conflictiva.

Se presentan diferencias en cuanto al uso de la computadora por cada paciente; siendo que algunos la utilizan asiduamente, otros con cierta flexibilidad y otros no la utilizan nunca. Esto hecho habla de aspectos subjetivos puestos en juego en el uso de la computadora y de la necesidad de evaluar qué simboliza su uso para cada uno de ellos. Este punto nos acerca a través de lo dicho por cada psicoterapeuta respecto a la cantidad de uso referida al tiempo de utilización de la herramienta, lo cual refleja diferencias para cada paciente en particular.

Por otro lado está la calidad de uso, referida al contenido, es decir, aquellas aplicaciones que utilizan, los tipos de juegos, lo cual refleja aspectos subjetivos del niño. Es interesante a partir de los dichos de cada psicoterapeuta poder acercarnos a que la elección de cada aplicación habilita el despliegue de aspectos subjetivos y de los aspectos simbólicos puestos en juego. En este punto el guión cobra un rol fundamental, permitiendo ya sea traer a través del mismo su experiencia traumática, o cumpla una función de descarga, entre otras posibilidades. De esta manera aparece la idea comparativa con la caja de juegos donde cada uno toma determinados materiales; cada niño utiliza juegos o aplicaciones diferentes.

A su vez se presenta la forma en que el niño se vincula con el juego. Es interesante lo que uno de los participantes trae respecto a la percepción de que aparece un tercero en escena (el juego) y un vínculo el cual el psicoterapeuta observa. Esta idea da cuenta de un cambio de perspectiva, un cambio de lugares y de maneras en el despliegue del jugar. La manera de jugar está implícita en el uso de esta herramienta, en este sentido se prioriza que más allá de lo reglados que puedan ser determinados juegos en la computadora, no todos juegan de la misma manera pudiéndose encontrar diferencias en aquel que cambia de juego constantemente, aquel que se frustra cada vez que pierde, aquel que es más perseverante, el que considera o no al terapeuta a la hora de elegir determinado juego, el que prefiere jugar solo o acompañado, las verbalizaciones y narrativas en relación al juego. En este sentido el vínculo que establece el paciente con la manera de jugar con la herramienta permite el despliegue de aspectos que pueden ser tomados por el psicoterapeuta para su análisis.

#### 3.2.1.2 Uso del psicoterapeuta

El uso que le da el psicoterapeuta a la herramienta es también importante de considerar. En este sentido el lugar que ocupa la computadora dentro de la sesión, el modo de uso que le da el psicoterapeuta como herramienta posee determinadas características:

*P-2: “Bueno a ver, yo lo utilizo, no en todos los casos. Creo que es como cualquier otro elemento de juego que puede utilizarse dentro del espacio lúdico de la sesión analítica. [...] Y en mi caso, y en mi experiencia, ha permitido el trabajo analítico como cualquier otro juego o juguete de la caja de juegos; es un mediador a través del cual permite simbolizar de forma muy eficaz.”*

*P-4: “En este caso con los niños, no estamos hablando de eso, sino que estamos hablando de qué uso le vamos a dar en un contexto terapéutico y transferencial a un objeto como es la computadora, sea de madera o sea concreta real. Entonces es un objeto más, el cual va a tener el mismo marco teórico del que nos vamos a apoyar y va a tener sus límites y va a tener su alcance y eso lo regulamos porque estamos pensando al niño, ¿no? Que use las funciones que en ese momento nos parezca pertinente, trabajar transferencialmente pero digo... traerlo y hacerlo juntos.”*

*P-12: “Digamos hay muchas posibilidades, es una herramienta de trabajo riquísima y depende de cómo se usa, un martillo también es una regia herramienta, pero también sirve para que te des un golpe en un dedo, entonces no podemos aprióísticamente decir, satanizar algo, cuando no sabemos qué alcance puede tener.”*



*P-14: "...para nosotros los terapeutas es algo distinto, a mi me costó, no introducir la computadora que estaba encantada, porque vi que los chiquilines realmente... es otra técnica que acelera mucho... tocan, es decir determinados conflictos que se pueden dar a la edad de ellos que se sienten muy reflejados."*

*P-18: "dentro del trabajo con mis pacientes el tiempo de la computadora es mínimo, no es algo que ocupe, si yo te tuviera que hablar de porcentajes, y te diría que en todos los pacientes es más o menos igual con los que he trabajado, es como un 20%. Yo te diría que los juegos clásicos; el monopoly, el ludo, el jugar al fútbol, las palabras cruzadas, ocupan el lugar central, la computadora tiene como un... es como algo que está ahí pero no es lo central, de mi trabajo con pacientes."*

Se presenta que para diecisiete psicoterapeutas la computadora figura como un objeto más dentro de la sesión, siendo que ninguno de ellos la utiliza como herramienta exclusiva. Para estos psicoterapeutas ha permitido el despliegue del trabajo analítico habilitando la simbolización en ciertos momentos con determinados pacientes. Si bien la computadora no ocupa un lugar central y se configura como un elemento más de juego, cinco psicoterapeutas manifiestan directamente la salvedad de que su uso no se abre como posibilidad para todos los pacientes.

*P-15: "Sí, ya te digo usándolo, con ciertos recaudos, y en determinados niños quizás no. Si tú ves que hay niños que son muy adictos a la computadora, viste esos que pasan mil horas, bueno capaz ahí ofrecería otra cosa para que ellos puedan ver otras vías de canalizar esa evasión. En ese caso capaz que me lo cuestionaría si usarla o no, no sé o capaz que le sirve depende del niño, de la situación, del caso. Pero bueno capaz que ahí sería más cautelosa porque capaz que estamos fomentando también que sigan en esa situación, y también a través del juego es como uno también da un modelo de otras cosas a saber. [...]Me parece que no es sólo la elección del niño: "Quiero esto y vamos a jugar", sino que capaz poder entender si le puede servir, ta a veces uno tiene que probar, pero no sé, evaluar en cada situación me parece mejor. Por algo no lo uso con todos. Me parece que surge en el encuentro y en ver que por ahí le podes entrar más, cuando no lo necesitas no lo uso, o uso otras vías."*

El hecho de que ciertos psicoterapeutas no promuevan el uso o la utilicen con recaudos con determinados pacientes, también es un aspecto a tener en cuenta; en este sentido dentro de los fundamentos algunos psicoterapeutas mencionaron la ansiedad que puede generar la computadora para determinados niños, la utilización resistencial del recurso, el tiempo de uso, la gravedad y fragilidad del paciente. De todas formas los fundamentos de estas

estrategias de acción no son para todos los psicoterapeutas los mismos. Si bien se deja abierta la hipótesis respecto a si el uso de la computadora puede ser habilitante para todos los pacientes o no, y en qué medida, se percibe una falta de teorización que ayude al psicoterapeuta a esclarecer estos aspectos.

### 3.2.2 Límites

Según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 292), el concepto de límite refiere a:

1. Una demarcación psicológica que protege la integridad de un individuo o grupo o que ayuda a la persona o grupo a establecer límites realistas en su participación en una relación o actividad. 2. En psicoterapia, un límite importante que suele ser establecido por el terapeuta como parte de las reglas básicas del tratamiento. Los límites pueden implicar áreas de discusión (p.ej. la vida personal del terapeuta está fuera de los límites) o límites físicos (p.ej. reglas acerca del contrato), los cuales son guiados por códigos y estándares éticos. El respeto a los límites por parte del terapeuta y el cliente es un concepto importante en la relación terapéutica.

Los límites en el uso fue un tema traído por todos los psicoterapeutas denotando no solo la importancia de este aspecto, sino la controversia que presenta. Determinados psicoanalistas optaron por un uso más abierto, sin demasiadas restricciones, otros por reglar aún más el uso:

*P-9: “Yo cuando juegan con el Ipad pongo más reglas que cuando juegan con a otra cosa, porque veo que tiene como un efecto que los deja como colgados ¿viste? Como que si vos los dejás jugando mucho tiempo llega un momento que ya no escuchan lo que vos le decís...”*

*P-2: “Entonces en cierto momento dije: “Bueno vamos a jugar los dos” o “participamos los dos” o “jugás conmigo”. Y a regañadientes al principio lo aceptaron en algunos casos, en otros cuantifiqué el tiempo.”*

*P-13: “Ahora por otro lado te digo, como ellos están permanentemente conectados y jugando, capaz que estaría bueno un espacio más analógico, o la alternancia de ambos tipos. Yo por ejemplo me queda claro que no lo usaría siempre, diría bueno, no siempre. Ahora si me preguntas que criterio utilizaría para decir: “no siempre”, no tengo la menor ni idea. No tengo la menor idea cuál sería el criterio, pero es como una percepción de ver a los chiquilines día a día, que uno tendría que establecer momentos de desconexión para que aparezcan otras cosas. Pero también en esos momentos de conexión, de juego, te pueden mostrar un montón de cosas que me parecen que son sumamente útiles...”*

*P-14: “El bullying en las redes también es bravo, porque después hay que manejarlo en las escuelas y es un trabajo muy muy complicado. Por eso, lo que pasa es que hay que regular el uso, tiene que haber alguna normativa, y que los chicos también las tengan, como se juega a los juegos y tienen sus normas. Todo eso habría que trabajarlo, la computadora es hecho, lo que pasa es que hay que saber cómo manejar este instrumento.”*

*P-18: “...en una oportunidad estábamos viendo x información y me dijo: “Ah ya que estoy voy a ver mi Facebook.” Y ahí dije: “No, Facebook no, eso no”. [...] Como que hay algo con los límites, como que la computadora te desafía a trabajar con los límites, hasta dónde permitís y hasta donde no. El trabajo de interpretación, más allá del contenido de lo que puedas estar viendo, creo que apunta bueno hasta donde podemos y hasta donde no podemos, esto de lo íntimo, lo permisivo.”*

Todos los psicoterapeutas han traído la temática de la puesta de límites vinculada al uso de la computadora. En este punto doce han manifestado la necesidad de cortar el uso en determinados momentos. Dentro de estos, algunos manifestaron la necesidad de la puesta del límite cuando se estableció un uso resistencial y repetitivo por parte del paciente y donde la palabra que encadena el análisis elaborativo quedaba a un lado.

Por otro lado se manifestaron preocupaciones en torno al contenido del material utilizado desde la computadora; tanto los contenidos de los videojuegos, videos, o de determinadas aplicaciones utilizadas, llevaron a algunos psicoterapeutas a establecer un límite en el uso que hacía el paciente del mismo. En este punto cuatro psicoterapeutas han traído la preocupación del uso de Facebook en la sesión, algunos de ellos llegando a optar por dejarlo fuera del repertorio de posibilidades de uso dentro la computadora, tanto por discrepancias con los padres quienes no dejaban que el niño lo utilizara, como por cuestionamientos vinculados a la intimidad del psicoterapeuta a través del hecho de “ser amigos”.

Por otro lado también fue un criterio para algunos psicoterapeutas establecer limitaciones en el hecho del juego para jugar de a dos, privilegiando el vínculo del terapeuta-paciente. En este sentido varios psicoterapeutas trajeron la importancia de no sentirse excluidos en el juego, de poder integrarse ellos y también jugar, no simplemente posicionarse como un observador. La importancia del jugar no solo del paciente, sino también del terapeuta, es de suma importancia para autores como Winnicott.

El desafío del uso de la computadora está justamente abriendo paso a la temática de los límites en relación a su uso, que no solo abarca una cuestión dentro de la sesión analítica,

sino que también contempla cuestiones familiares y educacionales, como traían dos de los participantes. Es un desafío más que nada desde el ámbito de la Psicología abrir espacios para ayudar a establecer criterios de uso en relación a estas nuevas tecnologías.

### **3.2.3 La computadora como símbolo**

Al hacer referencia al símbolo tomamos los aportes del APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 467): “1. Cualquier objeto, figura o imagen que representa algo más [...] 2. En la teoría psicoanalítica, representación encubierta de una idea, impulso o deseo reprimido.”

Es interesante observar la perspectiva de los psicoterapeutas en relación a la representación de este objeto:

*P-4: “...tal vez esa computadora tiene esa función y puede ser considerado para él como un juguete que cumple esa función de descarga, digo yo creo que sí, que puede ser usado como un juguete, pero solo que estamos pensando en tener la claridad de qué tipo de juguete. [...]...de todas maneras me di cuenta que o sea, ahora cuando vayamos te muestro, si yo me mande a hacer una computadora de madera, tengo 2 computadoras de madera y 2 celulares de madera, con carpintero. Entonces, ahí si ves, es verdad yo me tuve que mandar a hacer eso, está pintado el teclado, hay una de plateada y una de madera en mas, es todo de madera ¿no? Pero tuvo un tiempo que ni siquiera tenía teclado y paso mucho tiempo y después, surgió por una niña y bueno... empezamos a buscar, y terminamos dibujando, ¿no? Pero si es verdad que tengo una computadora... que ni siquiera es... porque es, de madera.”*

*P-5: “...sino parece como que la computadora es el demonio, cuando en realidad es testigo de algo que está pasando, está denunciando algo.”*

*P-7: “Incluso si el niño la trae, estoy pensando en esos espacios, digamos me parece que también así como permitimos que traiga un juguete propio, o a veces viste que traigan cosas de ellos y que usan en el espacio, esto sería como un juguete más. Si nos ponemos a pensar la Tablet que hoy en día, quizás no es accesible para todos los niños, pero muchos lo manejan. [...]...lo integramos como un objeto más. Como están de repente las tasitas, los audífonos, los soldados, está la XO, o sea es un objeto más que él sabe que puede disponer de ella.”*

*P-13: “Es interesante el tema ese del juguete porque digamos, hoy la computadora es “el juguete”, casi digamos lo que tiene son diferentes componentes: un juego, un software, una aplicación, vienen a rellenar ese gran juguete que es la computadora. Pero es “el juguete”*

*con mayúscula.[...] Tiene todas las características de un juego, sin lugar a dudas tienen las características de juego, y no solo un juego sino que también se juega, o sea no es solo que sea un juguete, un juego, sino que también se juega. El tema es entenderlos y no hacer generalizaciones que no son muy buenas.”*

El lugar que tiene la computadora para los psicoterapeutas entrevistados, es el de un juguete o un objeto más que sirve para el despliegue subjetivo. En este sentido en tanto objeto utilizado para dicho despliegue, es considerado de uso eficaz dentro de la consulta en determinadas circunstancias. Sin embargo debemos considerar lo anteriormente desarrollado con el punto vinculado a los límites en relación al uso. La computadora puede ser considerada un juguete más, pero no es un juguete tradicional; los usos y aplicaciones son tan amplias y variadas que dejan al niño y al psicoterapeuta, abiertos a los intersticios del objeto, complejizando la uniformidad de su representación. En este sentido podría figurarse como un juguete, una herramienta de consulta de información, un navegador que permite descubrir lugares, etc. Bajo esta línea podríamos pensar que no es un significante que refleje un significado específico, sino que a través de su uso se puede habilitar a la multiplicidad de sentidos pudiendo complejizar la comprensión de los significados subjetivos que dicho objeto podría representar.

### **3.2.4 Aplicaciones**

Utilizamos el término aplicaciones para hacer referencia las actividades que se puedan poner en práctica con la computadora, ya sean videojuegos, programas, programas online, buscadores, etc., concepto que se vincula directamente al de uso anteriormente desarrollado:

*P-3: “Y bueno en su momento era el diccionario ahora es Google. O suponte, estaba perdido, otro de los chicos, cómo se trasladaba de un lado a otro, entonces bueno vamos a ver Google Earth, vamos a ver los mapas, las calles, los ómnibus, digo, como distintas formas de orientación espacio-temporal que te también lo va dando, o la narrativa, o cómo le va en el colegio, porque muchas de notas las publican en Internet, las graficas. Qué pasa con fulanito, “Vos sabes que para mi fulanito es raro, no sé cómo decirte esto”, entonces de repente me muestra la foto de fulanito, entramos al perfil de fulanito: “¿qué es lo raro?” y me dice: “¿ves esto acá?”, “¿Y qué será algo que te llama la atención en el pelo? No sé, por ejemplo. Por eso no es la fijeza de la computadora es un medio que permite acompañar el discurso.”*

P-6: “Si la usa para comunicarnos, así como un proyectivo que dibuja algo y uno ve los elementos agresivos, porque por ejemplo puede jugar al Vascolet, pero puede jugar a los Piratas, a los Zombies; hay una cantidad de juegos que van diciendo, el juego que elija el niños va diciendo de él tanto, como si elegiría los patitos o las cajas, lo utilizamos como un material más de la caja de juego. [...] Algunos niños les pedían, por ejemplo el básico es el Sara...”

P-7: “...eran juegos que tenias que embocar como unas pelotitas, pero después eran juegos también cuando de repente el personaje iba cortando las cabezas de otros, o jugar de repente al futbol entonces él interactuaba con la computadora, o a veces me hacía a mí interactuar con la computadora, o sea lo mismo que hacía, él lo tenía que hacer yo. [...] también entra a cosas como My Little Pony, o usa cosas tipo Paint, el Chavo, y de repente me hace escuchar el episodio del Chavo, o a veces lo que ha hecho es entrar en la página de su colegio donde hay juegos, y cosas interactivas, entonces ella también ha jugado con esas cosas en ese sentido. [...] Entonces el niño puede usar los programas que ya tiene predeterminados, como Hablando con Sara, que hablan con el personaje, o por ejemplo Conozca al Uruguay, y a veces otros que los propios niños bajan, o que buscan, y que van incluyendo.”

P-9: “Usamos más bien juegos y con algún adolescente o púber me muestran cosas en Youtube, canciones o música que les guste, pero sino más bien juegos. Que en realidad me lo van sugiriendo ellos.[...]Y me van sugiriendo qué podemos bajar y qué no, la regla es bueno los que son para pagar no, bajamos los que son gratis, y en realidad los que tengo ahora son básicamente los que ellos me van sugiriendo y veo que van coincidiendo mucho.[...] El Minecraft, Minion Rush, Subway surf, el Hay Day, el Flash Offlines, Zombie-Tsunami, algunos de adivinar simbolitos por ejemplo si aparece el signo de Mercedes, y tenés que adivinar y poner que es de Mercedes Benz o el símbolo de Pringles. Pero más bien esos. Hay uno que se llama Slenderman que lo bajé y algunos se mueren de miedo, a otros les encanta, otros no quieren ni mirar la aplicación. Pero me pasa que van coincidiendo más o menos en los que conocen, y en los que me piden para bajar y bueno los bajamos en el momento y jugamos.”

P-12: “...era una FIFA del noventa y poco, entonces este niño jugaba ahí y estaba construyendo su jugador, entonces iba poniendo características muy propias. [...] Claro, usos generales un montón, desde hacer búsquedas también con ellos desde animales, animales prehistóricos, dinosaurios, cómo viven, juegos, películas, ahora esta esa “Pepa Pig”, que bueno tiene toda esa connotación educativa.[...] También en el juego de la computadora porque no es solamente con el lapicito con el Paintbrush es interesantísimo porque de repente una raya te ayuda ver otra, otra y otra, y se arma algo que tu no tenias previsto, como que de antemano no sabías que iba aparecer, y te sorprende y esa sorpresa

*es muy buena también, porque te hace ver cosas que de otra manera no sacabas con la palabra, no es tanto poner en palabras, eso se juega y se pone ahí en escena. Y como hay otros personajes es como contar un cuento, y como son los otros, tú podés decir más cosas que cuando las autoreferís. Bueno hay otros nenes que juegan con el Facebook ahora está todo el tema ese. [...] El Friv tiene miles de opciones, no es: “al Friv”, dentro de ese hay cantidad. Ellos eligen, sino eligen carreras. Jugué mucho, va jugaron ellos también, al ajedrez que ese es un juego bien interesante, no solamente lo jugábamos con el tablero de verdad, el otro también es de verdad porque lo virtual está mal dicho me parece, pero jugaban con jugadores muchas veces de todos lados y seguían el juego. Además el ajedrez es un juego súper interesante, porque te permite también proyectarte en varios movimientos y además entrar en empatía con el otro, porque es también qué va a pasar y cómo haces para entrar en empatía con alguien que no está cara a cara contigo también, por esos movimientos de tablero, de enseña para la vida.”*

Como se puede observar las posibilidades de uso que brinda la computadora y que se han llegado a usar en la sesión son variadas.

El Facebook, con las controversias de su uso, parece ser una aplicación que los niños traen de diferentes maneras a la consulta. Las visitas a Youtube con el fin de ver videos o escuchar determinada música se presentifica fuertemente. Google a través de sus opciones para la búsqueda de lugares, significados y diversas alternativas es también una página utilizada, así como programas que invitan a la creatividad como el Paint. Por otro lado los videojuegos poseen un espacio importante dentro de las opciones tenidas en cuenta por los pacientes con una amplia variedad.

#### 3.2.4.1 Videojuegos

Si bien se ha abordado la conceptualización del videojuego en el marco teórico, es interesante dar cuenta de algunas formulaciones discursivas en torno a los mismos por parte de los participantes:

*P-4: “Creo que la representación de él fue como que yo deje de ser extraña a pasar a ser a ser este... que formaba parte de su mundo. No como él porque yo le seguía diciendo que no lo entendía, pero en realidad no lo entendía porque me costó porque nunca jugué a un videojuego entonces era toda una experiencia nueva. Además los juegos que él jugaba no eran juegos, los de futbol y esas cosas, eran juegos atroces, entonces ta... a mi me ayudó porque creo que me facilitó de alguna manera entrar a ese mundo tan pesado y todo lo que*

*él no solo descargaba sino lo que vehiculizaba a través de eso y todo el mundo de fantasía. [...] Entonces, también pude discernir que peso tenía en él la fantasía y todo eso... que en estos 20 tantos años de trabajo nunca lo necesite de la computadora, pero él desde la negativa a que no había otro lenguaje que no fuera ese. Bueno por algo tenía una adicción a los videojuegos..."*

*P-10: "No me parece que eludiendo el videojuego saquemos chicos más sanos, el videojuego es un juego más. Y en tanto juego me parece que tiene cierta utilidad para el niño; qué utilidad dependerá de cada chiquilín, y de lo que necesite en ese momento, y de cómo lo sostiene para procesar sus angustias y las cosas que va pensando. El videojuego tiene una historia atrás, no nos podemos olvidar de eso, por eso no me preocupa demasiado, me parece que es un nuevo modo de jugar, ¿y por qué no?"*

*P-11: "hay dos bibliotecas; las que están a favor y las que no están a favor, sobre todo pensándolo desde el lado de la agresividad y la violencia. Yo uso las dos bibliotecas, dependiendo del chiquilín, y eso uno lo va a ir descubriendo, y en todo caso el uso que haga el niño o el adolescente, va a dar cuenta de su situación personal y familiar."*

*P-13: "Lo primero que sea divertido lo esencial es eso, un videojuego que no sea divertido no lo juega nadie y queda por ahí. Lo otro es que tenga digamos historias y personajes que sean atractivos, y en ese sentido que vos te puedas meter en la historia y formar parte de la historia, que sea una historia creíble y que tenga desarrollos sorprendentes y con desafíos que estén muy bien escalados, es decir que vos en la medida que podés superar algo aparezca un nuevo desafío un poquito más alto que te permita digamos como ir mejorando. Y a su vez si estas medio complicado te de alguna ayuda, obtener un tip como para volver ejercitar algo y ahí si poder resolver la situación. Entonces esa escalabilidad, esa adaptabilidad que tiene el juego a ti, es fundamental, que eso es bien característico del videojuego. Es decir que se adapta a tus posibilidades y te maneja las frustraciones y las satisfacciones en una forma que siempre vos querés más. Entonces realmente desde el punto cognitivo y emocional, y te diría más, desde el punto de vista de las neurociencias, son los juguetes que mejor se adaptan a cómo funcionan los humanos, porque permanentemente están planteando esa zanahoria para que vos sigas adelante. Por eso es tan difícil desprenderse, porque siempre hay algo más y no siempre es fácil de lograr, y las dificultades que presentan son siempre dificultades que vos sabes que podés superar en la medida que te metas, estudios y encuentres la solución. "*

Respecto a la temática de los videojuegos en particular, ocho psicoterapeutas transmiten que dependiendo del uso del niño hay tipos que pueden habilitar la posibilidad de elaborar y canalizar ciertos aspectos subjetivos. Tres participantes manifiestan que se puede observar a través del uso de ciertos videojuegos el nivel de estrategia, requiriendo un alto nivel de



atención, concentración y planificación. Por otro lado otros tres psicoterapeutas traen con sorpresa lo fascinante y atrapantes que pueden llegar a ser.

Desde el punto de vista emocional, según lo expuesto, en determinados casos permitirían abordar temáticas como la rivalidad, la muerte, las ansiedades persecutorias y oscilar entre lo destructivo y lo reparatorio. El tema de la agresividad y la violencia presente en determinados juegos está sostenido para seis de los psicoterapeutas como una temática preocupante. Dentro de estos hay quienes llegan a considerar que los mismos podrían desensibilizar a ciertos niños sobre determinadas temáticas como la violencia, o simplemente configurarse como un juego de descarga de los aspectos más impulsivos:

*P-15: "Positivo porque bueno les ofrece al niño una cantidad de posibilidades de hacer cosas y a veces elaborar también algo, dependiendo del tipo de juego, hay juegos que son más complejos, incluso los juegos agresivos que de repente canalizan un poco toda su agresividad por ahí. Hay un límite ahí porque de repente se compenetran en esos juegos que no sé cuanto pueden influir en el tema del manejo impulsivo o de desensibilizarse frente a lo que pueden llegar hacer. Hay juegos que matan todo el tiempo no sé como que hay valores más negativos, que para a ellos se les trasforman en algo natural, cotidiano y no sé cuánto puede despegarse de eso y después llevarlo a la realidad. Igual ellos saben que es un juego, pero cuánto incide eso, eso sería un aspecto negativo que fomente la violencia, y otro aspecto podría ser elaborativo de los recursos naturales de los niños. [...] Sí, hay videojuegos que están buenos por ejemplo el Sims ese sí que esta bueno. Ese me había olvidado que también usé. Ese me apreció re bueno porque ahí los chiquilines tienen que formar la familia y vemos cómo la forman, a quiénes ponen y veo que hacen con ellos. Digo, ese te da pila para trabajar esas cosas, creo que si nono sé si la caja de juegos sola te da esas cosas."*

El atrapamiento no solo surge como una inquietud por parte del uso que puede hacer el paciente de la herramienta, sino del propio terapeuta, bajo la sensación de quedar sin una salida elaborativa que permita la posibilidad de pensar.

Se perciben también ciertas resistencias del uso del videojuego dentro de la sesión por tres psicoterapeutas, ya sea por la falta de conocimiento o de predisposición de los mismos, o por considerarlos que no poseen un aporte favorable para su integración del espacio psicoterapéutico.

### 3.2.5 Sostén familiar

Para la psicoterapia psicoanalítica el rol de los padres en la constitución psíquica tiene un papel fundamental. Si bien hay autores que avalan la interacción de los padres con el psicoterapeuta más que otros, la mayoría le adjudica al papel de los padres un valor central en la configuración psíquica de los niños.

Si bien el sostén familiar dentro de esta temática no fue indagado directamente, ha surgido como un eslabón de mucha fuerza a partir del discurso de seis psicoterapeutas que actualmente hacen uso de la computadora dentro de la sesión:

*P-11: “Es fácil echarle la culpa al juego como violento, pero bueno qué lugar tienen los padres en esa situación, cómo él interpreta el lugar de los padres, cómo se siente él frente a la vida. [...] Si un niño de 8-9 años quiere jugar a un juego muy agresivo, el problema no es del niño, sino de los padres que no le ponen el límite, si quiere jugar hasta las 2 de la mañana no es problema del niño, si necesita jugar a esos juegos, bueno qué es lo que está pasando en ese chiquilín. Por eso es que el ejemplo que te daba de este pacientito que paso por movimiento temático, o narrativo, el género de los juegos, mostró cómo él fue cambiando, y capaz que necesitó descargar lo agresivo en un momento, y que yo no me asustara tanto como para llevarlo a frenar y obturar toda esa agresividad. Y que él lo hizo en un contexto donde no se lastimaba, no me lastimaba a mí, no lastimaba a otro, pero él necesitó como vomitar toda esa rabia que tenía, todo ese odio. Creo que la terapia es justamente eso, que pueda mostrar los distintos sentimientos y afectos y en algún momento ligarlos, sin que el terapeuta se deprima o se destruya. Que para los padres es más difícil. Pero claro que me parece que hay juegos que uno tendría que limitarlos por la edad, pensándolo que los chiquilines no están preparados para ver ciertas cosas; no es lo mismo que un chiquilín de 8-9 años vea algo pornográfico que un adolescente de 14 años.”*

*P-12: “Que creo que eso vale, y que los padres estén cerca también ahí y no que los enchufen y los planten como con el televisor, puede ser también con la compu, no importa dónde. Pero creo que es algo compartido que también vale, como ese espacio transicional, te lo pondría de esa forma, que es muy interesante como algo potencial. [...] Claro que un abuso puede estar en dejar al niño todo el día, pero eso forma parte de características propias, o de entorno familiar, que muchas veces les resulta más fácil ponerlo ahí enchufado, que hacerse cargo de ese niño. Entonces creo que no podemos hacer foco en ese niño o niña, sino ver toda la dinámica de esa estructura, ya sea familiar o escolar, para entender qué está pasando.”*

*P-14: “Y después la situación con los padres: “¿Cómo?, agarran la computadora, y viene a jugar, ya está adicto en casa y acá también.” [...] Pero por eso el videojuego, los padres tendrían que controlarlo, manejarlo, porque hay juegos muy, muy violentos que los padres tendrían que saber qué están poniendo en la computadora, pero bueno eso es un poco la experiencia.”*

*P-17: “...el problema no es el videojuego sino el uso que se le da al videojuego, y ahí desde el uso que se le da al videojuego entra todo; entra la familia, entra la cantidad de horas que los niños están sin los padres, entra la dinámica laboral que tenemos los adultos hoy en día que hay que trabajar 15 horas por día entonces a los niños qué tiempo se los deja, entonces niños que están cansados y padres que están cansados molestan menos si están sostenidos, entrecomillas y muy entrecomillas, por ese espacio que se genera con los videojuegos.”*

*P-5: “Entonces esa subjetivación incompleta no es porque miran 3 horas de tele es porque no hay un entramado que los sostenga y que permita regular...[...] De alguna manera esto se enrama cuando hablábamos de lo social y lo cultural y también con el ideal de hijo ¿no? Que se está forjando en estas generaciones. Bueno un hijo que maneje la tecnología, el hecho de poder tener informática en las escuelas o en los colegios es como un plus que ahora cada vez tiene más peso, ¿no? Y esa cosa de que sentir como lo incontrolable que todo este mundo y que el niño tenga herramientas como para controlarlo, ¿no? Entonces se incentiva de algún modo.”*

Se observa según determinados psicoterapeutas las discrepancias con determinados padres de que la computadora sea utilizada en la sesión o específicamente alguna aplicación en particular.

En este sentido, las diferencias en el posicionamiento respecto al uso de la herramienta se acentúa al momento de que el psicoterapeuta carece de fundamentos técnicos para la utilización o no de la herramienta, quedando a merced de una inclinación más personal a la hora de abordar la temática con los padres. Por otro lado este punto vuelve a instalar la temática de los límites en cuestiones como el Facebook y como esto influye en la dinámica familiar.

Es reiterativa la percepción de falta de sostén de los padres hacia los niños respecto al uso de la computadora en su vida cotidiana. Este punto no es menor a la hora de pensar tanto en las adicciones, el exceso de uso, o el uso indebido de la computadora por parte de éstos.

Es interesante el planteo que uno de los participantes trae respecto a los ideales de hijo que se manejan hoy en día, y cuánto estos ideales están teñidos por el manejo de los niños de los objetos tecnológicos. Quizás deberíamos analizar estos aspectos, lo cual no solo trae aparejado cuestiones que hacen al logro desde lo cognitivo respecto al uso de los objetos tecnológicos, sino pensando lo emocional y afectivo puesto en juego nos permita elucidar un poco más la presente temática. El riesgo podríamos comenzar a divisarlo en que cuanto más manejen la tecnología y más se acercaran a ese ideal, condimentado por la omnipotencia que muchas veces incentiva el uso de esta herramienta, tiñe la manera de uso de la misma en el sostener que se maneja una herramienta cuyo control se escapa muchas veces de las manos. Es en este punto donde el niño queda a la deriva en un uso que lo atrapa y que al mismo tiempo no controla. Es de esta forma que el acompañamiento en el uso de la herramienta cobra un rol central. Quizás en este punto podemos empezar a comprender el pedido de muchos niños respecto al trabajo con la computadora dentro de la sesión, como algo fascinante pero a su vez angustiante.

### **3.3 Transferencia-Contratransferencia**

#### **3.3.1 Transferencia**

La transferencia según Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (2004, p. 439):

Designa, en psicoanálisis, el proceso en virtud del cual los deseos inconscientes se actualizan sobre ciertos objetos, dentro de un determinado tipo de relación establecida con ellos y, de un modo especial, dentro de la relación analítica. Se trata de una repetición de prototipos infantiles, vivida con un marcado sentimiento de actualidad.

Casi siempre lo que los psicoanalistas denominan transferencia, sin otro calificativo, es la transferencia en la cura.

La transferencia se reconoce clásicamente como el terreno en el que se desarrolla la problemática de una cura psicoanalítica, caracterizándose ésta por la instauración, modalidades, interpretación y resolución de la transferencia.

Si bien el término transferencia como actualización de los prototipos infantiles con el analista, puede ser un concepto a considerar con especificidades dentro del análisis infantil, puesto que los niños están vivenciando en su presente esta relación de objeto, además de reactualizar anteriores, es interesante cómo este concepto puede dirigir cuestiones que hacen a sus relaciones objetales actualizadas y cómo el uso de esta herramienta permite observar cuestiones que atañen a lo transferencial:

*P-1: "Y ahí empieza a haber un fenómeno transferencial extraño, porque claro el ritmo de cambio tecnológico es tan grande, rápido, que empieza lo transferencial. A ver, bueno,*

*edades te dan en la transferencia, si sos muy vieja o muy joven y no sabes nada, empiezan las particularidades transferenciales, que cambian el ejercicio de la psicoterapia y lo vuelven más interesante.”*

*P-9: “Noto una diferencia en lo trasferencial puede ser en lo positivo en relación al tratamiento, les divierte más y entonces tienen otra actitud frente al tratamiento. Que a veces con los otros juegos yo notaba que no sabían mucho qué hacer, o que les aburre un poco... Pero bueno tampoco se da de todo, la transferencia negativa se da igual. No, no sé si noto muchos cambios en eso, noto mas motivación de venir y en el enganche con el tratamiento. Como por ese factor secundario que los divierte, que les interesa y que los hace engancharse un poquito más. Y que siempre esas actitudes más positivas frente al espacio que se les ofrece ayuda a trabajar mejor y mejora la disponibilidad del niño.”*

*P-11: “Así que a partir de ahí yo lo que traté es de verla como un elemento más que sirviera a los efectos proyectivos del chiquilín. Y al mismo tiempo verlo en el espacio analítico que está, bueno obviamente en la relación conmigo, y lo transferencial. Y fui aprendiendo sobre la marcha digamos. Yo hoy estoy mucho más amigable con esto, pero siempre tratando de contextualizarlo en el espacio analítico. [...]...pero es muy difícil interpretarlo porque lo transferencial queda muy pegado a la computadora.”*

*P-15: “En ese caso del niño más opositor yo creo que estuvo bueno porque él me transfería un poco como ese mecanismo que tenía en general con todo el mundo, y que yo me uniera a lo que a él le gusta, porque el generaba también rechazo, entonces ahí hubo un cambio en la transferencia, como que a partir de ahí me empezó a mirar de otra manera, y capaz que se empezó a abrir un poco más. En ese momento yo sentí que quizás ese meterme en lo que él quería, es decir fue la única cosa que le movió, entonces me parece que sintió algo de entendimiento ahí, o no sé qué paso pero me transfirió otra cosa y desbloqueó un poco el vínculo ahí.”*

Si bien hay psicoterapeutas que consideran que no varían mucho los aspectos transferenciales en el uso de la computadora, también hay algunos que encuentran ciertas variaciones dentro de lo que implica la transferencia positiva. En este sentido se percibe un mayor encuentro y un refuerzo del vínculo con el terapeuta en los momentos de uso de la computadora; ya sea a través de la relativización en relación al saber-no saber dentro de la sesión, variando el rol del terapeuta como el que sabe para pasar a ser el niño el que sabe acerca de su uso, o transmitiendo la idea de un mayor disfrute y motivación con el tratamiento:

*P-18: “Creo que circula... creo que en esos momentos estamos frente a una circulación de transferencia positiva, donde hay más encuentro, cuando podemos disponer. O sea como*

*que hay algo de esa circulación de la transferencia positiva que le permite al niño demandar el uso de la computadora; podemos buscar, dónde podemos buscar, acá, sí podemos. Es como que está circulando la transferencia positiva, cuando forma parte del uso. No sé qué pasaría frente a la negativa. ”*

Por otro lado determinados terapeutas manifiestan que también aparecen en los aspectos transferenciales lo que refiere a la competencia, rivalidad, darle lugar o no al otro, pudiéndose habilitar la transferencia negativa:

*P-16: “Me parece que es como otros juegos, no sé si varía tanto, la agresividad, el darle lugar o no al otro, a mí por ejemplo, el no dejarme entrar, la competencia, esto que decía, algunos disfrutaban de enseñar, otros al revés, disfrutaban de una cosa soberbia, entonces ahí da para la transferencia negativa. No sé si tiene particularidades, creo que va como otro de los elementos dentro de la sesión.”*

Es interesante lo que menciona uno de los participantes vinculado a cierta variación donde los aspectos transferenciales quedan más acoplados a la computadora, lo que genera cierta dificultad para la interpretación. Pensando en este vínculo que el niño genera jugando con la computadora, y el psicoterapeuta quedando como observador de ese vínculo, decodificar los aspectos transferenciales puestos allí puede resultar dificultoso a la hora de comprenderlos e interpretarlos. Si bien la transferencia se actualiza en objetos, como veíamos a través de su definición, el conocimiento o no de dichos objetos por parte del terapeuta puede dificultar la comprensión de los aspectos transferenciales puestos en juego por parte del niño. Por otro lado la rapidez traída por uno de los psicoterapeutas referida a los ritmos tecnológicos, requiere de un esfuerzo adicional desde el terapeuta para la decodificación de lo que el niño transfiere en el uso del objeto.

### **3.3.2 Contratransferencia**

Entendemos por contratransferencia según Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (2004, p. 84): *“Conjunto de las reacciones inconscientes del analista frente a la persona del analizado y, especialmente, frente a la transferencia de éste.”*

Es interesante en este sentido acercarnos a las formulaciones discursivas de algunos participantes vinculadas a esta temática:

P-1: "A nivel contratransferencial es interesantísimo a veces te sentís un gusano que no sabes nada, pero ¿qué haces?, ¿Eliminas el instrumento nuevo?, ¿Lo sacas y te quedas con los bordados antiguos porque a mí no me sacas del punto cruz? Una cosa así, ¿no?, ¿Qué haces? Porque hay otra postura también que los niños están muy alienados con las computadoras.[...] ¿y qué haces, no los incluís?, ¿Podes sacar afuera, podes dejar afuera lo que hace rato está en que la vida de ellos?"

P-11: "Él trajo la XO en su momento y estaba muy enojado, y me decía: "Bueno capaz que la tuya tiene más velocidad", me empezó hablar en términos tecnológicos. Y bueno yo accedí, y lleve la computadora mía al consultorio de niños, y en ese momento yo estaba preocupado de cómo la iba a tratar él, y ahí está lo relacional del vínculo ¿no? Como uno tiene que analizar eso porque yo ya estaba preocupado. Y él cuidó mucho la computadora, hasta hoy que seguimos trabajando... [...] Sí, es algo difícil porque parecería que la computadora en este caso, o el celular, es un mediador que puede ser el interlocutor único, y que te dejan afuera. Y quizás ahí la contratransferencia ayuda mucho, porque queda como un registro paradójicamente muy primario por más que haya mucha sofisticación tecnológica,"

P-12: "Como que cada uno es distinto, yo no te puedo decir que es así, a veces pensás por qué me integra, por qué me está dejando afuera, en qué lugar, desde qué lugar, como con esto del agua y del fuego que me ayudaba saltar. Además te sentís torpe, y eso también te hace ver la diferencia y también al niño le sirve, porque no es el adulto que se las sabe todas, es el adulto de carne y hueso que tiene sus limitaciones, no solo el terapeuta, entonces eso nos ayuda a reubicarnos y no sentirnos tan omnipotentes con el otro, a entender, a ponerte en ese juego, en ese lenguaje. Se da mucho la empatía y no es que la máquina te maquiniza, no es la palabra pero es un neologismo que vale, te mecaniza. [...]...porque te aparecen un montón de cosas propias que se juegan en ese encuentro, porque uno no es alguien de mentira que está totalmente aséptico, las propias cosas personales entran muy en juego ahí, las angustias, los miedos, las ganas de meterte y descubrir, la curiosidad todo eso."

Si bien los aspectos contratransferenciales son difíciles de discernir por ser fundamentalmente inconscientes, se han visto reacciones emocionales vinculadas a lo contratransferencial a través del uso de la computadora.

Nueve psicoterapeutas han podido realizar cierto acercamiento a los aspectos contratransferenciales en relación al uso de la computadora. Dentro de ellos algunos han transmitido emociones negativas en determinados momentos, ya sea en el sentirse como un gusano, un cero a la izquierda, torpe, con rechazo, malestar por sentirse excluido, aislado, exigido:

P-2: *“Bueno hay momentos que siento que es como un buen instrumento, no es más que un vehículo a través del cual analizo, un elemento que me permite simbolizar, y por otros momentos me siento como un cero a la izquierda (risas).”*

P-17: *“Este, eh, yo creo que a mí me exige. Me resulta exigente porque a veces noto que los niños manejan mucho mejor que yo la computadora, a veces noto que me hablan de cosas que me esfuerzo y no entiendo de qué me dicen, o de juegos, o de pantallas, o de terminología que para ellos es muy familiar y uno queda. Y a su vez tiene una vorágine de movimiento que es muy difícil uno estar al día con todos los juegos que hay, con todas las páginas. Personalmente, honestamente me siento muy exigida con el uso, y siempre prefiero más un juego de cartas, de muñecas, con las tasitas con los tecitos, las maestras, la mamá, el dibujo, la maestra mala la maestra buena, los doctores, que la compu.”*

P-8: *“Y bueno cuando te digo que te pueden dejar afuera la vivencia contratransfencial, aunque eso yo no considero que sea contratransferencia, son más bien reacciones emocionales. La reacción emocional del analista es: “Este tipo me está borrando”. Eso ahí ya habla de un elemento contratransfencial. En realidad estrictamente la contratransferencia es inconsciente así que no es algo fácilmente manejable, o que uno se dé cuenta de la reacción. Lo que sí es el malestar que la produce la sensación esa del aislamiento del niño con la computadora. Entonces yo creo que contratransfencialmente se puede sentir esa molestia y que entra, en la transferencia, puede estar representando el borrarte o dejarte afuera o el hacerte lo que él o ella han sentido que le han hecho, ser dejada afuera, o ser aislado o la vivencia de impotencia. O sea en realidad puede cobrar infinitas posibilidades, se me ocurren esas ahora hoy”*

Por otro lado hay psicoterapeutas que traen su sentir desde un lado mayormente positivo mencionando la curiosidad, el disfrute, las ganas de investigar y saber un poco más del objeto.

Es interesante lo que trae uno de los participantes vinculados al conocimiento de la herramienta y cuanto de esos aspectos pueden prestar a confusión entre un juego confuso por parte del niño, a percibir la confusión porque no se sabe lo necesario respecto a la computadora:

P-6: *“Pero acá claro, tenés que estar muy atento a lo que vos sientas, porque viste que la contratransferencia es este importantísimo para darte cuenta de lo que le pasa el niño. Entonces si vos no entendés el juego porque la variable viene del niño, de que lo que hace es confuso, es raro, hay algo que no me queda claro, hay algo de lo que el niño me está*



*mostrando que no está muy claro o que está confuso, o que lejano que siento a este niño, o que enojo que me da este nene. Y otra cosa es que no entiendas nada de lo que juega porque no sabes el manejo de la computadora, eso es una cosa muy importante de poder discriminar.”*

Por otro lado es importante a su vez discernir si estas reacciones vinculadas al sentir del psicoterapeuta, están asociadas al niño, al objeto, o a lo personal del psicoterapeuta: angustias, miedos, curiosidades, enojo, alivio, alegría, exigencias, preocupaciones. En este punto algo parece deslizarse en esta tríada que aparece por momentos difícil de poder discriminar.

Cabe mencionar que si bien no fue indagado específicamente, ninguno de los psicoterapeutas ha mencionado la instancia de supervisión o de co-visión como utilizadas para abordar estos aspectos.

### **3.3.3 Diferencia generacional**

La diferencia generacional entre el terapeuta y el paciente parece ser un punto que queda aún mayormente acentuado a través del uso de la computadora:

*P-1: “Lo que si era divino, hermosísimo que existe una asimetría generacional; ellos saben más que nosotros sobre todo, mucho más que yo que no sé nada, entonces ellos la usaban en forma muy creativa y yo un poco habilitaba nada más.... [...] Mi ritmo era otro y el ritmo de ella era mucho más rápido y más sometido a las pautas de la computadora entonces yo le dije: “Bueno, ¿si jugamos a las peluqueras entre las dos?” Y me dijo: “Bueno, un poquito sí.” [...] Bueno habla un poco de eso de cómo una inclusión cultural inevitable que hay que asimilar y procesar, y si el psicoterapeuta no las asimila y no las procesa queda un poco out, queda un poco afuera del lenguaje infantil porque forma parte del lenguaje de ellos.[...] Se da una formalidad importante Sofía, que no se da con otros juguetes, que es una asimetría generacional muy trascendente en donde, casi por primera vez yo te diría, que el niño domina mas el juego que el terapeuta que lo ignora, y este es un elementísimo en psicoterapia.”*

*P-3: “...dentro de lo transferencial y contratransferencial, la posibilidad de mostrar, que para el niño también es importante, manteniendo la asimetría, pero el hecho de repente de lo que uno no sabe y valora que te puede enseñar, y me enseña. Son como formas, no interpretás en el momento, ni se lo decís al niño, pero son como formas también de marcar la diferencia generacional, donde él sabe y yo no sé, y no tiene porque ser siempre el adulto que sabe y*

*el niño que no sabe, de revalorización de sí mismo, de compartir sus conocimientos, y también de alguna manera de que el terapeuta pueda ir asumiendo su castración simbólica, es una forma de ir matando esta cosa de completud del terapeuta o del adulto, hay cosas que puede y que el adulto no puede. ”*

*P-4: “Nosotras tenemos que consignar que tenemos 40 y pico largos y que somos de una generación y que yo creo que ah sido un desafío por ejemplo la computadora esta, si vendría a ser este año. Entonces después de 20 años de trabajo...Es la primera vez que me mandan una computadora. Digo, también yo digo que si, las generaciones y la sociedad que vivimos y que formamos parte, pero también de la historia de la que formamos parte que no formo parte en nuestra historia. Entonces eso está en nosotros en nuestra forma de presentarnos más allá de que implique como dijimos una posición teórica y que nos exige pensar, pero eso que cada uno es, que es como es, y que ha sido parte de su propia historia está también en la forma que... como vamos a usar y cómo vamos a limitar las cosas, ¿no?”*

*P-11: “...yo lo que trato de pensar es en el desafío que implica todo esto, y cómo incide en el psiquismo. Los chiquilines son mucho más intuitivos que nosotros, yo necesito leer el manual, ellos aprenden a ensayo y error, y aprenden mucho más rápido que yo, aprenden el uso, quizás no tiene un aprendizaje más profundo, pero eso es una cosa a ver. Hoy hay mucha información entonces hasta los proceso mentales tienen que adaptarse a eso.”*

*P-17: “Lo acepto, lo recepción o trato de, pero yo por momentos y ahí si de repente sí por dificultades de repente más, yo no crecí con la computadora, yo tuve que aprender de grande a manejar la computadora, la primera vez que yo tuve una computadora fue a los 18 años, entonces no es un lenguaje natural para mí. Y si bien la tengo absolutamente incorporada a mi vida y a mis formas de comunicarme, sí creo que hay algo que se establece (interrupción por timbre). Entonces sí, a mí me resultan en ese sentido sí exigente, ahí ya lo que tiene que ver conmigo, y con los niños bueno sí esa dificultad pero que en realidad es por el niño, por la patología del niño, por la dificultad del niño, que si no es con la computadora sería con otra cosa.”*

Doce psicoterapeutas hacen alusión a estas diferencias generacionales como una característica a tener en cuenta. Varios traen una variación respecto al saber-no saber vinculada al uso de la computadora, donde la asimetría generacional queda más visible presentándose un cambio, al ser el niño el que sabe más que el adulto. En este sentido podemos pensar en cómo influye este posicionamiento dentro del marco de la psicoterapia vinculado al rol del psicoterapeuta en la sesión. Es interesante en este sentido lo que trae una de los participantes relacionado a la castración simbólica del terapeuta, posicionándose desde el lugar de “no-saber”.

Siguiendo con esta idea el dominio que hace el niño del juego también parece ser mayor que el del psicoterapeuta, quien puede sentirse hasta torpe en el manejo del objeto: en este sentido también se presenta una variación vinculada a las limitaciones de algunos psicoterapeutas en el uso de la computadora.

Si bien no todos los psicoterapeutas traen la misma inquietud, algunos perciben diferencias en los ritmos de juego, dando la idea de que los niños tuvieran un ritmo más rápido y más sometido a las pautas de la computadora. La forma de aprender, y de asimilar al objeto parecería estar mediada por lo intuitivo, el ensayo y error, con una cantidad de información a los cuales los procesos mentales se deben acomodar. En este sentido tomando estas hipótesis debemos analizar cómo es posible pensar estas nuevas formas de vincularse y de aprender, conjuntamente a su impacto en una subjetividad en desarrollo.

A su vez la idea de las diferencias instaladas desde el lenguaje, son reconocidas por varios psicoterapeutas pudiéndose configurar como una traba dentro de la sesión. Se habla de un lenguaje infantil, que remite a los aspectos tecnológicos, del que por momentos el psicoterapeuta queda por fuera. Este punto es de suma importancia en el marco de la psicoterapia, fundamentalmente en lo que respecta al vínculo terapeuta-paciente, y a las posibilidades de comprensión y de acercamiento de la conflictiva del paciente.

### **3.4 Intervenciones**

La intervención según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 276) refiere a:

Acción por parte del terapeuta para enfrentar los problemas y dificultades de un cliente. La selección de la intervención es guiada por la naturaleza del problema, la orientación del terapeuta, el escenario y la disposición y capacidad del cliente para proceder con el tratamiento.

#### **3.4.1 *Las intervenciones***

Las intervenciones dentro de la sesión analítica son generadas por parte del psicoterapeuta en el marco del proceso terapéutico individual del paciente. Más allá de las especificidades y complejidades que cada intervención implica en cada proceso, resulta interesante poder analizar las particularidades que pueden surgir a través del uso de la computadora:

*P-6: "Pero también tenes un montón de cosas para interpretar: si usan siempre el mismo juego, el mismo personaje, o cambian, todo lo que hagan lo puedes pensar igual que un*

dibujo libre. [...] Y dentro de los juegos en la computadora también puedes hacer, si es un inventario, si tiene un juego organizado o no, o es salpicado, o juega a veinte mil juegos y no termina nada, también puedes hacer alguna hipótesis. ”

P-8: “Digamos, que se puede tomar el juego del niño con la computadora de la misma manera que uno puede tomar el juego libre del niño en sesión, y que se puede analizar como se analiza un sueño, con ciertos recaudos; primero creo que lo que uno más interpreta o puede observar es la forma en que el niño juega con el juego, porque el juego es un juego preestablecido. Entonces sobre todo lo que te da material para comprender lo que le está pasando al niño en ese momento con ese juego es la forma en que lo usa. [...]...entonces qué significado tenía la elección de ese juego en particular y no otro, y además la necesidad repetida de jugar, ahí la forma de juego y la elección del juego tenían mucho de simbólico y estaba en relación con la experiencia traumática que el niño había vivido. Pero muchas veces no es tan importante el guión que el juego plantea sino más bien la forma en que se relaciona con el juego.”

P-11: “Uno capaz que empieza desde la superficie muy cercano al sentido común: “Bueno pero qué enojado que estas”, o “cómo disfrutas esto”, que tiene una apoyatura teórica, pero es muy difícil interpretarlo porque lo transferencial queda muy pegado a la computadora.[...] Las interpretaciones siempre me parece que tiene que ver con un momento del encuentro ahí, y es a partir de lo que trae el paciente, y la respuesta sale de uno, y eso tiene que ver con el análisis de la contratransferencia y con la historia de uno también. Pero si es un desafío, no es fácil.”

P-13: “...hacen que por ejemplo para el terapeuta baje como cierto el nivel del control o de inhibición, porque digamos estos juegos son muy invasivos, entonces yo no sé si vos llegas a tener la misma distancia óptima que uno puede tener, porque vos tenés que estar muy metido para poder jugar bien. Pero cuando te metes, a la vez hay algo ahí de que perdés el control, de cierta inhibición que me parece que juega en menos. Que obviamente eso se puede trabajar, nada de eso es un impedimento, pero a ver, si tuviéramos que hacer una comparación, digamos una cosa es hacer como que jugas al fútbol en una sesión y otra es vestirse de pantalón corto, tapones, canilleras, remera deportiva y ponerte a jugar al fútbol con un paciente. Tienes mas chance de vos también quedar inmerso en el juego, ¿me explico? O sea no sé si eso es bueno o malo, después habría que ver cómo nos manejamos con eso, porque evidentemente hay algo ahí de la distancia o de la capacidad de poder analizar que intuyo que juega en menos, pero es más una intuición que algo que te pueda confirmar o que haya estudiado al respecto, no he leído nada al respecto. [...] Si o está el chiquilín que de repente solo quiere jugar a lo que él quiere y jamás te pregunta si vos querés jugar, y ahí de pique tenés algo para trabajar, porque no todos los gurises son así, y otros te dicen: “Tengo tal y cual juego, ¿a cuál querés jugar?” Entonces desde ahí, desde

*esa propuesta, ya te habla de una posición de él en relación al otro. Y está el otro que te martiriza, y juega, así como antes te jugaban 20 sesiones seguidas a la conga, y después veías la conga y te pones a llorar, lo mismo te pasa con un videojuego, vienen con el mismo videojuego y vos quedas en un lugar casi que anulado. Desde ahí, a marcarle eso, después en el propio desarrollo del juego, o la frustración, como maneja la frustración cuando gana o pierde. Hay chiquilines que juegan para ganarle a la maquina, y hay chiquilines que juegan para ganarte a vos. Bueno todas esas cosas que forman parte de las motivaciones, que forman parte del perfil de personalidad, bueno son cosas que puedes ir señalando en la medida que lo vas descubriendo. Insisto es el mismo videojuego pero no hay 2 personas que lo jueguen de la misma manera, aunque las técnicas para lograrlo sean las mismas. O sea el camino que desarrollan, el tiempo que se toman, las cosas que verbalizan mientras están jugando, ahí tenes otro caudal de información, o sea cuales son las verbalizaciones que hacen, desde qué lugar se habla, cómo se trata de seguir mientras se está jugando, material tenes de sobra.”*

Se observa a partir de lo manifestado por doce de los participantes que el uso de la herramienta habilita la elaboración de las interpretaciones.

Las líneas de análisis si bien no fueron repetidas, la mayoría refiere al uso que hace el paciente en relación al objeto; observar a qué juega, si utiliza siempre el mismo juego, el mismo personaje, si tiene variaciones en el uso, si juega organizadamente, si termina los juegos o juega salpicadamente.

Es interesante a su vez ciertas manifestaciones en relación a lo transferencial y contratransferencial que surgen; la intervención cuando se siente aburrimiento, la dificultad de interpretar al percibir que lo transferencial queda muy ligado a la computadora, y a su vez que el psicoterapeuta quede también muy ligado a la computadora manifestando ciertas dificultades en el manejo de la distancia óptima para realizar interpretaciones en el momento. Respecto a este tema también se menciona la interpretación relacionada con lo contratransferencial, con la historia del psicoterapeuta, y como ello puede traer variaciones cuando la computadora es la herramienta de despliegue de aspectos subjetivos del paciente.

Se presentan diferencias entre terapeutas que intervienen en el momento, que manifiestan a su vez tener un manejo más asiduo con la computadora, otros que manifiestan no poder interpretar en el momento, ya sea por verse absorbidos por el juego, por la rapidez del mismo o la invasión que pueden percibir al momento de jugar. En este sentido el timing, ya

sea del paciente, del terapeuta, así como del propio juego dentro de la sesión, pasa a ser un factor fundamental y un analizador calve a la hora de pensar en las intervenciones como habilitadoras de la reflexión y de la simbolización.

### **3.4.2 Tiempo**

Vinculado a las intervenciones se encuentra el concepto de tiempo, como parte de los aspectos fundamentales a tener en cuenta a la hora de realizar una interpretación o un señalamiento que implican el trabajo psicoterapéutico. En este sentido el tiempo, cobra relevancia por un lado respecto a los tiempos internos del paciente, vinculado a la posibilidad de desplegar la capacidad elaborativa sobre ciertos aspectos de sí mismo, y por otro lado a los tiempos del terapeuta y su propia capacidad de elaborar y asociar respecto a lo que es traído por parte del paciente, movimiento que promueve la comprensión sobre los aspectos subjetivos de este último.

Desde esta perspectiva es interesante lo transmitido por algunos psicoterapeutas respecto a este ítem:

*P-6: “A veces no te das cuenta y te das cuenta después, cuando pensás: “Ah, lo que me quiso mostrar es eso.”*

*P-11: “...cuando se usa la computadora, y uno interpreta a partir de las ocurrencias también, y eso es un desafío que implica fuerte, porque no es decir cualquier cosa ni decir sin pensar, en todo caso si pasa eso siempre hay un trabajo a posteriori. Digamos una ocurrencia puede ser un acto analítico o puede ser un error, y uno tiene que ir viendo cómo evoluciona la línea asociativa. En ese sentido capaz que la computadora implica mayor riesgo que otro juego, por el tiempo, por la velocidad, entonces uno se pierde en eso. ”*

*P-14: “Ahora ya te digo, les voy interpretando, asociando y relacionando con sus problemáticas. [...]Cuando se va y escribo ahí me doy cuenta.”*

*P-16: “Sí, a veces cuesta más intervenir, porque se sienten más absorbidos por el juego, pero es más rápido, me parece que hay algo del tiempo, los juegos de la computadora son más rápidos, entonces hacen que las intervenciones o se tengan que dilatar un poquito. A mí me pasa que por ejemplo estamos jugando a un juego de esos muy rápidos, entonces él juega una pantalla, yo en otra pantalla, y recién puedo intervenir en la pausa dos pantallas, por ejemplo. No en la mitad del juego, no te van a escuchar, estoy pensando en uno, cada situación, los casos que tengo son muy poquitos, no puedo poner pautas, pero cuando están en la locura del juego es difícil que escuchen, pero sí pueden pensar un poquito después.”*

Es interesante cómo el tema del tiempo aparece repetidamente en el discurso de siete psicoterapeutas a partir de diversas situaciones. Varios sostienen la percepción que implica cambios a nivel del tiempo vinculadas fundamentalmente a la aceleración de los ritmos que trae aparejado el uso de la computadora. Estos cambios conllevan ciertas modificaciones en los tiempos de reflexión y elaboración dentro del proceso psicoterapéutico, promoviendo situaciones en las que la reflexión se genera en un a posteriori del momento del juego o en los espacios de pausas.

Si tomamos lo desarrollado en capítulos anteriores respecto al tiempo y su relación con la reflexión y el pensamiento, es quizás interesante poder abrir líneas de interrogación vinculadas a este punto, no solo vinculado a los espacios de simbolización dentro de la sesión, sino a las modificaciones e impactos en los procesos subjetivos que dichos cambios pueden traer aparejados desde la vida cotidiana de los niños.

### **3.5 Computadora como herramienta técnica**

#### ***3.5.1 Trabajo psicoterapéutico- Simbolización***

Según Casas de Pereda (1999, p.332-333):

Desde el sujeto, y desde el objeto, la simbolización es pérdida y sustitución. Entre el cuerpo y palabra acontece la simbolización. Lo real del cuerpo trabajando por el símbolo crea el espacio del fantasma, lugar de todo el despliegue sublimatorio y creador. Espacio-tiempo de bordes, fronteras, que se llenan con toda la fuerza de lo imaginario, donde la imagen y lo factico adquieren relevancia [...] La simbolización, como ejercicio de la negatividad (trabajo de lo negativo) habilita algo en lugar de otra cosa. Es tarea de estructuración psíquica (trabajo de las defensas): sustitución, transformación, producción. La capacidad simbolizadora requiere de la fluidez de la tarea de sustitución donde el par presencia-ausencia tiene efectos en el trabajo psíquico. Todo trabajo de simbolización se apoya en la disponibilidad de la ausencia que habilita la sustitución.

Desde esta concepción es interesante poder observar los desarrollos vinculados a la capacidad de simbolización a través del uso de la computadora. En este sentido dieciséis participantes aludieron a que el trabajo con la computadora ha permitido en determinadas circunstancias el despliegue de aspectos subjetivos dentro del proceso psicoterapéutico, habilitando el trabajo analítico y elaborativo en la sesión:

*P-2: "Entonces claro, en la antítesis es extraordinario además de todo lo de estrategia y toda esa cuestión que es más un proceso secundario hay toda una cuestión de rivalidad que permite desplegar bueno todo lo que está en juego lo que significa esa cosa como de matar,*

los zombies; mueren cuando les cortas la cabeza. Bueno, todo eso implica también un juego con una serie de angustias que a través de eso se pueden trabajar y canalizar. [...] Y bueno a veces ocurre que vienen con sus propias computadoras como ayer se dio con este chiquitito que dio pie a un trabajo interesantísimo porque vino enojado por una situación particular y cuando entra estaba jugando y estaba armando piezas en un mundo virtual y cuando quise ver él me tapó la Tablet y él jugaba solo y no había personajes. Después había situaciones donde se angustió porque no quería quedarse solo en el consultorio. Y después quiso jugar a luchas de robot, y yo le dije: “Ah, me parece que vos estas muy enojado”. Porque estaba meta pegar: “Ah sí, vos sos este.” Entonces se dio un momento que él me pegaba a mí, y me pegaba: “Te voy arrancar la cabeza”. (risas) Y yo le decía: “¿Puedo jugar? Y me decía: “No, vos mirá cómo te rompo la cabeza.” (risas) Y termina (tiene 5 años), y termina la sesión, después de una serie de juegos, con otro juego que cocinábamos, ¿viste confituras Candy Sweet? Y terminamos comprando y compartiendo para cada uno de los dos una cosa más reparatoria. Todo el movimiento entre lo persecutorio-reparatorio y lo aislado. La lucha se da por un proceso mediado por los juegos que él me va trayendo con su Tablet, que uno mismo va aprendió, donde primero me excluye y después me alimenta, me pareció lindísimo porque todo el movimiento que hizo en ese tránsito de la sesión, mediado también por el juego.”

P-8: “El otro día por ejemplo un pacientito me trajo unos videos que también son en Youtube que es un sueco que está jugando a un juego. Entonces es el juego que juega el sueco y la cara del sueco, y los comentarios que el sueco hace en ingles sobre el juego, que son muy cómicos. Entonces hay muchos juegos que juega comentándolos. Entonces está el juego que traía, que por ejemplo eran juegos de terror, o juegos realmente muy bizarros para mi gusto, como que hay que llegar a la meta en bicicleta y el que va andando en bicicleta es el padre con el hijo atrás en una especie de sillita especial, entonces para llegar a la meta pierde al hijo, sé le desmiembra, termina desmembrado el padre, hay sangre por todos lados. Entonces tenías en un nivel el juego y en otro nivel la reacción emocional del sueco y los comentarios hilarantes del sueco sobre el juego. Que me pareció una cosa, yo no había pensado mucho, pero me pareció una cosa muy interesante, porque de alguna manea tiene que ver con ese sentirse él mal cuidado, pero a la vez relativizarlo con... que hay algo de esa experiencia terrible que se puede metabolizar, o de las emociones que produce esta experiencia terrible que se pueden metabolizar, así como hace el. Es como que es muy rico, porque si tu estas dispuesto a dejar que eso se use ahí y si poder ir encontrándole sentidos a qué sentido tiene que él traiga eso ahí en ese momento y con la historia que él tiene, en realidad entras en un mundo que comunica muchas cosas.”

P-15: “Bueno entonces primero empezamos con el libro y después como yo lo vi y las imágenes eran medias fuertes, y en un momento le dije: “Si querés en algún momento



*podemos mirarlo, yo traigo la computadora”. Y ahí me aceptó, y estuvo bueno porque pudimos charlar y ver cosas del payaso, escenas y momentos que más lo atemorizaban, creo que ponía niños en una cloaca y no sé hacía cosas medias no sé... fue una experiencia que la consideré como positiva. [...] Después cada tanto como que volvía sobre el tema, yo creo que me ayudó también a elaborar, que el chiquilín que entendiera cosas, y después ya venía y me decía: “Ya no me asusta ese payaso.” “Capaz que lo podemos ver y nos reímos del payaso”. No sé, cambiarle un poco el sentido.”*

Es interesante como a partir de las viñetas transmitidas por parte de psicoterapeutas surge el despliegue de aspectos que implican directamente el mundo interno del paciente. Se menciona en este sentido el trabajo con las fantasías, con los deseos, las angustias, permitiendo que surjan a su vez aspectos que hacen a la identidad, como mencionaba Turkle (1997), a través de sus desarrollos:

*P-12: “...a través del juego él va mediatizando un montón de necesidades, de deseos en la pantalla.[...] ...vas creando personajes, los avatares que también son interesantísimos, cómo se van poniendo esas características, esto que te decía de la identidad de este niño, cómo se tramita la agresividad, la impulsividad, esas cosas que surgen así violentas, cómo puedes ir las trabajando, esas cosas que salen de imprevisto, los recursos que van logrando y van pudiendo usar, ese otro que se va comiendo todo.”*

*P-17: “Con los niños que hacen un uso de la computadora como un juguete más, es realmente eso, es un juguete más y se puede trabajar con ellos, digamos puedo trabajar con estos pacientes de la misma forma que... hay interacción, hay despliegue de fantasías, que se pueden ver a través de muchas cosas; desde la temática de los juegos elegidos, desde el modo en que juegan, desde la posibilidad que lo introduzca a uno o no, desde el tipo de elección de juego en donde uno puede estar participando o no, la formas de rivalidad, de las posibilidades de pérdida, soportar ganar... En esos niños es un instrumento más y ahí me manejo libre, lo puedo introducir yo porque la tengo acá, o la introduzco si me la piden, y a veces es un poco tanteo, ir viendo qué va sucediendo cuando uno lo ofrece...[...] Y yo también empiezo a ver, no tanto la relación conmigo, sino que los juegos que él empezaba hacer, los juegos que empezaba a armar en la computadora, iban variando, empieza a ver una modificación en el tipo de juego, en el tipo de temática de los juegos...[...] Ahora está más en ese tipo de desarrollo, y de la mano lo que voy viendo también es que él va aflojando el uso de la computadora, y un día viene con la computadora, otro día no. O sea, a medida que él va sintiéndose mejor, pudiendo desplegar otro tipo de juego, ahí también va aflojando el uso de la computadora y empiezan aparecer otros juegos. ”*

Por otro lado seis psicoterapeutas especificaron notar por momentos, ciertas dificultades a la hora del despliegue de la capacidad de simbolización a través del uso de la computadora:

*P-9: “A veces lo difícil es que lo que se pierde un poco con el Ipad, es que los juegos son reglados, se juega de una manera y así está estructurado el juego. En la caja lo que se da es un juego que es más libre, entonces en el juego libre lo que surge son muchas más cosas subjetivas del niño: cómo arma el juego, cómo construye. En el Ipad a veces eso tiene como ciertas limitaciones porque el juego es lo que es, entonces lo que ves más claro es la estrategia del niño, ves cómo juega. [...] Y la desventaja bueno esto que te digo me parece que todo tiende hoy en la infancia de ellos a cosas mucho mas regladas, mucho más estructuradas, que les son dadas de afuera. Entonces todo lo que tiene que ver con el juego simbólico, con el poder crear cosas ellos desde su propia subjetividad, queda un poco opacado. A pesar de que la subjetividad siempre está y se ve, pero sí hay como un despliegue mucho mayor en un juego que es totalmente libre con pocas maderitas o con unos frasquitos de masa, que en una cosa que es muy estimulante, que todo está estructurado, que todo está dado desde afuera, con reglas y premios específicos. Y que a veces en un juego más libre, donde el niño inventa, que el niño crea, pone sus reglas, se vuelve muy rico como para conocer a ese niño y trabajar con él.”*

*P-11: “El tema de la computadora tiene distintas cosas, es verdad que hay situaciones, cosas, que de cómo se usan atacan la posibilidad de pensar, no solamente los pensamientos sino la capacidad de pensar.”*

*P-15: “...y se pierda lo que tiene que ver con el encuentro con el juego más creado, acá ya viene algo medio estipulado, el otro es más libre permite capaz asociar más libremente, permite otra dinámica. Pero creo que solo la caja de juego yo la veo media escasa, o sea se puede sacar mucha cosa o con los juegos comunes que eligen ellos también. Entonces no me parece ni una cosa ni la otra, la combinación de ambas cosas que puede ser más fructífero.”*

*P-16: “Y tiene el riesgo me parece, que se favorece un poco la ansiedad para algunos niños que son muy ansiosos, la computadora, ese tipo de juegos donde hay mucha imagen, van muy rápido, favorece un poco. Entonces ahí trato de bueno matizarla con esto de que bueno, no siempre juegue él, ahora yo, poner pausas donde no las hay.”*

Siguiendo a Casas de Pereda (1999, p. 334):

Podemos pensar la simbolización psicoanalítica en relación con el eje del conflicto psíquico; el mencionado interjuego deseo-defensas que da cuenta de la división y la organización de las instancias. Simbolización, entonces, solidaria del trabajo de representación psíquica que anuda el problema de la huella mnémica con la disponibilidad metafórica que implica el juicio y el pensamiento.

Es interesante lo traído por estos psicoterapeutas, ya que tiende a complejizar aún más estas cuestiones que implican el uso de la computadora vinculadas a la capacidad de simbolización.

En este sentido quedan abiertas las interrogantes vinculadas al uso de esta herramienta como habilitadora u obturadora de los procesos de simbolización, generados en el interjuego entre la presencia-ausencia, conceptos que se resignifican desde el uso de este objeto. En este sentido cabe cuestionarnos los significados vinculados a la presencia y ausencia a través del uso de la de esta tecnología, así como los aspectos vinculados a la disponibilidad de la metáfora respecto a su utilización. Sin duda en torno a este ítem podrán surgir muchas más interrogantes que inviten a pensar cómo reflexionar acerca de estos objetos y el impacto subjetivo que los mismos pueden conllevar.

#### 3.5.1.1 Resistencias:

El término resistencia es entendido según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 446) como:

En la psicoterapia y el psicoanálisis, obstrucción inconsciente, mediante las palabras o el comportamiento del cliente, a los métodos que usa el terapeuta o analista para provocar o interpretar el material psíquico suscitado en la terapia. En la teoría psicoanalítica, se interpreta clásicamente la resistencia de una forma de defensa y se distinguen tres tipos: consciente, del ello y de represión.

En este sentido siete participantes transmiten directamente el despliegue de resistencias dentro del trabajo psicoterapéutico a través del uso de la computadora:

*P-6: “Entonces también observamos que el uso de la computadora a veces funcionaba como algo resistencial, la traían la abrían y nosotros no existíamos, no la integraban como espacio de juego con nosotras.”*

*P-15: “Eso me parece una desventaja o también quieran demasiado tiempo eso como una forma de evadirse. Si la computadora es para el niño una forma de evasión en la casa, quizás la puede traer como una forma de evasión también y capaz que podemos trabajar en eso, pero si se lo facilita también estamos generando que se defiendan demasiado.”*

*P-16: “A veces puede ser defensivo, ese es un riesgo que tenemos que estar atentos, las defensas, las resistencias, siempre están en todos los tratamientos, en todo momento, el tema es cómo las trabajamos y de qué manera hacer para que no obturen del todo el campo. Pero el riesgo de la computadora es como te decía antes, que sea defensivo, vengo y me asilo en mi mundo con la computadora.”*

*P-17: “Y otros que en ese caso ya es más complicado hacen un uso de la computadora un poco evitativo. O sea evitativo del espacio analítico, o del trabajo, o sea utilizan la computadora acá adentro de la misma manera que la pueden usar en la casa, o como la pueden utilizar en cualquier lugar como un recurso defensivo, protector o evitativo, una manera de meterse en un espacio de ensimismamiento, de corte conmigo. Te diría que por momentos hasta puede ser una especie de momentos de reacción de transferencia negativa, es decir momentos en donde se instala algo parecido a la transferencia negativa, porque no es necesariamente que se interrumpa sino que justamente un momento en el que el niño utiliza la computadora para no trabajar, o para boicotear el espacio analítico, o para protegerse o defenderse, y ahí ya sí uno lo puede pensar como que está tendiendo un significado distinto, pero en los momentos en que el niño lo utiliza para boicotear, o como una manera de decir: “No, yo me meto acá adentro”, son momentos muy complejos, difíciles, por lo menos en mi experiencia, en los que yo me pregunto también, porque me ha sucedido también, que en realidad el niño utiliza para eso a la computadora, pero podría utilizar el taparse la cara y quedarse en silencio, o podría utilizar un objeto de la caja al modo que no sea precisamente un juego. [...]...y que no se haga como un uso se me ocurre decirte como un uso más fetiche de la máquina en sí misma, que se obtura toda la posibilidad lúdica, y se establece como si fuese un objeto justamente en donde no se establezca ningún tipo de pérdida, hay una falta de distancia. Podría pensarlo en relación al objeto transicional y al objeto fetiche, bueno justamente se anula todo tipo de transicionalidad o no, se favorece, se ofrece, se construye, y bueno en ese sentido podría ser como las dos vertientes como más características con las que yo me he encontrado.”*

Si bien es reconocido por parte de los terapeutas el trabajo de las resistencias como parte de todo proceso psicoterapéutico, específicamente en el uso de la computadora parece un punto que conlleva un trabajo aún más complejo. En este sentido podemos ver como ciertos psicoterapeutas la traen como una herramienta que utiliza el niño como forma de evadirse de su conflictiva. Cabe cuestionarse en este punto si el uso de la computadora promueve un mayor despliegue resistencial, o parte de estas resistencias son de difícil decodificación también para el analista, dificultando el trabajo de elaboración.

*P-17: “A mí me queda por ahora el enigma, si es algo que realmente lo promueve, la computadora como una repetición de la misma manera que en la casa cada uno desconectado y cada uno en su mundo y entonces establecen como un espacio de ensimismamiento, porque es un verdadero ensimismamiento en donde no escuchan, no aceptan ningún tipo de intervención, no quieren la introducción de nada que no sea ese espacio casi sin intermediación que se establece entre el niño y lo que sucede ahí, y todo lo*

*que puede provenir de mí es recibido como casi casi un ataque; niños muy frágiles, muy graves.”*

En este punto es interesante poder abrir interrogantes en relación a un uso más resistencial por parte del paciente, así como también la promoción desde la habilitación del uso de la computadora al establecimiento de resistencias respecto al proceso psicoterapéutico. En este punto sería interesante poder profundizar y analizar la idea de si el uso de la computadora es productivo para todos los pacientes y bajo cualquier circunstancia dentro del proceso analítico.

### **3.5.2 Cantidad de uso (tiempo)**

El tiempo de uso también aparece por parte de tres psicoterapeutas, como un aspecto que podría obturar la posibilidad de elaborar dentro del espacio:

*P-5: “...después las desventajas estarían más del, del uso inadecuado de, de esas herramienta, ¿no? Como con la cantidad, ¿no? Del exceso, por la cantidad de horas o por el fin que tiene ese uso que capaz que no es todo esto creativo, sino es poca, poco rato pero con un fin, eh que, en realidad no es elaborativo de nada, ¿no? Este y si eso se repite día tras día, día tras día de alguna manera es nocivo... [...] La inmediatez que da la computadora, ¿no? de que bueno... eh... las cosas son muy rápidas, y todo aparece enseguida y todo aparece cuando yo quiero que es muy diferente a la realidad.”*

*P-4: “...muchas veces, creo que si hay un exceso de ese uso o de la cantidad de horas...”*  
*“Entonces en ese sentido creo que puede psicológicamente tal vez no te ayude en algunas ocasiones, cuando se trata de correspondencia de poder representarte de otra manera las cosas o de lo que te pasa con las emociones, o los impulsos, en realidad puede dejarte más en una cosa, de lo que llamamos como de ecuación simbólica, es decir, bueno...todo es ya, todo está en el objeto, está en la imagen que puedo rápidamente buscar, pero qué pasa con el trabajo interno, que me va a implicar tolerar capaz ausencias o esperas o que no todo lo tenga ya...”*

*P-15: “Bueno si fuera un uso cotidiano, lo que pasa es que eso depende totalmente, capaz que se podría hacer un abuso de esa tecnología...”*

Este punto se une con lo desarrollado anteriormente respecto a las intervenciones, vinculado a aquellos tiempos necesarios para la elaboración, y cómo el uso de esta herramienta puede llegar a modificar estos ritmos, que ya no son marcados únicamente por el paciente o el analista, sino que implican la integración de otros tiempos que son marcados desde un

objeto diferente. Este punto es interesante para poder cuestionar la complejidad que se abre no solo dentro del espacio psicoterapéutico, sino en los impactos subjetivos que dicha tecnología puede acarrear.

### **3.5.3 Calidad de uso (tipo)**

Si bien como vimos anteriormente el uso que se le da a la herramienta es muy variado, queda entablada la duda respecto al material de uso que ofrece la computadora, y desde donde pensar los límites del contenido:

*P-5: "... o de las páginas de las que visitan..."*

*P-14: "Pero el tema del juego sí; por qué, qué juego sí y qué juego no."*

Las amplias posibilidades de uso que ofrece la computadora y la falta de teorización que hay respecto al uso de la herramienta dentro del marco psicoterapéutico, abre un mar de opciones y alternativas que hacen interpelar fuertemente el encuadre interno del psicoterapeuta.

### **3.5.4 Comprensión de uso del paciente**

Por otra parte cuatro psicoterapeutas aluden a ciertas complejidades que aparecen respecto a los pacientes vinculadas al uso de la computadora, dejando abierta una hipótesis a ser indagada con mayor profundidad:

*P-4: "Pero el nivel de comprensión y lo que va dejando como, en su experiencia de qué es lo que yo estoy sintiendo, qué me está provocando y, y lo que de repente solo estoy haciendo con una parte de mi cuerpo, me parece que quedan como aislados y que, y que quedan empobrecidos en torno a esa correspondencia, qué él hace entre lo que estoy sintiendo y lo que está pasando y lo que estoy tratando de entender de lo que está sucediendo. Si no hay otro que me deje ahí solo enfrente a la pantalla...[...]. En la cantidad de cosas que tiene que el ir construyendo del interior de sí mismo, del conocimiento de todas las cosas que tiene que vivir y del mundo, entonces lo va, me parece que a veces como empobreciendo si no hay interlocutores, si no hay alguien que también lo acompañe en ese uso con el objeto, creo que lo deja en desventaja de lo que tiene que construir y hacer como trabajar la correspondencia entre lo que siento, lo que veo, lo que percibo, lo que mis ojos ven y que por los ojos también lo que percibo es una forma de decodificar y estimular a que yo tengo que pensar en eso. Pero si no hay otro creo que eso que resulto en un principio seductor*

*después termina capaz que no aportando lo suficiente para lo que él tiene en la vida en este momento que, que formar, que entender, que comprender, que enlazar, que llevarse como puesto en su corazoncito, en sus emociones, en su comprensión de lo que él hace”*

*P-5: “...de lo que quiere tocar, de lo que está permitido, de lo que no, de las rabinetas, bueno todo eso... todo esa... ese mundo que para él es muy ancho muy grande, aquí queda reducido a que haga un clic y me vuelva esa imagen que es la que me gustó por el sonido, por el color y la vuelvo a tener, y la vuelvo a tener, indefinidamente mientras haga esto... [...] desde la exploración reducida en lo táctil y quiere decir una exploración reducida de sí mismo y del mundo que lo rodea...”*

*P-8: “Aparte que viven experiencias muy fuertes con la computadora, todos estos juegos de desmembramiento, de desangramiento, los juegos de terror, este mismo jueguito que es una pavada pero que se suicida y se suicida y se suicida, son cosas que bueno, son vivencias muy fuertes, y que ellos las viven todo el tiempo jugando a eso, que capaz no son ni conscientes a lo que están jugando y no sé si se les resultaría tan fácil traerlos a través del dibujo o de los audios. Supongo que sí que lo traerían pero queda tan claro cuando le parece ahí, porque es como ellos lo viven...”*

*P-16: “A mí me parece interesante eso, porque los niños están mucho en las casas con los videojuegos y la computadora, entonces lo de traerla a la sesión, incluirla también es acompañarlos un poco con esos juegos, porque en general en las casas están solos con esos juegos. Entonces acá es ver un poco qué hace el con ese juego, cómo es, y acompañarlo, que pueda entender un poco más por qué lo atrae, y qué aspectos de él favorecen para un lado o para el otro, positivamente o negativamente.”*

A través de estas expresiones se denota una inquietud respecto a la tramitación de la experiencia que el niño tiene con la computadora. En este sentido por momentos la herramienta se presenta como un objeto con un poder de captación muy intenso, el cual parecería atraer complejidades para el niño a la hora su comprensión, tramitación y elaboración.

Es interesante en este sentido la ubicación del terapeuta como un objeto que “acompañe” y permita habilitar el trabajo elaborativo que atraviesa la intensidad de la experiencia.

### **3.5.5 Comprensión de uso del psicoterapeuta**

Un punto que se podría figurar como una hipótesis, al ser traída por tres participantes espontáneamente, respecto a una de las desventajas a la hora de la utilización de la

computadora dentro de la sesión, es la falta de conocimiento del psicoterapeuta respecto al uso de la computadora:

*P-6: "...los niños saben más que nosotros y hay cosas que uno tiene que saber más para saber si hace algo, ver si es una respuesta esperada...[...] Entonces si vos no entendes el juego porque la variable viene del niño, de que lo que hace es confuso, es raro, hay algo que no me queda claro, hay algo de lo que el niño me está mostrando que no está muy claro o que está confuso, o que lejano que siento a este niño, o que enojo que me da este nene. Y otra cosa es que no entiendas nada de lo que juega porque no sabes el manejo de la computadora, eso es una cosa muy importante de poder discriminar."*

*P-8: ". Capaz que la desventaja más grande es la ingenuidad que nosotros sentimos con la computadora que bueno, nosotros jugábamos de otra manera."*

*P-13: "Vos tenes que saber un poco como funciona y si no preguntar, preguntar o meterte. Porque el juego nos guste o no, nos parezca bien o no, lo evaluemos positivamente o negativamente, pero el juego que juegan ellos son los videojuegos."*

Este punto se une con lo desarrollado anteriormente respecto a las reacciones emocionales contratransferenciales del psicoterapeuta vinculadas a la utilización de la herramienta. En este sentido el terapeuta queda muy exigido respecto a poder discriminar los sentimientos que surgen a partir de lo que le moviliza el niño mediatizado por este objeto, el cual por si mismo puede generar muchas frustraciones y confusiones. Dada la amplitud de oferta que posee la herramienta y la imposibilidad de que el psicoterapeuta conozca todas las alternativas de uso que pueda traer el paciente, el psicoterapeuta debe hacer un trabajo de investigación aun mayor para lograr decodificar los aspectos contratransferenciales que le permitan aportar al proceso de interpretación y elaboración.

### **3.5.6 La fragilidad del objeto**

Tres psicoterapeutas han hecho referencia a la fragilidad del objeto como otro aspecto que se añade como variable con el uso de la herramienta:

*P-6: "Tenemos una gran desventaja que es cuando se nos bloquea, no sé porque pasa eso, porque claro el niño va a usarla y vos te sentís muy frustrado, porque no prende o se cuelga."*

*P-10: "Y claro es cierto la Tablet es una garra porque a veces el touch... y ayer este nenito le daba y le daba, y ta bueno yo le hablé de la agresividad. Claro es cierto, en vez de patear la pelota con agresividad, golpea la Tablet, pero le puedo hablar de la agresividad igual. Me*



*pongo nerviosa porque no me gusta que la rompa, porque son juguetes más frágiles si se quiere. Pero ta, con el cuidado que hay que tener con cada uno de los elementos del consultorio, ahí nos manejamos.”*

Más allá de la materialidad concreta el objeto, quizás sería importante poder cuestionar lo que involucra la fragilidad de este objeto en particular dentro de la sesión; en este sentido parece que surge una diferencia en la alternativa de que un objeto tradicional pueda destruirse y habilitar un proceso reparatorio por parte del propio niño, a que este objeto pueda llegar a ser destruido. En este sentido se cruzan variables como el valor que tiene la computadora en particular para el psicoterapeuta, así como el lugar simbólico que desde una primera instancia tenía el objeto (sea como parte de la caja de juegos, como parte del repertorio de los juegos de caja, como parte de uso personal del analista). Quizás sea interesante poder analizar cómo estos aspectos juegan a la hora de reflexionar sobre las particularidades de la herramienta.

### **3.5.7 Vínculo terapeuta-paciente**

Diez psicoterapeutas perciben la integración del uso de la computadora como una herramienta que impacta en el vínculo terapeuta-paciente.

*P-9: “Yo más que ver que aporte a la terapéutica, lo que veo es que nos pone un poco a tiro con los niños y eso favorece el tratamiento en cuanto a que el tratamiento empieza hacer algo más cercano a la realidad de ellos, que si les pones las maderitas de Esther Bick es muy poco atractivo, porque están más acostumbrados a cosas mucho más estimulantes que eso. Entonces la puedes llevar un tiempito pero después se empieza hacer pesado para ellos. No, no lo veo. Yo por lo menos no lo utilizo hasta ahora porque crea que terapéuticamente sea más favorable que este a que no este. Lo uso porque hace más ameno el trabajo con ellos, porque se acerca más a ellos, porque tiene más que ver con las características de su vida hoy.”*

*P-15: “Alguna vez en algunos niños muy inhibidos viste que cuesta mucho y eso, a mí me dio resultado y ahí lo propuse yo por ejemplo. Y logré cosas porque a partir de ahí como que se motivaron, también me parece muy buena esta actitud del niño, porque a veces no los conozco mucho los juegos y les digo: “Explícame porque yo no tengo idea de esto”. Entonces ellos se ponen en un rol que les encantan como protagonistas, de darte los datos de cómo sería, y bueno me parece que en eso también uno entra en el mundo de ellos y se compenetran con lo que están haciendo. [...] Y habilita a que se sientan más entendidos, a*

*que uno participe en el mundo de ellos, a que vean una apertura en uno, como más flexibilidad...”*

A su vez, por otro lado el sentimiento de exclusión que presenta el psicoterapeuta por momentos respecto al uso de la computadora, es también mencionado como un aspecto que atañe al vínculo terapeuta-paciente:

*P-2: “Como contraproducente dentro de la situación que yo vivo, es cuando estas cosas comienzan a gestarse también en el análisis y cuando trato de desarticularlas en tanto sacarlos del encierro. Y se empieza a generar como esa especie de discusión, que me quedo excluido de esa interacción.”*

*P-8: “Y que el único sentido era dejarte afuera a vos y cobraba una función básicamente resistencial: “yo estoy aislado con la computadora y a vos te dejo afuera, como vos estas media pintada con esto”.”*

*P-10: “Es cierto que uno queda un poco de afuera, es cierto que uno queda un poco desde afuera. No es lo mismo estar jugando a las cartas, que mirar cómo fulano juega a las cartas con quien sabe quién. Es cierto, yo intervengo a veces en ese sentido.”*

A través de estas viñetas parecería que el sentimiento de exclusión tuviera una intensidad particular para el psicoterapeuta a través del uso de la computadora en la sesión. En ese sentido sería bueno poder discriminar si dicha exclusión está vinculada únicamente a aspectos más resistentes del paciente, o toca también aspectos del psicoterapeuta al representar el quedar afuera de un vínculo que se da entre el paciente y un objeto con características particulares y por momentos de difícil comprensión para él.

### **3.5.8 Función preventiva**

Si bien la función preventiva respecto al uso de la computadora en la sesión analítica, fue traída espontáneamente por un solo participante, no deja de ser una línea de análisis interesante para tener en cuenta:

*P-8: “...me interesa primordialmente ayudarlos a que su estructuración psíquica se de de manera adecuada, y creo que es la función principal de la psicoterapia en el niño, pero también hay otro montón de cosas que me vienen de otros lados donde me interesa también ayudarlos a que después el chiquilín este prevenido de un montón de cosas que van a sucederle y que tenga herramientas, mejores herramientas. Entonces en ese sentido me parece importantísimo, porque si vos incluís el análisis de cómo se vincula con ese objeto,*

*va a estar mejor pertrechado más adelante a no quedar pegado a eso, a no usarlo como una herramienta de aislamiento en relación a los otros cuando el cuerpo aparece en la pubertad, y sí, ponerse en contacto físico cercano con otro resulta tensionador, angustiante dentro de la normalidad ¿no? Que no esté privilegiado ese escape.”*

Si bien el trabajo psicoterapéutico con niños, posee de por sí un factor preventivo respecto al abordaje de conflictivas dadas en un período de desarrollo de la estructuración psíquica, es interesante poder pensar cómo la integración de la computadora en el trabajo psicoterapéutico, puede llegar a aportar desde una mirada preventiva respecto al uso de la herramienta en estos niños, cuya vida cotidiana mantiene un contacto asiduo con la tecnología. Desde este punto de vista la integración de esta herramienta podría configurarse como un aporte. A pesar de ello, quedan interpeladas desde este lugar las estrategias de acción respecto a tal integración, para lo cual resulta imprescindible elaboraciones teórico-técnicas que permitan desplegar estos aspectos vinculados a la prevención en el proceso psicoterapéutico.

### **3.6 Especificidad**

Al hacer referencia a la especificidad, se intenta destacar aquellas características que el psicoterapeuta encuentra específicas respecto a la computadora en su comparación respecto a otros objetos que sean utilizados como herramienta de trabajo dentro del espacio analítico. En este sentido si bien a través de la pregunta directa respecto a la especificidad, la mayoría de los psicoterapeutas no pudieron dar cuenta de particularidades del objeto, a través del diálogo surgieron ciertas características que daban cuenta de características propias del objeto:

#### **3.6.1 Espacio físico vs. espacio virtual**

Al hacer referencia al espacio físico-virtual, damos cuenta de la diferenciación entre el espacio material (físico), y el espacio que se habilita desde el uso de la pantalla (virtual).

Cinco psicoterapeutas hacen alusión a las complejidades que atañen la diferenciación del espacio físico y virtual:

*P-2: “Los juegos tienen una cosa muy adictiva muchos de esos juegos tienen una cosa muy adictiva y genera como eso una forma de interacción donde incluyen el sesgo, es decir el cuento real con sus pares se produce, es decir, para incluirse a ese mundo virtual que*

*juegan ellos y desde ese espacio virtual, no desde el espacio físico inmediato, el contacto inmediato.”*

*P-11: “Puede ayudar como una descarga, y ensayar a través de los juegos su agresividad, o puede ser un potenciador de algo que ya trae el chiquilín que no puede manejar, y pierde la diferencia de la realidad con lo virtual. Pero no habla tanto del juego sino del chiquilín, lo que pasa es que en ese caso el juego no ayudaría al chiquilín. Pero un chiquilín que quiere jugar a Superman, y juega y se pone la capita y juega, es una cosa, pero si se sube a la azotea y tira porque quiere volar, no es la culpa de Superman, el héroe. [...] Por eso es que es un desafío para ver el humano detrás o delante de esta tecnología que hay. Lo virtual se asociaban un tiempo a lo especular, el doble... y el otro está en esa pantalla, claro no está en el mismo tipo que estaba antes. Hoy en día un adolescente, hay que ver la angustia que tiene un adolescente si le llegan a criticar una foto en el Facebook o la sacan del grupo, ¿y eso es especular, es dual? No, está el otro, está el imaginario, está lo especular, pero está el otro, o sea que no es solamente narcisismo, hay narcisismo y hay relación objetal. El tema es dónde está, cómo esta... por eso es que yo siempre trato de brindar un espacio para encontrarse uno y analizarse, y no quedar en una posición muy naturalizadora de toda esta tecnología, que creo que el cambio está ahí es jugar y ya está, no se piensa mucho. Pero yo creo que es un tema a investigar.”*

*P-14: “Hay chicos que los videojuegos es un juego y se puede desprender rápidamente y puede tomar distancia, pero hay chicos que el videojuego lo incorpora, o potencia su agresividad mucho más, pero hay chicos que de por sí es un juego y saben realmente separar una cosa de la otra.”*

Es interesante a través de estas apreciaciones de los psicoterapeutas, interrogarse cómo puede llegar a dificultarse el trabajo a través de la computadora al momento de discriminar lo real y lo virtual, cuando la discriminación entre la fantasía y la realidad está condicionada desde la propia estructura psíquica del paciente. En este sentido se abre una línea de análisis respecto al uso de esta herramienta vinculada a las características psicológicas de los pacientes, la cual debería ser profundizada teóricamente.

### **3.6.2 Lo perceptivo/ sensorial**

Tres psicoterapeutas refieren al impacto que atañe a la estimulación sensorial del objeto:

*P-2: “...la elección por otras cosas que son más atractivas de todo punto de vista. Que además están diseñadas de hecho para ser atractivas y te tocan todo un aspecto sensorial y de las dinámicas de las percepciones que las hacen más pregnantes, más fuertes. Los que*

*hacen los juegos los hacen para que sean adictivos que toquen todos nuestros registros neuronales y producen sensaciones placenteras.”*

*P-4: “...funciones nuevas que, que, que los también los convoca y los atrapa y los hace innovar, entonces sí, pero creo que ya hay algo que ya está rodando y que eso vine a complementar y a ser estimulante, no solo para responder estímulos sino para poder crear algo...”*

Se entiende lo sensorial según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 460): “Se relaciona con los sentidos, con la sensación, o con parte o totalidad del aparato neural y sus estructuras de sostén que participan en cualquiera de estos”.

A su vez APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 369) respecto a la percepción refiere a:

Proceso o resultado de cobrar consciencia de los objetos, las relaciones y los sucesos por medio de los sentidos, lo que incluye actividades como reconocer, observar, discriminar. Estas actividades permiten que los organismos organicen e interpreten los estímulos recibidos en conocimientos significativos.

Si bien este punto no es focalizado por parte de la mayoría de los psicoterapeutas, deja abierta la interrogante en torno al papel del cuerpo y las sensaciones puestas en juego con el uso de la computadora, vinculadas a los aspectos perceptivos sostenidos desde la consciencia y los impactos de ello en torno a la subjetividad del niño.

### **3.6.3 La imagen**

Al referirnos a la imagen resulta interesante tomar los aportes de Casas de Pereda (1999, p. 342):

La imagen, que hace presente perceptivamente lo que representa, se reúne con el deseo para dar cuenta de la intensidad de la alienación en máscaras o soportes identificatorios que se le ofrecen al niño desde los comienzos de la vida.

La imagen importa, entonces, por varios motivos:

- Porque particulariza la presencia del referente en simbolizaciones icónicas e indiciales;
- Porque lo perceptivo es un polo esencial en la estructuración psíquica donde la presencia del otro y su deseo (referente y abstracción) hacen a la subjetivación, especularidad, alienación, transactivismo, y la peripecia identificatoria;
- Porque lo perceptivo es objeto de una defensa primordial como es la desmentida (Verleugnung) estructural, que trabaja sobre la muerte y la castración a través de la dialéctica presencia-ausencia. Dimensión narcisista y edípica del conflicto, en un nivel altamente simbólico.

Seis psicoterapeutas mencionaron la imagen como una variable que se hace presente fuertemente con el uso de la computadora:

*P-3: “Por ejemplo ponerte a pensar acerca lo que están viendo o haciendo pero no solo con el videojuego con otras cosas que ellos van trayendo, o cuando traen muchas fotos. Eso me llama muchísimo la atención: que la imagen tiene un papel distinto en esta generación no hay duda. Me parece que hay algo de la imagen que tiene que entrar, es tarea nuestra que la imagen de materia clínico, se convierta en un material clínico útil. [...] Por el valor de la imagen, que la imagen cumple un papel fundamental porque facilita diríamos como el compartir algo de lo sensorial. Pero de todas formas hay darle otra vuelta de tuerca u otra vuelta de espiral y poder enriquecerlo con otros aportes desde lo verbal pero también de lo afectivo. Porque no sé si te diste cuenta pero todo lo que estaba diciendo es de los afectos: “¿cómo te sentiste?, ¿Por qué te da tanta rabia?, ¿Por qué te angustiaste?, ¿Esto que me estás diciendo que querer parecerte mucho a él o a ella? O lo que puede shockear, o sea, suponte esto que los padres tanto dicen: “Te vamos a controlar tus amigos por Internet, porque no sabes quién está del otro lado, ¿tú que pensás de esto?” Bueno ahí ver cómo se cuida, cómo no se cuida, qué piensa que los padres de plantean. Y en ese sentido sí, estamos en una sociedad donde la imagen importa, imagen en todos los sentidos, entonces es fuente de comunicación también.”*

*P-11: “Entonces la fuerza de la imagen hoy es mucho mayor de lo que era hace un tiempo, y desarrolla modalidades de relacionarse mucho más espontáneas, automáticas, donde está la pregnancia de lo audiovisual, lo intuitivo, lo cambiante. Digamos podría uno decir que es más narcisista el vínculo, pero también es una cosa a investigar. Y esto me parece que no se puede tampoco ver aisladamente, sino que va en el contexto de la cultura, entonces hoy vivimos en una cultura del consumismo fuerte, una cultura narcisista, hay como un fomentar la idea del autoengendramiento...[...]...lo que tiene la computadora es la gran pregnancia de la imagen, de la inmediatez, uno queda mimetizado, y hay juegos que van apuntando a eso, a que la persona se meta adentro del juego, ya los hay y la tecnología apunta a eso. Entonces pone a prueba el psiquismo, en esto de reconocer la alteridad. Pero no podré decir que son malos, ni tampoco quiero entrar en eso de son malos o buenos, yo los utilizo como un dato de la realidad que hay que poder pensar y analizar.”*

En este sentido es interesante reflexionar acerca de cómo la imagen en tanto factor estructurante del psiquismo, se expone desde un rol primordial a través del uso de la computadora. Quedan abiertas las interrogantes vinculadas a las complejidades que intervienen en el uso de la computadora dadas a partir de la fuerza de la imagen y qué

particularidades puede acarrear este uso en torno a los procesos de subjetivación en el marco de la estructuración psíquica del niño.

### **3.6.4 La narrativa**

Según APA (2010, p. 335), la narrativa se entiende como:

1. Recuento por parte de un cliente de los sucesos, las preocupaciones y los problemas que lo condujeron a buscar tratamiento. Los terapeutas aprenden mucho sobre las motivaciones y los orígenes de los conflictos al escuchar atentamente las historias que los clientes cuentan en las sesiones.
2. Uso del habla simbólica y de historias alegóricas por parte del terapeuta para ayudar a que el cliente entienda problemas.

La narrativa aparece como un fenómeno interesante que surgió en el discurso de cinco psicoterapeutas habilitando ciertas hipótesis en relación a la utilización de la computadora:

*P-3: "...o la narrativa, o cómo le va en el colegio, porque muchas de notas las publican en Internet, las graficas. Qué pasa con fulanito, "Vos sabes que para mi fulanito es raro, no sé cómo decirte esto", entonces de repente me muestra la foto de fulanito, entramos al perfil de fulanito: "¿qué es lo raro?" y me dice: "¿ves esto acá?", "¿Y qué será algo que te llama la atención en el pelo? No sé, por ejemplo. Por eso no es la fijeza de la computadora, es un medio que permite acompañar el discurso."*

*P-8: "Entonces tenías en un nivel el juego y en otro nivel la reacción emocional del sueco y los comentarios hilarantes del sueco sobre el juego. Que me pareció una cosa, yo no había pensado mucho, pero me pareció una cosa muy interesante, porque de alguna manea tiene que ver con ese sentirse él mal cuidado, pero a la vez relativizarlo con... que hay algo de esa experiencia terrible que se puede metabolizar, o de las emociones que produce esta experiencia terrible que se pueden metabolizar, así como hace él."*

*P-11: "Y fue interesante porque la agresividad estaba, pero cambió, en el sentido que había un guión, no era la descarga bruta."*

*P-14: "¿Sabes lo que les pido? Es decir a veces, que él me relate lo que va viendo, que me vaya explicando, yo soy una jodona, pero le digo: "Quiero ver como lo relatas", las palabras que usan porque sabes que es distinto los juegos de la computadora las palabras que ellos usan, a los juegos tradicionales"*

En relación a este punto se deja entrever la idea de que la narrativa puede ser acompañada por la imagen que proporciona la computadora, así como también la imagen de la computadora puede verse enriquecida desde el abordaje de la narrativa. Es interesante poder pensar si efectivamente desde la narrativa puede acompañarse el aspecto figurativo

que refleja la imagen, pudiendo habilitar procesos elaborativos dentro de la sesión analítica. Este punto toca aspectos que refieren al tiempo y a la capacidad de simbolización anteriormente desarrollada.

### **3.6.5 La intimidad**

Otro de los puntos que fueron mencionados por cuatro psicoterapeutas como particulares del uso de la computadora, permiten dejar abierto cierto cuestionamiento en relación a los aspectos íntimos del paciente y del analista dentro de la sesión:

*P-1: "...después que el niño establece una relación de que la computadora forma parte de sus ejes es una extensión hasta de su intimidad como un juguete preferido que él también tiene, y más ahora con el Plan Ceibal. Entonces están tan familiarizados y si hay un clima de intimidad del niño con la maquinita puede ser usado psicoanalíticamente. [...]...hay como una variable en eso, lo privado ya no es tan privado, están todas las redes, la fantasía del hacker... sí, es diferente sin duda. Y que está bien, porque en realidad es consistente con lo que pasa en la cultura, estoy pensando con lo que pasa afuera porque este nene que es invadido por la pornografía y me acaba trayendo la computadora acá adentro para elaborar las cosas conmigo. [...]...en realidad lo que entra a través de la computadora es una especie de gran hermano, entra lo que ya lo privado no es tan privado. Tienes razón en la pregunta, hay como una variable en eso, lo privado ya no es tan privado, están todas las redes, la fantasía del hacker... sí, es diferente sin duda. Y que está bien, porque en realidad es consistente con lo que pasa en la cultura..."*

*P-3: "Pero no solo con la computadora, estoy pensando en las fotos o en las filmaciones por ejemplo que cada vez más vienen y dicen: "Grabe esto, filme esto" O que graban a los padres discutiendo, la necesidad de mostrarte el hecho en sí, la cosa concreta. Entonces es tarea nuestra permitir que ese registro y de decir: "¿qué pasa?, ¿qué harías si te filmaban a ti en un momento de intimidad? Por ejemplo cuando vas al baño."*

*P-12: "Por ejemplo esto de Facebook de no hacerte amigo de un paciente, me parece que eso entra dentro de tu privacidad y la de él, porque son dos espacios distintos donde somos un poco diferentes, un poco mucho diferentes. Entonces me parece que hay que preservar los lugares. Por decir, yo soy el ideal porque estoy detrás del escritorio, pero también soy de carne y hueso, pero creo que la intrusión en la vida privada de cada uno hay que cuidarla."*

*P-18: "Que eso es algo privado, eso es algo de él. Eso es algo de él, que él lo buscará en su espacio. Como que hay algo de lo íntimo a lo que no. Digo generó como un malestar: "Ay, pero ¿por qué?" Bueno, trabajamos esto. "*



Se entiende la intimidad según APA diccionario conciso de psicología, de la American Psychological Association (2010, p. 276) como:

El estado interpersonal de cercanía emocional tal que cualquiera de las dos partes puede penetrar en el espacio personal de cada persona sin ocasionarle incomodidad. La intimidad caracteriza las relaciones personales cercanas y por lo general afectuosas, familiares o amorosas y requiere de que las partes tengan un conocimiento detallado o una comprensión profunda mutua.

Este punto se une con lo desarrollado anteriormente respecto a los límites interpelados desde el uso de la computadora, y cómo el sesgo de la intimidad puede verse cuestionado desde este lugar. En este sentido redes sociales como el Facebook dejan traslucir aspectos íntimos de paciente y ponen en juego aspectos de la intimidad también del psicoterapeuta en el “ser amigos”.

Las filmaciones, fotos, el presentar los mensajes escritos, dan cuenta de una esfera que toca aspectos privados. En este sentido abre una línea de interrogación en relación a lo íntimo y su manejo dentro del espacio psicoterapéutico, no solo pudiendo ser visto como material de análisis, sino desde el trabajo con los límites e ideales que este punto pueda interpelar.

### **3.6.6 La captación de la computadora**

Se ha hecho referencia en tres oportunidades sobre el poder de captación de la computadora como un aspecto interesante a tener en cuenta:

*P-1: “Vos tenes todo un repertorio de juguetes que le ofreces al chiquilín; gráficos, plasticina, juguetes lindos, (yo no trabajo con la caja de juegos inicial desde hace 3 años), juguetes que a los niños les gustan y a veces puede más la maquinita que todos los juguetes.”*

*P-17: “...porque realmente ofrece un despliegue cenestésico muy especial, tiene una seducción para los niños, están todo el tiempo hablándote de los gráficos, los gráficos que tienen los juegos, y las plataformas. Cuanto más realismo tiene para el niño, ahora que pienso no para todos, pero sí el realismo como que impacta de una manera muy especial, que de pronto se me escapa la posibilidad de poder pensarlo y decirte cómo es que impacta, de qué maneras y qué consecuencias puede tener eso. Pero tal vez sí, es como que yo trato de no perder la singularidad de cada niño y en cada situación, en cada caso, qué situación para este niño en este momento. ”*

P-12: *“Tampoco nos podemos quedar pegados, ¿viste esas maripositas de la noche que quedan a dar vueltas en la luz?, bueno eso tratamos de evitarlo, tampoco desde nuestro lado.”*

En este sentido el riesgo podría figurarse en que no solo el paciente quedara captado por el objeto, sino el terapeuta, quien sin dar cuenta de ello podría fácilmente quedar atrapado en el impacto de la experiencia, sin poder tomar la distancia óptima para poderla pensar y elaborar.

### **3.7 Teorización**

Si bien este punto no fue abordado directamente, tres psicoterapeutas manifestaron espontáneamente la falta de teorización sobre la presente temática, punto que se puede vincular a su vez con la falta de un repertorio teórico contundente observado desde la indagación bibliográfica en la presente investigación:

P-2: *“Es decir, la he usado pero no me he puesto a sistematizar el uso. Me parece que en estos colegas falta como más tiempo como para poder decir... Si bien hace tiempo que lo uso y en muchos casos, noto que se ha ido como metiendo en el consultorio. Me parece que en el espacio clínico tendría como experiencias puntuales particulares, la generalización es en un momento posterior, y creo que no lo puede hacer tampoco el clínico.”*

P-11: *“Yo creo que sí. Lo que varía mucho no es tanto el encuadre formal tipo, sino el encuadre interno del analista, digamos, el conjunto de teorías que uno tiene cambia. No tanto teóricas sino técnicas. En esto de cómo incide la cultura, por lo menos es la pregunta que yo me hago, por la interfaz entre un psiquismo individual que está en cambio, por ejemplo un niño o adolescente, con la cultura. No hacer un análisis sociológico, ni de psicología social, ni tampoco un análisis psicoanalítico endógeno encapsulado. Es como el afuera incide y formatea el psiquismo, y eso sí me parece que es un cambio en la teoría, en relación a otras teorías de otra época. El valor del otro en la estructuración del psiquismo, ahora ese otro puede ser de carne y hueso, y puede ser la cultura, y en la cultura está todo este avance tecnológico. Uno no dimensiona los cambios que hubo, porque estamos en medio de esos cambios. [...] Yo no soy de la idea de pararme en un lugar del bien y el mal, en mejor antes o mejor ahora, yo lo que trato de pensar es en el desafío que implica todo esto, y cómo incide en el psiquismo. Los chiquilines son mucho más intuitivos que nosotros, yo necesito leer el manual, ellos aprenden a ensayo y error, y aprenden mucho más rápido que yo, aprenden el uso, quizás no tiene un aprendizaje más profundo, pero eso es una*

*cosa a ver. Hoy hay mucha información entonces hasta los procesos mentales tienen que adaptarse a eso.”*

*P-12: “Yo creo que sí porque es algo nuevo, no es tan nuevo, pero no sabemos la potencialidad que tiene, y puede competir con nosotros mismos y quien sabe que nos podrá hacer.”*

Este punto no deja de tener una importancia fundamental respecto a todas las hipótesis planteadas en el presente trabajo. La falta de material teórico que permita continuar pensando estas líneas de análisis, interfiere en el trabajo analítico desde el uso de una herramienta solicitada por el paciente, pero poco teorizada respecto a su uso dentro de la sesión. Quizás el uso de esta herramienta dentro de la sesión, dada su actualidad en tanto fenómeno que surge en los últimos años, sea una condición fundamental para comprender la dificultad su teorización.

En este sentido las hipótesis aquí desarrolladas tienden a complejizar un fenómeno que está surgiendo dentro de la terapia psicoanalítica y a invitar a crear un espacio y tiempo a posteriori para la elaboración.

## CAPITULO IV: CONCLUSIONES

La presente investigación utilizó una metodología cualitativa con un diseño exploratorio descriptivo, el cual se propuso describir cómo es y cómo se maneja la integración de la computadora al espacio psicoterapéutico infantil. Se utilizó un método inductivo, es decir, desde la experiencia se extrajo información que permitió generar explicaciones tentativas acerca del fenómeno de estudio.

En relación a los objetivos propuestos como guías de la presente investigación, se explicitarán las categorías que hacen referencia a cada uno de ellos. Cabe destacar que los porcentajes utilizados en este capítulo son con el fin de facilitarle al lector una mayor comprensión del fenómeno de estudio. En base a los resultados, aportes y nuevas hipótesis generadas, se puede hacer mención a las expuestas a continuación.

La mayoría de los psicoterapeutas entrevistados (63%) reconocen explícitamente un aumento de la accesibilidad de los niños hoy en día respecto a la computadora:

*P-13: “Si, si, hoy es poco el tiempo donde no están con la computadora te diría, básicamente te diría que están muchísimas horas en conexión en la computadora con los juegos, socializando con las redes sociales, mirando videos, digamos todo lo que se puede hacer con la computadora. Y casi ha consumido todo el tiempo de juego, incluso cuando se juntan a jugar lo hacen con la computadora en una consola Playstation o Xbox entonces sí, sin lugar a dudas. Mismo hoy tenés que la penetración, salió un informe en estos días sobre el grupo Radar sobre la penetración de Internet y la computadora en toda la población, vos tenés en una franja de 12 a 29 años tenés un 97% de penetración al Internet. Entonces evidentemente hoy es menos el tiempo del que no estás en una computadora del que estás y de repente coincide ese tiempo que no están con los tiempo escolares en los casos en que no se está trabajando con Ceibalitas o con algún programa específico de educación, entonces sí, sin duda la respuesta es sí.”*

En torno al objetivo vinculado a la configuración las estrategias de acceso a la computadora en el espacio psicoterapéutico, se observó en términos generales que se establece un agiornamiento entre el fenómeno social que integra el uso de la computadora a través de las políticas públicas reflejadas en planes como el Ceibal, y lo que observan algunos psicoterapeutas (26%) a través de su experiencia clínica:

*P11: “Al principio había mucha resistencia de parte mía, pero luego con el fenómeno del Plan Ceibal que los chiquilines traían la computadora, la XO, digamos fue como algo que se metió, que invadió lo que uno podía pensar la clínica clásica.”*

Desde este punto se puede ver cómo cuestiones que se enmarcan desde lo cultural van introduciéndose en los espacios privados e íntimos del paciente, como lo es el psicoterapéutico, habilitando líneas de análisis que implican lo contextual y los impactos que esto tiene en los procesos subjetivos.

Por otro lado es también sostenido por la totalidad de los participantes (100%) que la solicitud de uso de la computadora dentro del espacio psicoterapéutico proviene de parte de los pacientes. En todos los casos, ya sea que el propio paciente la traiga, o solicite el uso de la computadora personal del psicoterapeuta, es a través de ellos que dicha introducción es requerida.

*P-6: “Porque los niños la traían. También a nivel de consultorio yo por ejemplo no la tengo incluida a la caja de juego, la tengo guardada y si me piden... pero muchas veces ellos la traen: la XO, las Tablet, los celulares. Que surja del niño, como una variable que trae el niño, si se trae una muñeca de la casa uno tiene que pensar por qué, que me está diciendo con eso, lo mismo si me trae la Tablet y juega a las Barbies, o lo que sea yo estoy tratando de entender.”*

*P-17: “En principio la acepto que se introduzca en el espacio analítico si el niño la trae, así como puedo aceptar que el niño introduzca cualquier chiche que traiga de la casa, cualquier juego, cuadernos, o lo que sea que el niño traiga lo recibo y lo incorporo como algo más que trae el niño.”*

Este es un fenómeno interesante en psicoterapia, ya que no es comparable a la introducción de un objeto específico de parte de un determinado paciente, sino que es una solicitud que está siendo introducida de diferentes formas al espacio, por diversos niños. La especificidad del objeto, no solo en cuanto a la variedad de aplicaciones, sino también respecto a la importancia de la imagen, el lugar de lo perceptivo, de la narrativa, de la intimidad, como algunas de subcategorías mencionadas en el análisis, dan cuenta de particularidades que invitan a continuar investigando sobre las variabilidades que dicha integración puede implicar en el proceso psicoterapéutico:

*P-8: “Es como que de alguna manera aparece un tercero en escena que es el juego y un vínculo que uno está observando. Me parece que cambian un poco la perspectiva en ese*

*sentido, pero no quiere decir que uno no pueda estar viendo allí un montón de situaciones que hablan de su forma de vincularse, primero que nada con el objeto de juego privilegiado en la vida de él cotidiana sino también pueden estar representadas ahí formas de vincularse, o de tratar al otro, o de tratarse así mismo. Entonces me parece que abre un abanico de posibilidades de pensar muy importante.”*

Pensando al pedido explícito como representante de un pedido implícito, implicaría una forma de comunicación de aspectos subjetivos del paciente. Desde esta línea se deja abierta la interrogante vinculada a los impactos que la tecnología puede estar conllevando en la subjetividad del niño, quien posee una estructuración psíquica en formación.

Cabe hacer mención a la predisposición de los psicoterapeutas entrevistados (94%) a integrar la computadora como parte del repertorio disponible a ser utilizado. Bajo esta línea cabe destacar la importancia de la escucha clínica que se establece desde el psicoanálisis como elemento fundamental a la hora de intentar comprender la conflictiva del paciente, lo cual tiene su impacto a la hora de integrar el pedido del paciente como forma de habilitar el despliegue subjetivo dentro de la sesión.

Se puede observar respecto al objetivo enfocado a los sentidos en torno al uso de la computadora en el espacio psicoterapéutico, que la mayoría de los participantes (57%) hicieron mención que el uso que hace el niño respecto a la computadora es un factor fundamental. Sin embargo un factor que incide y que puede atravesar fácilmente el análisis, es el desconocimiento de uso de la computadora por parte de los psicoterapeutas, llevando a complejizar la comprensión de la conflictiva del paciente. Sobre este punto han hecho alusión algunos participantes (15%) marcando las desventajas respecto a la falta de conocimiento de uso de la herramienta:

*P-6: “La desventaja mayor es cuando nosotros no la entendíamos, es como aplicar una técnica y no saberla aplicar bien. Claro, nosotros ya somos de una edad que no tenemos tanto manejo, a mi me explicó una estudiante, y en mi casa me ayudaban mis hijos (risas). Eso es una gran desventaja porque vos tenés que saber bien cómo es el uso, para ver todo lo que usa; si aprieta eso entender porque es una conducta inteligente o una conducta evitativa... Eso es una gran desventaja, que el Psicólogo no la sepa usar bien.”*

En tanto herramienta, es reconocido por la mayoría de los psicoterapeutas (84%) que utilizaron la computadora dentro del espacio psicoterapéutico, que la misma en varias oportunidades ha habilitado el despliegue de aspectos subjetivos de ciertos pacientes:

P-3: *“De la misma manera uno arma una sala, un dispositivo, el fin es que posibilite la simbolización en la narrativa, es decir ningún objeto tiene un fin en sí mismo, depende del niño de cómo lo va a usar.”*

P-7: *“Pero por otro lado puede oficiar como un espacio habilitador, donde el otro puede desplegar, vuelvo a decir estos aspectos más personales, que den cuenta de su sufrimiento, y cómo el niño lo puede traer de esa manera, sus dolores psíquicos. Y me parece que todo depende de cómo vos decís de cómo uno puede ir sintiendo; no es la computadora en sí es lo que hay adentro de la computadora.”*

Dentro de estos psicoterapeutas, para algunos la elección de los juegos por parte de los pacientes, ha permitido en ciertas oportunidades dar cuenta de modificaciones subjetivas del paciente dentro del proceso psicoterapéutico.

P-11: *“Pero bueno, lo interesante es la evolución que él hizo a través de los juegos, durante mucho tiempo él eligió un juego que está en una página, Pou, que es de tortura, y fue fuerte que el eligiera ese juego; era un juego que lo interesante del juego, entre comillas, es cómo un macaquito dura en su vida a partir de la multiplicidad de formas de torturarlo. Y él estaba casi obsesivo con ese juego, es decir había como 12- 14 formas de cómo torturar a ese macaquito, y la idea era que él resistiera lo más que pudiera antes de morirse. Y eso, obviamente que tratábamos de trabajarlo de alguna forma, y él estaba muy refractario y era simplemente la descarga de esa agresividad que tenía. Pero poco a poco él fue escuchándome, y lo interesante fue que no fue, digamos no empezó a hacer una reflexión partir de asociaciones como es lo esperable, sino que él cambió el juego, y empezó con un juego que son unos macaquitos tipo fosforito, muy despersonalizado, donde está un empelado en la oficina y viene el jefe y le pide hacer algo, y hay como 14 formas de matar al jefe. Y cuando termina de matarlo, al jefe, que puede ser con una tijera, o tirarlo de la ventana para abajo, o golpearlo contra el cajón del escritorio, digamos distintas modalidades. Él queda tranquilo, el empelado, y hay como una voz de fondo que dice: “Sin deseo, sin emoción”, está en inglés. Y fue interesante porque la agresividad estaba, pero cambió, en el sentido que había un guión, no era la descarga bruta. Eso coincidió con que veníamos trabajando de distintas formas y durante mucho tiempo él jugó a ese juego, y solamente en la computadora, y después jugábamos a otras cosas, a las cartas, empezó como abrir el abanico lúdico.”*

P-7: *“...me parece que habilita en la medida que uno puede introducirse en lo que tiene que ver con el mundo fantasmático del niño, con las fantasías inconscientes, y vuelvo a decir me parece que muchas veces el niño puede ir desplegando aspectos que hacen a su propio*

*conflicto. Y él te lo va mostrando en la elección que va haciendo de los distintos juegos que va eligiendo. Digo, porque no es una cosa azarosa, y yo diría que te va mostrando como un hilo conductor, donde va dando cuenta de lo que le pasa, de lo que él siente y que te lo expresa a través de esos juegos de la computadora.”*

Por otra parte hubo psicoterapeutas (36%) que encontraron dificultades en ciertos pacientes respecto al despliegue de aspectos subjetivos mediatizados por el uso de la computadora. En este sentido se deja abierta la interrogante vinculada a si existe una diferencia en base a las características propias del paciente, respecto al uso de la herramienta como un canal de comunicación de estos aspectos subjetivos, o como una herramienta que promueva la evasión y obture el trabajo elaborativo:

*P-17: “A mí me queda por ahora el enigma, si es algo que realmente lo promueve, la computadora como una repetición de la misma manera que en la casa cada uno desconectado y cada uno en su mundo y entonces establecen como un espacio de ensimismamiento, porque es un verdadero ensimismamiento en donde no escuchan, no aceptan ningún tipo de intervención, no quieren la introducción de nada que no sea ese espacio casi sin intermediación que se establece entre el niño y lo que sucede ahí, y todo lo que puede provenir de mí es recibido como casi casi un ataque; niños muy frágiles, muy graves.”*

*P-14: “De los videojuegos depende, depende además del chico, qué pone en el videojuego. Hay chicos que los videojuegos es un juego y se puede desprender rápidamente y puede tomar distancia, pero hay chicos que el videojuego lo incorpora, o potencia su agresividad mucho más...”*

Vinculado con el punto anterior, se deja abierta la interrogante sobre el uso de la computadora y las características psicológicas de determinados pacientes, lo cual más allá del despliegue resistencial que puede estar presente de diversas formas en el espacio psicoterapéutico independientemente del uso de la computadora, podría generar una alianza entre aspectos evasivos del paciente conjuntamente con la atracción que desde lo perceptivo contiene el objeto, obturando así el trabajo analítico:

*P-17: “Con otros niños cuando la traen, por ejemplo, si veo que se empieza a darse ese uso de la computadora, trato de desestimularlo, porque no se produce un juego, no se produce, es como que se interrumpe el juego, se interrumpe la posibilidad, que se puede interrumpir de muchísimas maneras, la interrupción del juego en los niños se puede promover por*



*angustias del niño, pero me parece que en estos niños específicamente me he encontrado como con eso, con una dificultad mayor a la hora de poder sacarlos, o que sea efectiva de pronto. Es como un placer o un recurso tan inmediato, con tan poca distancia entre ellos y lo que sucede ahí, que resulta complejo poder hacer interpretaciones, o señalamientos, o que se pueda producir un juego. Entonces cuando lo tren ellos trato de desestimularlo, les digo a los papás que no lo dejen venir con la computadora, o en el caso que venga con la computadora trato de que se enganche con la caja de juegos.”*

Otro punto a destacar son las intervenciones en el proceso terapéutico atravesadas por el uso de la computadora. Para la mayoría de los entrevistados (63%) la computadora habilita el desarrollo de intervenciones. En este sentido cabe hacer alusión a la idea del tiempo y su vinculación con las posibilidades de reflexión, trabajada en capítulos anteriores. Es interesante poder pensar en un objeto, el cual posee tiempos propios y cómo estos tiempos pueden repercutir en la capacidad reflexiva implícita en la configuración de intervenciones por parte del psicoterapeuta. Se abre en este punto a su vez, una línea de análisis respecto a los impactos que estos tiempos pueden traer también en las maneras de reflexionar y simbolizar de los niños.

La temática de los límites fue abordada por todos los psicoterapeutas (100%), instalando complejidades en el uso de la computadora. Dentro de ella, hubo participantes que se enfocaron en el tiempo de uso, respecto a la cantidad de tiempo a ser destinado al uso de la computadora, otros al tipo de uso, vinculado a qué tipo de actividades habilitar y cuáles no, algunos mencionaron las controversias que involucran aspectos de la intimidad, de lo público y privado, y para varios de ellos el manejo de los límites les permitía interrogar la posición de los padres respecto al uso de la computadora con sus hijos:

*P-7: “Lo que sí me pasó en este caso singular, es que quiso entrar a otra página y le dije que no, sólo páginas que tengan que ver con cosas de niños, y bueno ahí le planteé el límite y cerró.”*

*P-8: “Cuando vos ves que el chiquilín o te está dejando afuera o es un juego absolutamente repetitivo y en donde vos sentís que lo simbólico decayó. O que en todo caso lo que esta simbolizando es la muerte psíquica, la parálisis de la posibilidad elaborativa, y a veces no alcanza con interpretar, y si no alcanza con interpretarlo tú no vas a dejar que un niño no juegue en la sesión, porque eso deja de ser juego simbólico, porque sería dejarte anular como analista y tratarte a ti como objeto también”*

*P-11: “Digamos hay muchas variables, y uno podría pensar, bueno y los padres ¿dónde están? Si los padres están con los chiquilines, que juegan también con los chiquilines,*

*intercambian, hay un espacio en común, el contexto del juego en la computadora tiene otro lugar [...] Y la tecnología a lo que lleva es justamente a crear, o a fomentar más la omnipotencia, la omnipotencia y la impotencia porque cuando se frustran con un juego también está. Es claro que es un desafío...”*

En la presente investigación, se habilitaron diversas interrogantes que hacen al trabajo teórico- técnico dentro de la psicoterapia psicoanalítica, como por ejemplo cuestiones que se vinculan con el trabajo de límites dentro de la sesión. Por otro lado cabe cuestionarnos el impacto subjetivo que esta temática puede tener para el paciente; *¿la computadora, en su constante interpelación a los límites, desarrollada en una cultura donde el campo tecnológico habilita un mundo ilimitado<sup>7</sup>, podría desde lo subjetivo hacer alianza con aspectos que refieren a la omnipotencia infantil?, ¿se complejizará el trabajo psicoterapéutico a través de su uso en pacientes que presenten fragilidades en su estructuración psíquica?, ¿podrá configurar un canal de comunicación de aspectos subjetivos independientemente del tipo de estructuración psíquica del paciente?, ¿promoverá una exigencia mayor para el psicoterapeuta en el trabajo, a través del interjuego entre los límites respecto al objeto, al paciente y a sus propias limitaciones?, ¿se presentan diversidades enmarcadas desde el uso de la computadora en los procesos de simbolización dentro del trabajo psicoterapéutico?*

*P-11: “Lo que varía mucho no es tanto el encuadre formal tipo, sino el encuadre interno del analista, digamos, el conjunto de teorías que uno tiene cambia. No tanto teóricas sino técnicas. En esto de cómo incide la cultura, por lo menos es la pregunta que yo me hago, por la interfaz entre un psiquismo individual que está en cambio, por ejemplo un niño o adolescente, con la cultura. No hacer un análisis sociológico, ni de psicología social, ni tampoco un análisis psicoanalítico endógeno encapsulado. Es como el afuera incide y formatea el psiquismo, y eso sí me parece que es un cambio en la teoría, en relación a otras teorías de otra época. El valor del otro en la estructuración del psiquismo, ahora ese otro puede ser de carne y hueso, y puede ser la cultura, y en la cultura está todo este avance tecnológico. Uno no dimensiona los cambios que hubo, porque estamos en medio de esos cambios.”*

Respecto al objetivo vinculado a las actitudes y formulaciones discursivas en el vínculo psicoterapeuta-paciente en torno a la computadora, es interesante a su vez observar el impacto que esta integración trae para los psicoterapeutas, conllevando aspectos que hacen

---

<sup>7</sup> El concepto “ilimitado” es parte ciertos slogans de campañas de publicidad como de empresas de telefonía móvil.

al análisis de la transferencia y contratransferencia. En este sentido, es inquietante poder pensar qué sucede cuando los aspectos transferenciales quedan proyectados en un objeto con las particularidades de la computadora, como también desde qué lugar queda habilitada, o no, la interpretación del profesional en esta situación.

*P-1: “Y bueno, relativiza ciertos postulados muy estables sobre el que sabe y el que no, incluso por momentos ayuda a elaboraciones. Por ejemplo un niño que se siente disminuido de repente se siente que en eso se destaca y que su terapeuta no, entonces te vuelves menos persecutorio. Claro, las transferencias son mas son como mas benevolentes se van volviendo más benevolentes...[...] Y ahí empieza haber un fenómeno transferencial extraño, porque claro el ritmo de cambio tecnológico es tan grande, rápido, que empieza lo transferencial. A ver, bueno, edades te dan en la transferencia, si sos muy vieja o muy joven y no sabes nada, empiezan las particularidades transferenciales, que cambian el ejercicio de la psicoterapia y lo vuelven más interesante.”*

*P-2: “La transferencia busca caminos para manifestarse, busca por donde salir y por donde satisfacerse y uno de esos caminos es el despliegue a través de la interacción mediada por el juego. Es decir es una modalidad del juego contemporáneo, es un instrumento contemporáneo que es parte de la cultura y tenemos que aceptar y usar. Yo sigo comprando las cajas de juego con los bichitos y las maderas, y siguen estando las cajas de juego de mis pacientes, pero cada vez tiene como...como elemento para sincronizar y vincular y jugar e interactuar, dejan los juegos más relegados de la elección por otras cosas que son más atractivas de todo punto de vista.”*

Los aspectos contratransferenciales tienden a complejizarse denotando atravesamientos desde la historia personal del psicoterapeuta, la cual da cuenta de que las vivencias infantiles, específicamente en los psicoterapeutas entrevistados, no fueron marcadas por el uso de la tecnología; ni desde lo particular que implica la experiencia del juego, ni desde lo general que implica su uso en la vida cotidiana. En este sentido, cobra un lugar diferente el uso de un objeto que puede fácilmente resultar ajeno para el psicoterapeuta. Estas características atraviesan los aspectos contratransferenciales y exigen un trabajo particular para poder discernir entre lo que puede llegar a resultar de ajeno en el paciente, como material diagnóstico para el psicoterapeuta, y lo que puede configurar de ajeno desde objeto en sí mismo:

*P-1: “Lo que pasa es que ahí va, el terapeuta trabaja con su propia infancia dentro de la sesión [...] viste que es tu infancia también, y en tu infancia o en mi infancia no había computadora...[...] Entonces claro, a mi me resultaba más fácil jugar con juguetes en tercera*

*dimensión que los toco, que los ensucio ¿no? Es diferente, es más liviano el trabajo con niños sin las famosas maquinitas, pero están las maquinitas.”*

*P-18: “Pero creo que yo hoy con mis 51 años creo que no sé si podría sostener jugar a un videojuego, creo que es una limitación mía esa. No sé capaz que es como un área que me estoy perdiendo. Nunca he sentido la demanda, nunca escuché la demanda explícita de jugar al videojuego en la sesión. Quizás porque no le he podido escuchar, porque no lo puedo sostener, creo que no lo puedo sostener. Porque digo, uno cuando trabaja con un niño uno juega con los niños, yo juego, interpreto pero juego, entonces eso no sé si me atrevo a darle mucho lugar porque no lo sé jugar. Capaz que me tendría que animar a aprenderlo, así como un niño me enseñó a jugar al ajedrez (risas) tendría que permitir que uno me enseñara, pero es como que está ahí, lo escucho.”*

Vinculado a este punto se encuentra el atravesamiento de las diferencias generacionales de los terapeutas y de los pacientes, el cual es traído por la mayoría de los participantes (63%). Es interesante poder habilitar una línea de análisis en este sentido en base a las consecuencias que estas diferencias pueden conllevar para el vínculo terapeuta-paciente. De acuerdo a lo observado por algunos psicoterapeutas (52%) la integración de la computadora en el proceso psicoterapéutico conlleva impactos en este vínculo.

Respecto al objetivo vinculado a la consideración de la computadora dentro del espacio psicoterapéutico, se destaca que para la mayoría de los psicoterapeutas (89%) la misma es considerada como un objeto más, o como un juguete que sirve para desplegar aspectos subjetivos en la sesión. Es interesante hacer alusión a que dentro de esta concepción el discurso de los psicoterapeutas deja traslucir especificidades del objeto, abriendo líneas de análisis a ser investigadas. En este sentido es traído por algunos psicoterapeutas, la inquietud respecto al espacio físico y el espacio virtual (26%), por el lugar de la narrativa (26%), de la imagen (31%), de la intimidad (21%), el impacto de lo perceptivo/sensorial (15%), y el poder de captación de la computadora (15%).

En base a la indagación acerca del contenido de los videojuegos que se utilizan, propuesta por uno de los objetivos y abordada en el capítulo anteriormente desarrollado, se pudo observar una gran variedad. A pesar de ello, las aplicaciones y usos que los psicoterapeutas transmitieron respecto a la computadora dentro del proceso psicoterapéutico, excedieron el tópico de los videojuegos específicamente, abriendo un abanico de posibilidades muy amplio, y dificultando las posibilidades de sistematización. Este punto se encuentra íntimamente vinculado a las temáticas acerca de los límites y de la calidad de uso, desplegadas en el capítulo anterior.

A través del discurso de algunos psicoterapeutas (15%), se deja traslucir la falta de producción teórica sobre la presente temática, dando cuenta de la necesidad de conceptualizar la práctica clínica en relación a los desarrollos tecnológicos que ingresan al consultorio. Cabe mencionar que dicho hallazgo es corroborado a su vez por la revisión bibliográfica realizada en esta investigación. Este punto se vincula con el objetivo general, de poder generar un aporte al conocimiento sobre la inclusión de la computadora en el espacio psicoterapéutico psicoanalítico de niños. Si bien todos los psicoterapeutas entrevistados se abrieron muy amablemente al intercambio, varios reconocen que no se ha compartido mucho al respecto. En este sentido se percibe que es probable la falta de ámbitos institucionales que den cabida a este tipo de tópicos que hablan de complejidades contemporáneas teórico-técnicas en la psicoterapia psicoanalítica.

Sin duda el tema sobre la introducción de la computadora en el espacio psicoterapéutico infantil, abre varias líneas de análisis para continuar investigando un fenómeno que está apareciendo dentro de la clínica de la psicoterapia psicoanalítica. En este sentido lo que se puede concluir, en tanto cierre, son pocos ítems, ya que lo que se divisa más fuertemente es la complejidad que se abre frente a la variedad de cuestionamientos que traen estos datos.

Más allá de las interrogaciones presentes en estos desarrollos, las cuales pueden ser configuradas como futuras líneas de análisis, es de interés generar aún más interrogantes a ser investigadas por parte de quienes tenemos la responsabilidad del trabajo psicoterapéutico con niños. En este sentido se entiende a través del análisis anteriormente expuesto, que la presente temática no es un tópico ingenuo, y que tiende a complejizar el trabajo de los psicoterapeutas.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aberastury, A. (1990). *El niño y sus juegos*. Barcelona: Paidós.

Alonqueo P. y Rehbein L. (2008). Usuarios habituales de videojuegos: una aproximación inicial. *Ultima Década*, 16 (29), 11-27. Recuperado de: [http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22362008000200002](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22362008000200002)

Alonso, L. E. (1998). *La mirada cualitativa en Sociología. Una aproximación interpretativa*. Madrid: Fundamentos.

American Psychological Association (2010). *APA diccionario conciso de psicología*. México: Manual Moderno.

Andrew, P. (2000). *Computers In Clinical Practice: Applying Experience From Child Psychiatry*. 321 (7261), 615-618. Recuperado de <http://www.bmj.com/content/321/7261/615?variant=full-text> EBSCO Timbó.

Arendt, H. (1993). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.

Arendt, H. (2000). *Eichmann en Jerusalén, un estudio sobre la banalidad del mal*. Barcelona: Lumen.

Arendt, H. (2001). *Hombres en tiempos de oscuridad*, Barcelona: Gedisa

Aubert, N. y Vincent de Gaulejac (1996). *El costo de la excelencia*. Barcelona: PaYot.

Badiou, A. (1989). *Théorie du sujet*. París: Seuil.

Balaguer, R. (2007). *La ficción en la nueva narrativa de los videojuegos*. Ponencia presentada en las 3as, Jornadas de Literatura y Psicoanálisis de la Asociación Psicoanalítica del Uruguay, Montevideo. Recuperado de [http://www.psykeba.com.ar/articulos/RBP\\_la\\_ficcion\\_en\\_la\\_nueva\\_narrativa\\_de\\_los\\_videojuegos.htm](http://www.psykeba.com.ar/articulos/RBP_la_ficcion_en_la_nueva_narrativa_de_los_videojuegos.htm)

Balaguer, R. (2007). *¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?* Ponencia presentada en el XVI Congreso Latinoamericano de FLAPIA, Montevideo. Recuperado de [http://www.psykeba.com.ar/articulos/RBP\\_videojuegos\\_subjetividades.htm](http://www.psykeba.com.ar/articulos/RBP_videojuegos_subjetividades.htm)

- Balaguer, R. (2009). ¿Qué hace tan irresistibles los videojuegos? En G. Cyraneck (Ed.), *En el camino del Plan Ceibal. Referencias para padres y educadores*. Montevideo: ANEP, UNESCO.
- Baraibar A., Ferro H., Pérez L., Pérez M. Pagés P., Salamano I., (2009). *Monitoreo y evaluación educativa del Plan Ceibal. Primeros resultados a nivel nacional*. Área de Evaluación del Plan Ceibal. Recuperado de [http://www.ceibal.org.uy/docs/evaluacion\\_educativa\\_plan\\_ceibal\\_resumen.pdf](http://www.ceibal.org.uy/docs/evaluacion_educativa_plan_ceibal_resumen.pdf)
- Baum, C. y Maraschin, C. (2013). Oficinas de videogame como dispositivo de compartilhamento em um serviço de saúde mental. *Pesquisas e Práticas Psicossociais*, 8 (1), 95-105. Recuperado de [http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/Volume8\\_n1/PPP\\_Art\\_\\_8.pdf](http://www.ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/revistalapip/Volume8_n1/PPP_Art__8.pdf). Psicodoc
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bleger, J. (1967). Psicoanálisis del encuadre psicoanalítico. En: *Simbiosis y ambigüedad: estudio psicoanalítico*. 237-50. Buenos Aires: Paidós.
- Buckingham, D. (2002). *Creecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid: Morata.
- Casas de Pereda, M. (1999). *En el camino de la simbolización*. Buenos Aires: Paidós.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Ceranoglu, A. (2010). Video Games in Psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14, (2), 141- 146. Recuperado de: <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-141.pdf>
- Chemama (Dir.)(2004). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Cubría, F. (2010). Las nuevas tecnologías en la sesión analítica con niños. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*, 111, 72 – 86. Montevideo: Asociación Psicoanalítica del Uruguay.
- De Gaulejac, V. (1987). *La neurosis de clase. Trayectorias sociales y conflictos identitarios*. París: Hommes & Perspectives.

- Freud, A. (1979). *Normalidad y patología en la niñez: evaluación del desarrollo*. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1965).
- Freud, S. (1992). *Más allá del principio de placer*. En *Obras Completas*, Vol. 18, 1-62. Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1920).
- Gadamer, H. (1991). *La Actualidad de lo Bello*. Barcelona: Paidós.
- Garbarino, M., Casas de Pereda, M. y Weigle, A. (1986). *El juego en psicoanálisis de niños*. Montevideo: Asociación Psicoanalítica del Uruguay.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., y Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 479-487.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens*, Madrid: Alianza.
- Uruguay. Instituto Nacional de Estadística (2012). *Uruguay en cifras 2012*. Recuperado de <http://www.ine.gub.uy/biblioteca/uruquayencifras2012/Uruguay%20en%20cifras%202012.pdf>
- Kachinovsky, A. y Martínez, S. (2011, setiembre). *El Plan Ceibal desde la perspectiva infantil. Las narrativas del TIC – TAT*. Trabajo presentado en las X Jornadas de Investigación de la Facultad de Ciencias Sociales, UdelaR, Montevideo. Recuperado de <http://www.observatic.edu.uy/wp-content/uploads/2011/09/El-Plan-Ceibal-desde-la-perspectiva-infantil.-Las-narrativas-TIC-TAT-Alicia-Kachinovsky-Susana-Mart%C3%ADnez.pdf>
- Klein, M. (1978). Principios psicológicos de análisis infantil. En *Obras Completas*, Vol. 2, 127-137. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1926).
- Klein, M. (1978). La personificación en el juego de los niños. En *Obras Completas*, Vol. 2, 191-201. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1929).
- Klein, M. (1978). La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del Yo. En *Obras Completas*, Vol. 2, 209-223. Buenos Aires: Paidós (Trabajo original publicado en 1930).



- Klein, M. (1980). Fundamentos psicológicos del análisis del niño. En *Obras Completas*, Vol. 1, 135-147. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1932).
- Klein, M. (2004). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. En *Obras Completas*, Vol. 3, 129-146. Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1955).
- Laplanche, J. y Pontalis, J.B. (2004). *Diccionario de Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Levin, E. (2012). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- Montañez, S. (2013). *Ciudadanía-Subjetividad-Reconocimiento ¿Lazo Social?* Recuperado de [www.coloquiociudadanias.org](http://www.coloquiociudadanias.org)
- Montañez, S. (2012). La crisis del Reconocimiento. Una discusión de la problemática social de la subjetividad vulnerable: Tesis de Maestría en Ciencias Humanas, opción Filosofía Contemporánea. Udelar. Boletín, 2. Recuperado de <http://entre-dos.org/node/80>
- Morin, E. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. México: Gedisa.
- Olson, Ch. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*. Recuperado de <http://www.apa.org/pubs/journals/releases/gpr-14-2-180.pdf>.
- Pérez Burger, M. (Coord.), Ferro, H., Baraibar, A., Pérez, L., Salamano, I. y Pagés, P. (2010). *Evaluación educativa del Plan Ceibal 2009 (Resumen ejecutivo)*. Área de Evaluación del Plan Ceibal. Dirección Sectorial de Planificación Educativa. Administración Nacional de Educación Pública. Recuperado de [http://wiki.laptop.org/images/6/63/EVALUACI%C3%93N\\_DE\\_PLAN\\_CEBAL\\_2009\\_\(Resumen\\_ejecutivo\).pdf](http://wiki.laptop.org/images/6/63/EVALUACI%C3%93N_DE_PLAN_CEBAL_2009_(Resumen_ejecutivo).pdf)
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española*. (22a ed.). Madrid: Espasa. Recuperado de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Ricoeur, P. (2006). *Caminos del reconocimiento*. México: FCE.

- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I*. México: Siglo XXI.
- Lewkowicz, I. (2004). *Pensar sin Estado. La subjetividad en la era de la fluidez*. Argentina: Paidós.
- Lipovetsky, G. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama
- Nabuco de Abreu C., Gomes R; Sampaio D., Tornaim D. (2008). Dependência de Internet e de jogos eletrônicos: uma revisão. *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 30(2), 156-167. Recuperado de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1516-44462008000200014&lang=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-44462008000200014&lang=pt)
- Rivoir Cabrera, Ana Laura (2009). Innovación para la inclusión digital. El Plan Ceibal en Uruguay. *Mediaciones Sociales. Revista UCM de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, 4, 299-328. Recuperado de <http://www.ucm.es/info/mediars>
- Silva Zanolla, S. R. (2007). Indústria cultural e infância: estudo sobre formação de valores em crianças no universo do jogo eletrônico. *Educ. Soc.*, 28(101), 1329-1350. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/es/v28n101/a0428101.pdf>
- Staksrud E., Livingstone S., Haddon L. y Ólafsson K. (2009). *What do we know about children's use of online technologies?: a report on data availability and research gaps in Europe [2nd edition]*. EU Kids Online, Deliverable D1.1. EU Kids Online Network, London, UK. ISBN 9780853284055. Recuperado de: [http://eprints.lse.ac.uk/24367/1/What%20do%20we%20know%20about%20children%E2%80%99s%20use%20of%20online%20technologies\(Isero\).pdf](http://eprints.lse.ac.uk/24367/1/What%20do%20we%20know%20about%20children%E2%80%99s%20use%20of%20online%20technologies(Isero).pdf)
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1984). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación*. Buenos Aires: Paidós.
- Taylor, S. y Bogdan R (1992). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.
- Valles, M. (1997). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa

Wood, R. T. A., Griffiths, M. D., Chappell, D., y Davies, M. N. O. (2004). The structural characteristics of video games: A psycho-structural analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 1-10.

## ANEXOS

### Entrevista P1

Entrevistadora (E): ¿Qué consideraciones tenés acerca de la integración computadora en el espacio psicoterapéutico infantil?, ¿qué opiniones tenés?

Participante (P): Yo la uso hace mucho tiempo cuando...en realidad me descubrí usándola cuando deje de usar sala de juegos clásica, y entonces yo tenía un escritorio con la computadora y estaban esas computadoras grandes ¿viste?, y claro yo siempre trabajé mucho con niños, y el niño me dice, ¿puedo jugar? Y ta, no le puedo decir que no porque es parte estar ahí de estar en la sesión, entonces tenía sus juguetes habituales. Yo ahí todavía trabaja con caja, yo ahora trabajo de otra manera, con otras herramientas y bueno igual ellos tocaban hacíamos mucho con Paint y dibujaban y hacían cuentas y las imprimían les gustaba todo eso llevarse, todo eso hace mucho tiempo. Hicimos un trabajo con Liliana que lo presentamos en AUDEPP porque éramos, en aquel momento éramos pocas que usábamos computadora en la sala de juegos, que no es sala de juego en realidad (viste que todo va cambiando por suerte ¿no?) que es un consultorio, el niño juega en la sala de adultos entonces ta agarra la computadora. Lo que si era divino, hermosísimo que existe una asimetría generacional; ellos saben más que nosotros sobre todo, mucho más que yo que no sé nada, entonces ellos la usaban en forma muy creativa y yo un poco habilitaba nada mas, lo que hicieron lentamente cada vez más lentamente. El asunto teórico acá, que me parece que no puede dejar de tenerse en cuenta, que es un poquito de lo que yo desarrolle en los trabajos que presente en el congreso de Winnicott, es que después que el niño establece una relación de que la computadora forma parte de sus ejes es una extensión hasta de su intimidad como un juguete preferido que él también tiene, y más ahora con el Plan Ceibal. Entonces están tan familiarizados y si hay un clima de intimidad del niño con la maquineta puede ser usado psicoanalíticamente. Vos estas allí y estas claro como yo tampoco interpreto kenianamente todo se va tejiendo porque como yo no voy interpreto lo que está jugando, juego con él introduzco algunas cosas en relación a lo que está jugando en la computadora y demás claro se vuelve un instrumento más. Ahora lo que yo veo como dificultad es que a veces monopolizan.

E: ¿A qué te referís con que monopolizan?

P: Que vos tenés todo un repertorio de juguetes que le ofreces al chiquilín; gráficos, plasticina, juguetes lindos, (yo no trabajo con la caja de juegos inicial desde hace 3 años), juguetes que a los niños les gustan y a veces puede más la maquina que todos los juguetes.

E: ¿Pasa con todos?

P: No, con algunos, con algunos y me he encontrado que a veces claro por ejemplo el juego de la peluquera, una divina (risas), a mi me encantaba yo me dejaba que me agarrara el pelo, pero claro el ritmo ese de la computadora y la forma en que todo tiene que tener su lugar no iba mucho con mi forma. Entonces de repente yo dejaba las cosas afuera y la nena de repente cambiaba todo y se ponen verdes y se le paran los pelos y unos sonidos espantosos y la nena estaba acostumbrada a esos sonidos, yo no, mi ritmo era otro. ¿Se entiende lo que digo Sofía? Mi ritmo era otro y el ritmo de ella era mucho más rápido y más sometido a las pautas de la computadora entonces yo le dije: “Bueno, ¿si jugamos a las peluqueras entre las dos?” Y me dijo: “Bueno, un poquito si.” Entonces la madre nos compro una de esas caritas viste que tienen pelos y ahí jugamos a las peluqueras y ahí pasamos del jueguito ya programado cuyo tiempo es difícil porque parece como que te censura si te pasas del tiempo, al niño no le hace bien que lo censuren. En realidad a la que censuraron es a mi (risas) porque deje un tachito de pintura fuera de lugar y un montón de ruidos entonces ahí trajimos esa muñeca con pelos pero igual alternamos. Con esa niña lo logre, pero hay niños que están demasiado. A ver para el terapeuta exige una adaptación especial, es un instrumento nuevo muy polifacético muy amplio que no llegas a dominar, en cambio el juguete ya sabes hasta donde da. Incluso un niño que trajo interesantísimo que yo lo incluí en uno de los trabajos que empezó comentándome que en su casa se le cruzaban imágenes pornográficas, un niño que ya estaba empezando a desarrollarse como varoncito ¿viste cuando te invaden? Entonces hable con los padres y no sé qué filtros pusieron con la computadora, pero todas las semanas él me preguntaba. Entonces yo en ese momento use un término que con mi hija y yo nos habíamos sentido invadidas por esas imágenes, entonces a él le gusto ese término y me preguntaba: “¿Te invadieron esta semana?” Me preguntaba todas las semanas, él venia 1 vez por semana con la Ceibalita. Entonces había algo del orden de la invasión de que él no podía procesar que me lo trajo supuse yo para procesarlo conmigo y con ese botija acabamos trabajando muy bien con las computadoras todo un proceso que terminamos trabajando con una computadora más grande. Los programas de la Ceibalitas son muy buenos, y trabajamos con programas muy buenos de inadaptación social; un personaje que se llama Sara que le habla al niño y el la insultaba le

decía cosas feas y ella lo reprimía bueno estuvo interesantísimo, jugábamos ¿entendes? jugábamos en el más profundo sentido del juego.

E: Y, ¿cómo fue la integración en los primeros momentos, vos tenes la computadora en el consultorio?

P: Y se fue dando espontáneamente.

E: ¿Por parte del niño?

P: No, por parte de los dos, porque yo al principio la tenía ahí, en el escritorio, no en este consultorio en otro.

E: ¿Era el consultorio de niños?

P: No, no, no. Yo hace mucho tiempo deje de usar la sala de juegos y usaba el consultorio mío donde jugaban los niños. Tenía un consultorio único para niños y adultos.

E: ¿Y la compu estaba ahí?

P: Y la computadora estaba ahí. Fue cuando te comente que presentamos esos trabajos con Lilian hará 20-25 años más o menos. Y lo de ahora es inevitable como se va integrando la computadora, primero que te la traen y sino te preguntan si tenés computadora, y si no te la traen te la piden. Esta en todos lados (risas), a veces me traen para jugar con los celulares.

E: ¿Qué utilidades se les da?

P: Otra cosa son los juegos con celulares si me ven el celular ahí; “¿Me dejas jugar?” Y antes de que yo conteste ya están jugando con el celular. Se viene la tecnología (risas), te acordas de esa película... ¿las asignaciones barbarás?

E: Ay no, no la vi.

P: Bueno habla un poco de eso de cómo una inclusión cultural inevitable que hay que asimilar y procesar, y si el psicoterapeuta no las asimila y no las procesa queda un poco out, queda un poco afuera del lenguaje infantil porque forma parte del lenguaje de ellos. Hay uno que me puso para jugar (me lo instaló porque yo no sabía instalarlo), el coso este para

viajar... el Google Earth: "Y vamos a viajar", "¿Y a dónde vamos hoy?" A tal lugar. Y ponía el recorrido.

E: ¿Y qué usos se le dieron por ejemplo?

P: Y jugábamos con ese, jugábamos... el me incluyó el programa y bueno viajábamos; "¿A dónde vamos hoy?" Íbamos por diferentes lugares. Es como jugar en el consultorio a viajar.

E: Claro.

P: Y bueno con algunos eran los juguitos esos estereotipados. ¿Ves? Ahí si es impresionate la diferencia que hice porque yo veía que estaba muy cerrado el juego en los juegos esos del menú que no puedes moverte y era solamente violento y como muy angustiados. Entonces yo ahí empecé a pedir al niño (eso está en uno de los trabajos), le pedí paisajes: "¿Por qué no ponemos un paisaje de la playa?" Entonces él me ponía que el autito iba por la arena, entonces le dije que se parece al Polonio. Hasta que un día me dijo: "¿Quieres que te ponga el de Punta del Diablo?", "Bueno, ponerme el de Punta del Diablo." O sea, tenía algo que ver con los dos y con nosotros, con playas de acá. O sea, se estaba procesando el elemento extraño. Pero pasó lo mismo con los juguetes con los Transformers cuando dejamos de usar la caja clásica y empezaron las Barbies y los Transformes también paso que costaba, pero después se asimilaron.

E: Y además de esas aplicaciones como el Google Earth, ¿de repente algunos videojuegos, alguna aplicación más que hayas usado?

P: Para mí lo más creativo fue con las pinturas.

E: ¿El Paint?

P: El Paint fue lo más creativo porque no estaba nada hecho, lo hacíamos. Ellos hacían cuentos y los ilustraban, entonces luego los imprimíamos y quedaba como un librito. Quedaban los colores más opacos cuando los imprimíamos, me daba pena eso, y a ellos les gustaba el brillo de la pantalla. Pero ta todavía no se les dio por usar el Power Point (risas).

E: Todavía no (risas).

P: Se da una formalidad importante Sofía, que no se da con otros juguetes, que es una asimetría generacional muy trascendente en donde, casi por primera vez yo te diría, que el

niño domina más el juego que el terapeuta que lo ignora, y este es un elemento importantísimo en psicoterapia.

E: ¿Y cómo sentís que impacta eso?

P: Y bueno, relativiza ciertos postulados muy estables sobre el que sabe y el que no, incluso por momentos ayuda a elaboraciones. Por ejemplo un niño que se siente disminuido de repente se siente que en eso se destaca y que su terapeuta no, entonces te volvés menos persecutorio. Claro, las transferencias son mas son como mas benevolentes se van volviendo más benevolentes porque al mostrarte mas como: “A ver yo no entiendo eso, ¿cómo se hace?”, “Se hace así, ¿no ves?, Se tecléa así, ¿no ves?” “Ah...pero cuando yo nació no había de eso no había ni tele”, les cuento. Y dicen: “¿No había tele?!” No podían creer que no había tele cuando nació: “Nos reunimos en la casa del vecino a ver tele todos”. “¡No!”. Y ahí empieza haber un fenómeno transferencial extraño, porque claro el ritmo de cambio tecnológico es tan grande, rápido, que empieza lo transferencial. A ver, bueno, edades te dan en la transferencia, si sos muy vieja o muy joven y no sabes nada, empiezan las particularidades transferenciales, que cambian el ejercicio de la psicoterapia y lo vuelven más interesante.

E: ¿Y a nivel de lo contratransferencial? ¿De cómo te vas sintiendo?

P: A nivel contratransferencial es interesantísimo a veces te sentís un gusano que no sabes nada, pero ¿qué haces?, ¿Eliminas el instrumento nuevo?, ¿Lo sacas y te quedas con los bordados antiguos porque a mí no me sacas del punto cruz? Una cosa así, ¿no?, ¿Qué haces? Porque hay otra postura también que los niños están muy alienados con las computadoras. Yo lo he conversado mucho en AUDEPP en el área del niño, ellos se piensan que están muy saturados, ¿y qué haces, no los incluís?, ¿Podes sacar afuera, podes dejar afuera lo que hace rato está en que la vida de ellos?

E: ¿Vos sentís con el uso de la computadora alguna particularidad diferente, digamos al consultorio más tradicional?, ¿Sentís que hay cosas que se den dentro de la sesión distintas a las que se podrían dar antes?

P: Claro que sí, por supuesto que siento. Hay como un tercero por momentos. Hay como un tercero con un poder muy grande como Dios Google, o Dios Internet, pero que está en la cultura. Entonces los niños que nos vienen al consultorio son niños integrados en esa cultura y nosotros en otra cultura. Depende de la capacidad de juego que vos tengas, si vos sos



juguetero jugas igual con la computadora. Yo a un niño cuando yo veía que se volvía todo muy tecnológico (era un niño adoptado), compré un macaquito, yo quería juguetes. Él lo sentaba al lado de la computadora y le enseñaba y decía que era su hermano bobo y lo tiraba. Pero yo quería incluir las demás cosas de la vida cotidiana, también en el mundo informático, que no quede dissociado. Si logramos eso está bárbaro porque por ejemplo lo logramos con los niños cuando hacen cuentos en la computadora; había unas palomas que se concentraban en la terraza y después las palomas pusieron huevitos, y entonces justo lo estaba viendo el chiquilín. Él ahí hizo un cuento en la computadora, pero ahí era muy directo porque él estaba viendo el nacimiento de las palomitas e hizo el cuento, y ahí había un tránsito más fácil, pero sí, es un elemento nuevo, es un elemento nuevo. Pero me parece que a los terapeutas les pasa lo mismo que les paso a los maestros, es un elemento nuevo en la cultura; lo asimilas o lo dejas afuera, y bueno ahí está cómo te consideres que hacemos; hacemos de cuenta que no ocurre y seguís haciendo cuenta que interpretas una fantasía original y le decís disparates, o jugas con lo que realmente tiene en la vida todos los días.

E: ¿Y qué pensás que la computadora habilita y que obstruye? Quizás como eso de las ventajas y desventajas de su uso.

P: En principio nada, como regla general nada, ni habilita ni obstruye nada especial. Dependerá del uso de cada niño y cada terapeuta haga, ahí el concepto de uso, es muy importante, depende del uso. Puede favorecer ciertos encerramientos, ¿viste a lo que Freud se refería como compulsión en la repetición, de que queda como encerrado en un plan previsto por el juego y que no sale de eso? Y que eso evidentemente puede ser una expresión como de resistencia vincular entre el terapeuta y el niño o sea no podemos crear, puede favorecer eso sí. Por eso alguno colegas no la quieren adentro, es más liviano sin ella (risas). Lo que pasa es que ahí va, el terapeuta trabaja con su propia infancia dentro de la sesión, ¿vos sos terapeuta de niños?

E: Sí.

P: Bueno, viste que es tu infancia también y en tu infancia o en mi infancia no había computadora, ¿en la tuya sí?

E: (risas) Sí, más o menos.

P: Entonces claro, a mí me resultaba más fácil jugar con juguetes en tercera dimensión que los toco, que los ensucio ¿no? Es diferente, es más liviano el trabajo con niños sin las famosas maquinitas, pero están las maquinitas.

E: ¿Y qué opinión tenés acerca de los videojuegos?

P: Y yo que sé Sofía, yo no los conozco mucho.

E: ¿Y los que has habilitado?

P: Hay algunos preciosos, yo los he descubierto con ellos. Cuando yo me pongo protestona les digo: “Esto es horrible, esto no es para psicoterapia”, y me dicen: “Qué es la psicoterapia?” Y yo les digo: “Tienen que ser de imaginación, esto no es de imaginación.” “¿Y porque no es de imaginación?” “Bueno pone uno de imaginación o no jugamos mas”. Entonces ahí me traen unos preciosos creatísimos que vos decís: ¡qué arte el que hace estos videojuegos! Porque algunos son de conexiones; recuerdo uno precioso que tenias que buscar la salida en el fondo del mar, son vehiculizables para... como son creativos se pueden vehiculizar lo que el niño siente o imagina entonces se puede trabajar con ellos. Le podes decir: “Pa, ¿mira si vos fueses ese pescado o ese pez y no encuentras la salida?” Entonces te dice: “Por acá puede haber.” Se puede trabajar con ellos.

E: Y en cuanto de repente a las intervenciones, ¿sentís que modifica un poco el tiempo? ¿Dejas de usar la computadora a una hora determinada o no? ¿Cómo te manejas con eso?

P: Lo que pasa es que yo converso con los chiquilines durante la sesión entonces no hay una intervención brillante, como se refería Melanie Klein como decía que tenía que haber. Más bien con adultos con niños ella intervenía en cada momento. Yo no trabajo en esa línea de Melanie Klein si juego, juego, juego. Entonces estas todo el tiempo hablando.

E: ¿Sentís que con la compu genera lo mismo de estar hablando?

P: Sí, porque si se ponen muy muy muy pesados y es una cosa horrorosa, algún comentario hago. Digo esto es el horror, es como morir, hago un “como si”. Claro, depende del terapeuta, supongo que se paralice con eso. Pero hay momentos que es como la muerte porque son cavernas subterráneas donde hay que matar, matar, matar para no morir. Una parábola espantosa ¿no? Es decir, persecutoria. Pero cuando te ponen ese jugo es porque algo están sintiendo en torno a eso y ¿qué decís? “No, a mi esas emociones no me las traigas.” De pronto podes decir son bravas y bueno ¿no podemos salir a la superficie a jugar? Lo vas ayudando de que al lado tuyo puede salir a la superficie, simbólicamente de la

mano del terapeuta sale a la superficie. Pero sí, son juegos de muerte y de competencias desbastadoras, pero son los juegos que ellos juegan.

E: Y pensás que hay surgen de repente significaciones...

P: Porque, perdona que te interrumpa Sofía, estoy pensando. El tema que está en todos lados es el tema de la violencia entonces se comprende el niño trae situaciones que son de violencia. Te interrumpí.

E: No, si... si vos sentís o pensás que de repente puede a ver en torno a la computadora significaciones diferentes, especiales o específicas del uso de la compu dentro de la sesión.

P: No te entiendo.

E: Claro, si hay de repente sentimientos, o mismo significaciones a través de la palabra, distintas de lo que se venía trabajando de repente en una sesión más tradicional, ¿sentís como que hay algo específico con el uso de la computadora, así como diferente?

P: Sí, está bien la pregunta, porque en realidad lo que entra a través de la computadora es una especie de gran hermano, entra lo que ya lo privado no es tan privado. Tenés razón en la pregunta, hay como una variable en eso, lo privado ya no es tan privado, están todas las redes, la fantasía del hacker... sí, es diferente sin duda. Y que está bien, porque en realidad es consistente con lo que pasa en la cultura, estoy pensando con lo que pasa afuera porque este nene que es invadido por la pornografía y me acaba trayendo la computadora acá adentro para elaborar las cosas conmigo.

E: Y con respecto al uso, ¿encuadras el uso, no lo encuadras?

P: ¿Qué quiere decir eso, a ver?

E: ¿Lo estableces dentro del encuadre inicial? ¿De repente pones días?

P: No, ni loca, ni loca porque ahí les doy pie. No, no, no. Yo encuadro muy pocas cosas en realidad, a ver (risas). Lo que pasa es que yo ya trabajo de otra manera, a mi me viene un niño, claro capaz que a ustedes les enseñaron lo que le tienen que decir ¿no?

E: Sí, no, pero lo inicial, si compete dentro de lo que vamos hacer acá, capaz que la consigna inicial, capaz que no llamarlo encuadre.

P: “¿Vos sabes porque venís acá fulanito?” “No”. “Venís a jugar conmigo. ¿Y porque venís a jugar? Y porque te haces pichi, porque mama dice que te haces pichi o porque peleas mucho, ¿tenés ganas de jugar acá?” Y bueno enseguida se pone a jugar porque ven que uno está disponible para ellos. Entonces yo no encuadro tanto todo, lo que sí tengo es un marco muy tranquilo de trabajo que yo sé lo que hago. Y cuando no sé lo que hago, como me paso y mucho con todo esto de la gradual invasión de las computadoras, lo llevo al grupo de investigación en la asociación psicoanalítica lo discuto con colegas, pienso, leo y ahí se va asimilando uno a la situación nueva.

E: ¿Y en qué momento consideras esto del límite? Bueno hasta acá usamos la compu hasta acá no.

P: No lo gradúo por día, bueno el lunes usamos computadora el martes no.

E: ¿Y el uso como lo manejas?

P: Y depende de lo que haga, yo no lo manejo lo vamos manejando los dos yo creo, el nene y yo. Ahora que me lo preguntas yo no le digo bueno basta se apaga. Una vez uno fue horrible, yo tenía que atender eran las 7 menos 2 minutos y yo decía: “Tenemos que cortar”. Y él seguía enganchado. Pero también pasa con el juego, es difícil cortar el juego. No pongo pautas tan estrictas con el uso de la computadora, porque si pongo pautas tan estrictas que no las traigan. Yo no digo: “Tráiganlas”. Las traen solos como te traen los juguitos de McDonald' s (risas).

E: Sí, de la cajita feliz.

P: Si, o las figuritas cuando el futbol y todas esas cosas, y los álbumes. Ellos te traen lo que van viviendo en la vida, y bueno cuando tienen celular te lo traen te marcan y te ponen. Tenía un niño que estaba tan solo, se sentía tan solo, que lo único que tenía era la mamá...me había regalado una agenda y me preguntaba cuándo cumple años mis perros, mis gatos, del mío, como amigos de él, no viene al caso con la computadora.

E: No, no importa.

P: El anotaba los cumpleaños de mis perros, mis gatos, claro el después empezó a tener más vínculos en la escuela pero los primeros vínculos fueron los de acá, pobre.

E: Si capaz esto es más bien de lo que traías al principio de lo vincular también como se mueve dentro de la sesión también con la compu.

P: Te des cuenta o no todo se mueve en forma vincular y cultural, te des cuenta o no, a veces te das cuenta, fenómeno, si te das cuenta tenés mas instrumentos porque te das cuenta como todo. Como paso con el uso de la contratransferencia y la transferencia en la historia del psicoanálisis al principio fue algo que ocurría y que el analista se asombraba y después lo incorporó, lo estudió, lo investigó y lo incorporó. Cómo técnicamente vamos acabar haciendo con las computadoras, no sé. Hace poco un paciente me planteo trabajar por Skype, un paciente que tenía que irse al interior a trabajar y quería seguir tratándose por Skype y en ese caso como había una patología obsesiva muy estricta a mi no me pareció muy oportuno porque iba a ser todo demasiado a través de la maquineta, era como seguir un discurso loco de “no al contacto humano”. Entonces ahí averigüé qué terapeutas trabajaban en qué lugar y bueno lo derive. Pero bueno sí me ha pasado una persona que se fue de viaje y que cada tanto ella por Skype me contaba, pero no más de eso, porque yo no manejo mucho la computadora no me gusta, (risas) para mí es como un bicho extraño.

E: Capaz que eso es lo bueno...

P: A mí me gustan las Barbies.

E: Todo va cambiando (risas). Bueno, ¿algo más que quieras agregar?

P: Estoy a tus ordenes para lo que quieras.

E: Muchas gracias.

## Entrevista P2

Entrevistadora (E): ¿Qué opiniones tenés acerca inclusión de la computadora en el espacio psicoterapéutico infantil?

Participante (P): Bueno a ver, yo lo utilizo, no en todos los casos. Creo que es como cualquier otro elemento de juego que puede utilizarse dentro del espacio lúdico de la sesión analítica. Requiere cierta predisposición a utilizarla de parte también del analista, por lo pronto que no sea fóbico a las computadoras (risas). Y en mi caso, y en mi experiencia, ha permitido el trabajo analítico como cualquier otro juego o juguete de la caja de juegos; es un mediador a través del cual permite simbolizar de forma muy eficaz. Tiene ventajas, tiene una versatilidad muy grande frente a otros juguetes. Ayer tuve un ejemplo con un niño de 5 años que vino con una Tablet. A su vez con otro que es un latente que se puso a jugar con mi laptop porque sabe que está y que tenemos una serie de juegos a los que jugamos; son dos juegos diferentes que permite simbolización bien diferente y en ambos casos interpretaciones como cualquier otro juego en la sesión.

E: ¿Vos la tenés integrada en el consultorio o la llevas?

P: No, en realidad yo no introduje la computadora fueron los niños las que las trajeron. Eh, es decir, hubo quienes empezaron hace ya algunos años a traer sus laptops que tenían y a jugar conmigo en la sesión y después yo no tenía computadora de escritorio en mi consultorio, pero después empecé a usar una laptop que la traía para trabajar. Siempre en el consultorio de adultos, nunca la lleve al consultorio de niños, y alguno de los pacientes que se metía en el consultorio de adultos me dijo: “Ah, ¿puedo jugar?” Primero con dudas pero después dije: “Bueno, vamos a ver y probamos.” Y se metieron a jugar, a mostrarme páginas de Internet en Youtube, o páginas que les interesan mostrarme.

E: ¿Y qué juegos utilizan por ejemplo?

P: A ver he ido conociendo paginas de jugos a patadas. Descubrí páginas que tienen cientos de juegos como es ad diez, no me acuerdo muy bien ahora de los nombres exactamente, pero páginas que tienen un despliegue de juegos de futbol... con los varones juego mucho al futbol, con las niñas no he usado tanto la computadora.

E: ¿No?

P: No, no he tenido tantas niñas en el análisis en este momento pero con las que he tenido, las experiencias que tuve no son estadísticamente significativas, pero en los casos no usaron para nada la computadora. Pero eh... también he descubierto juegos a partir de los chiquilines, algunos realmente que son fascinantes que están muy bien hechos. También a través de los pacientes he descubierto que la industria de juegos de video es muchísima más compleja de lo que creía y que de repente hacer un buen juego de computadora es casi como hacer una película. Tienen tanto elenco y tanto técnico trabajando como para hacer una película, y hay tanta cabeza puesta en ellos como un elemento de Ingeniería. Pero descubrí por ejemplo algunos que son de estrategia que están adaptados con una apariencia más lúdica, más infantil, que son realmente fascinantes, son atrapantes tan atrapantes como el ajedrez, esos juegos de reglas y el tablero. Hay uno que se llama Plantas versus Zombis ¿los conoces?

E: No, no lo conozco.

P: Ah los tenés que conocer (risas). Lo conseguí gracias a los docentes y después jugué y lo descargue, es un juego de grandes. Es como de estrategia progresiva se supone que es un jardín, está marcada la senda del jardín como si fuese un tablero de ajedrez entonces vos tenés que defender tu casa del avance de los zombis por la vereda del frente. Vos te tenés que defender de que no te coman el cerebro como hacen siempre los zombis y tenés como defensa plantas de distinto tipo que tienen diferentes habilidades para atacar a los zombis que también tienen distintas habilidades y cualidades. Entonces tenés que armar una estrategia que es muy compleja para ir contrarrestando el avance de unos y la defensa y ataque del otro. Es muy similar al ajedrez que parece muy divertido pero sin embargo implica un alto nivel de atención y mucha concentración y de estrategia, donde tenés que ir planificando. Bueno ese juego permite a su vez tanto jugar por un lado como plantas o como de los zombie y jugar uno contra el otro. Entonces claro, en la antítesis es extraordinario además de todo lo de estrategia y toda esa cuestión que es más un proceso secundario hay toda una cuestión de rivalidad que permite desplegar bueno todo lo que está en juego lo que significa esa cosa como de matar, los zombies; mueren cuando les cortas la cabeza. Bueno, todo eso implica también un juego con una serie de angustias que a través de eso se pueden trabajar y canalizar.

E: Y aparte este de los juegos, ¿qué otros usos le das, me comentabas Youtube?

P: Bueno en algunos latentes y en mas grandes también. Permite que haya que buscar Youtube sí, pero he conocido un montón de cosas, un montón de bandas juveniles que me

tienen un poco actualizado (risas). Sí, no queda otra; “One Direction” lo conocí gracias a mis pacientes, no solo porque me lo dijeron sino porque lo vi.

E: Lo viste (risas).

P: U otras, por ejemplo hay mucha gente que hace videos para Youtube y se hace famoso haciendo videos de tipo Stand Up; hay un chileno que se llama Germán tiene un canal de Youtube si buscas hola soy Germán te van a parecer una decena de videos de un muchacho que se llama Germán Garmendia que es un músico y actor chileno que en cada video, que dura 45 minutos, hace Stand Up de cualquier tema: la novia, los padres, el peor día de mi vida, el colegio. Muy gracioso el modo y los comentarios que dice; la insoportable de mi madre (risas) y como se queja, todos los papeles, es un muy buen actor pero, lo descubrí también gracias a mis pacientes, y me permite aparte de reírme trabajar elementos que de pronto del colegio, de los padres, de la novia. Tenés que verlos, u otra que se llama “La Loca de Mierda”.

E: Ah, sí.

P: ¿La conoces? (risas) La Loca de Mierda es más fuerte, usa malas palabras Germán no, es mucho más contenido, mas medido, usa alguna mala palabra pero la Loca de Mierda es mas para adolescentes, les gusta más a los preadolescentes: “Mira esta lo que dice”. Y nos reímos y bueno a partir de eso hablamos. O bueno, ahora sé que hay un dibujito pero antes estaba en Youtube la Naranja Molesta, es una animación de una naranja que está en la cocina tiene ojos y una boca y empieza a molestar a todos los que están en la cocina es un poco fastidioso (risas). Claro, todo eso también salido del contexto de una sesión con todo eso del fastidio del cargoseo, la castración, da para millones.

E: Y, ¿vos encuadrás el uso?

P: No, ah bueno, a ver si, si, hubo momentos en que la computadora se convirtió en un juego defensivo y donde se convirtió como un elemento de encierro en el juego donde me excluían y me dejaban en una cuestión de espectador. Hay juegos que nos permite la interacción de a 2, pero había juegos que en ciertos casos terminaba viendo como jugaba el niño y yo quedaba fuera y no participaba, es decir como que se cerraba el mundo que no me permitía que yo interviniese y cuando quería hacerlo quedaba por fuera. Entonces en cierto momento dije: “Bueno vamos a jugar los dos” o “participamos los dos” o “jugás conmigo”. Y a regaña dientes al principio lo aceptaron en algunos casos, en otros cuantifiqué el tiempo.



Me acuerdo de un ejemplo de un niño que empezó jugando en la sala de juegos y descubrió la computadora y empezó a jugar con la computadora en el consultorio de adultos, y entró como en esa cosa de encierro. Y en un momento lo frene: “O vamos allá y jugamos a otra cosa así jugamos los 2 o jugamos los 2 con la computadora”. Y en cierto momento también empecé como ah poner una cuota de tiempo para charlar, porque viste, se empezó a dar como un movimiento natural que se iba de la computadora al diván y ahora lo hemos establecido como una cosa natural que se dio: tenemos un primer rato de charla donde se tira en el diván y un segundo rato donde va a la computadora y seguimos jugando los 2 juntos, este, donde se despliegan distintas cosas que las que aparecen, es como una prolongación de lo que empezamos hablar, este es el caso de un púber. Digo, he tenido muchos pacientes niños que después crecen y terminan en el consultorio de adultos, que se hacen adolescentes, que empiezan con la caja de juego y terminan en el consultorio de adultos. Pero en este caso es otra cosa porque la computadora queda como mediadora entre los dos espacios, la articulación del juego con la computadora, del espacio de juego con el espacio en la sala de adulto y el trabajo con el diván y el trabajo con la palabra, y sobre todo, que no sea un juego que me excluya, que no cree una situación de aislamiento. Lo permito hasta cierto grado, en la medida que eso se prolongue trato como de participar yo o meterme en ese mundo encerrado.

E: Claro, ¿desde la primera consulta vos la encuadras entonces?

P: No, no, no.

E: ¿No hablas de la computadora?

P: Jugamos a lo que... a ver, la computadora no está en la sala de juegos, y podemos pasar 2 años trabajando en la sala de juego con un niño sin que vea la computadora, sin que participe con la computadora, el camino al consultorio de niños hay que pasar por el de adultos y muchos se meten y descubren que tengo la laptop en el consultorio, muchos ni bola le dan, y otros dicen: “Bo, ¿podemos ir al consultorio de la laptop? No la siento tampoco de entrada pero cuando insisten y venimos ahí sí empezamos. Pero es como algo que va surgiendo, tiene que surgir del niño. En realidad mi encuadre es más bien clásico en principio pongo la mesa con la caja de juego, juguetes colectivos que están en la sala, pelotas, juegos, juegos de mesa que están ahí guardados que los usa cualquiera, más su caja con sus cosas. Y bueno a veces ocurre que vienen con sus propias computadoras como ayer se dio con este chiquitito que dio pie a un trabajo interesantísimo porque vino enojado por una situación particular y cuando entra estaba jugando y estaba armando

piezas en un mundo virtual y cuando quise ver él me tapó la Tablet y él jugaba solo y no había personajes. Después había situaciones donde se angustió porque no quería quedarse solo en el consultorio. Y después quiso jugar a luchas de robot, y yo le dije: “Ah, me parece que vos estas muy enojado”. Porque estaba meta pegar: “Ah sí, vos sos este.” Entonces se dio un momento que él me pegaba a mí, y me pegaba: “Te voy arrancar la cabeza” (risas). Y yo le decía: “¿Puedo jugar? Y me decía: “No, vos mirá cómo te rompo la cabeza” (risas). Y termina (tiene 5 años), y termina la sesión, después de una serie de juegos, con otro juego que cocinábamos, ¿viste confituras Candy Sweet? Y terminamos comprando y compartiendo para cada uno de los dos una cosa más reparatoria. Todo el movimiento entre lo persecutorio-reparatorio y lo aislado. La lucha se da por un proceso mediado por los juegos que él me va trayendo con su Tablet, que uno mismo va aprendió, donde primero me excluye y después me alimenta, me pareció lindísimo porque todo el movimiento que hizo en ese tránsito de la sesión, mediado también por el juego.

E: Buenísimo, la verdad muy lindo ejemplo. Y con respecto a las intervenciones, ¿cómo te manejas? ¿Las haces mientras juegan? ¿Después?

P: Hay muchos tipos que vos podes personalizar con la situación que está ocurriendo como bueno, ser parte de los personajes de la lucha en este ejemplo, como también la situación del paciente aquí, hoy en la sesión. Un ejemplo o a ver, o simplemente a partir de términos de trabajo y del despliegue de asociaciones que se necesite o también compartiendo juegos desde la rivalidad, la lucha: “ah mía me mataste ¡te voy a matar!”. Esa cosa repartida del acto del juego, permite tanta fuerza escénica si se quiere del gesto contextual como permite jugar al fútbol o cualquier otro juego que sea de agonistas en la sala, o un juego de mesa. Pero por ejemplo eh tenido periodos en pacientes latentes que se pasan un mes un mes y medio o 2 meses jugando al truco, puede ser un embole pero también puede ser una forma de intervención de la pelea, y claro hasta la forma cómo se juega lo contextual, el despliegue del juego. Hay una cosa muy fuerte que es parte de la sesión y del trabajo y es parte de la intervención misma, como procesar: “¡Ah, te mate!, ¡ah sigo vivo, sobreviví!” Todas esas cosas es parte misma del trabajo.

E: ¿En cuanto a las ventajas y desventajas que observaste con el uso?

P: Y bueno como ventajas a ver, ahora que se me ocurra, me facilita también un cierto aislamiento a ver algún trabajo de Balaguer que justamente hablaba de la virtualidad de estos mundos virtuales que genera la computadora. Hay adolescentes que me comentan cómo se encierran en... hay un juego virtual ahora que se juega en línea se llama “League

of Legends” que genera un espacio donde interactúa gente que están interconectados y luchan unos contra otros en una especie de lucha interminable en un espacio virtual que no tiene un propio fin más que la lucha en sí. En algunos yo he observado que se convierte como en una adicción aislante, y genera una cosa muy adictiva. Los juegos tienen una cosa muy adictiva muchos de esos juegos tienen una cosa muy adictiva y genera como eso una forma de interacción donde incluyen el sesgo, es decir el cuento real con sus pares se produce, es decir, para incluirse a ese mundo virtual que juegan ellos y desde ese espacio virtual, no desde el espacio físico inmediato, el contacto inmediato. Eso es más como el efecto del videojuego, no tanto la situación analítica. Como contraproducente dentro de la situación que yo vivo, es cuando estas cosas comienzan a gestarse también en el análisis y cuando trato de desarticularse en tanto sacarlos del encierro. Y se empieza a generar como esa especie de discusión, que me quedo excluido de esa interacción. Es un poco eso.

E: ¿Y notaste alguna la diferencia como que ahora de repente se solicite más el uso de la compu que antes?

P: No, no. Los que ya saben que hay vienen, y después ya ahí la usan, y los que traen la computadora también la usan. A veces no es la computadora en sí, pero es un videojuego de esos que viene como un “Nintendo” chiquito portátil y es lo mismo, es el mismo uso, tienen el mismo valor y puede ser manejado y trabajado como cualquier otro. Lo que me parece que requiere es el esfuerzo de entrar a esos juegos, que es entrar a la virtualidad de ese juego, no solamente interpretar por qué pusiste esta letra acá y qué significa eso, sino también como entrar en ese espacio e interactuar en el espacio de ese juego.

E: Y justamente te iba a preguntar sobre esto, ¿qué piensas sobre los aspectos transferenciales y contras transferenciales con la computadora? ¿Notas cosas específicas que surjan a partir de eso? De lo que pasa ahí directamente en el uso o mismo lo que vas sintiendo vos.

P: No, no. No podría decir que generen algo especial o particular, distinto. La transferencia busca caminos para manifestarse, busca por donde salir y por donde satisfacerse y uno de esos caminos es el despliegue a través de la interacción mediada por el juego. Es decir es una modalidad del juego contemporáneo, es un instrumento contemporáneo que es parte de la cultura y tenemos que aceptar y usar. Yo sigo comprando las cajas de juego con los bichitos y las maderas, y siguen estando las cajas de juego de mis pacientes, pero cada vez tiene como...como elemento para sincronizar y vincular y jugar e interactuar, dejan los juegos más relegados de la elección por otras cosas que son más atractivas de todo punto

de vista. Que además están diseñadas de hecho para ser atractivas y te tocan todo un aspecto sensorial y de las dinámicas de las percepciones que las hacen más pregnantes, más fuertes. Los que hacen los juegos los hacen para que sean adictivos que toquen todos nuestros registros neuronales y producen sensaciones placenteras.

E: ¿Y con lo contratransferencial de lo que vos vas sintiendo?

P: Bueno hay momentos que siento que es como un buen instrumento, no es más que un vehículo a través del cual analizo, un elemento que me permite simbolizar, y por otros momentos me siento como un cero a la izquierda (risas). Pero eso mismo también pasa con niños con la caja de juego que se encierran en un rincón o en la mesa y me excluyen de algún modo tratan de anularme, es parte de la dinámica del juego y del análisis del niño, es parte del proceso del análisis.

E: Y, ¿notas algo específico que surja a partir de la computadora, algo distinto?

P: ¿En qué sentido?

E: Alguna especificidad diferente que vos notes que con el uso se puede dar o que te haya pasado o que te haya sorprendido.

P: A ver si se quiere como juego o como instrumento es un elemento que apela tanto a lo afectivo y a las aéreas cognitivas y en ese sentido en muchos casos me ha permitido ver aspectos cognitivos que evolucionaron a lo largo del proceso de trabajo con el paciente. A ver, si bien yo me forjo desde una perspectiva psicoanalítica, soy, me siento un psicoanalítico y trabajo con el inconsciente, hay aspectos cognitivos en el desarrollo del niño que no puedo dejar de lado, sobre todo cuando está comprometido por lo afectivo. Y este tipo de juegos genera como una posibilidad de trabajar en una trama compleja que implica tanto lo afectivo, de simbolización y aspectos emocionales, como también la puesta en juego de procesos cognitivos muy complejos, que en esa cosa progresiva que tienen los juegos van siendo cada vez más complejos y van a implicar mayores desafíos. Que a veces genera obstáculos o un elemento para desistir y decir: "Ah bueno yo no juego porque es muy complicado", "A ver pero porque no puedes?" Y hasta se toma como un elemento que permite agarrar confianza, si resolvemos el problema. Puede ser muy pedagógico pero también es parte de lo que ocurre en el trabajo analítico, capaz pensás que es una tarea más psicopedagógica, bueno sí es cierto puede tener un aspecto psicopedagógico, pero si a su vez también estoy considerando el inconsciente y el afecto en juego en ello, me parece que

no lo discriminas tanto. Es decir te enfrenta al desafío de poder manejar los dos registros, me parece que ese es el punto más interesante.

E: Bueno, ¿algo más que quieras agregar?

P: Es decir, la he usado pero no me he puesto a sistematizar el uso. Me parece que en estos colegas falta como más tiempo como para poder decir... Si bien hace tiempo que lo uso y en muchos casos, noto que se ha ido como metiendo en el consultorio. Me parece que en el espacio clínico tendría como experiencias puntuales particulares, la generalización es en un momento posterior, y creo que no lo puede hacer tampoco el clínico. Me parece que esto que vos haces es como una segunda mirada de las cosas y enriquece mucho más, porque vas sacando líneas generales de lo que cada uno de nosotros podamos estar haciendo con estas cosas. En sí creo que contra el prurito general que hay, sobre todo los psicoanalistas más veteranos que no vivieron la aparición de la computadora, hay una fobia general (risas). Te voy a decir una cosa en la APU yo paso por experto en informática (risas), ¿sabes por qué? Porque debo de haber sido el primero que sabía usar el correo electrónico.

E: Analista de Sistemas (risas).

P: Si, Analista de Sistema de la APU, la pagina web de APU la hicimos 4 locos de allá que sabíamos usar el correo electrónico, nos dijeron bueno ustedes que son los que saben usar la informática vayan y hagan la pagina, hace como 10 años. Después si, vinieron más jóvenes. Pero los 4 primero que hicimos la pagina de APU fuimos 4 locos que no sabíamos... (risas).

E: Los expertos en...

P: Hay una anécdota dicen que después de que triunfo la revolución cubana estaban viendo a quien metían a cada uno en el gobierno y dice que Fidel pregunto: "Bueno ¿quién se considera economista?" Y uno parece que entendió quien es comunista y dijo: "¡yo!" Y le dijo: "Bueno entonces vos vas hacer Ministro de Economía (risas).

E: Y si a veces pasa que no todo el mundo se anima, no todo el mundo está como...

P: Si, es que hay una generación que saben usar el correo electrónico fluidamente, algunos no saben ni eso, pero parece que fuse como una especie de crisis, es decir ta, yo me

divierte con la computadora, es cosa mas de viejo (risas) además hace bien para evitar el Alzheimer.

### **Entrevista P3**

Participante (P): ¿Qué te iba a decir? ¿En qué estábamos? En el tipo de objeto, a ver. ¿Por qué le brindas objetos al niño o al púber? Porque todavía el dominio de su lenguaje de lo verbal no está en su etapa máxima, o sea eso tiende a irse desarrollando, entonces brindas puentes que son intersistemas de acción, intermediarios, muchos de los cuales serán sustituidos posteriormente por los sistemas verbales. Pero no todos sino serian solamente una maquina de hablar.

Entrevistadora (E): ¿Consideras que la computadora es uno de esos puentes?

P: Sí claro. Como cualquier otro objeto más. Y el objeto tiene que ver con algo de que, uno brinda pero también algo que el otro pide, no es algo que uno impone.

E: Y en tu caso por ejemplo, ¿la computadora como se presenta de repente en el consultorio?

P: Está a la vista. Como consiga es, bueno yo te voy a mostrar lo que hay acá y tú puedes usar lo que quieras siempre y cuando no sea peligroso para ti ni para mí. Eso como para cualquier tipo de objeto entonces desde ahí tiene el mismo valor que puede ser... A ver, el objeto en sí mismo no tiene un valor, el valor se lo da el niño, puede ser un objeto de adicción puede ser un objeto transicional, puede ser un objeto acompañante, puede ser un objeto tutor que habla Víctor que Víctor Guerra que a mí me gusta que habla de ese objeto tutor porque no es ni acompañante ni transicional, son todos precursores. Entonces la computadora en sí misma es un objeto más y tiene que ver con nuevos discursos culturales; así como te decía que antes usaba el grabador, o en su momento para escuchar cd, después para los dvd, tuve que irme ajironando, la radio, la televisión, en su momento fueron objetos que fueron pedidos por el niños para dar cuenta de algo que necesitaba, que no alcanzaba con la narrativa verbal necesitaba ser acompañado por un discurso de acción. Lo que yo te decía hace un ratito es que el niño es un adicto del hacer, necesita experimentar con sus sentidos, porque la palabra en sí misma es una palabra hueca. O sea, en ese "hacer" además van los afectos, que tiene el adulto que lo acompaña, y la gestualidad. Bueno todo eso acompaña el discurso. Yo te decía hace un rato que las diferentes ofertas que tiene Internet, desde información, de repente suponte estamos jugando... yo que sé al

“Ahorcado” inventamos palabras y bueno: “¿Qué es eso?” “No sé, a mi me lo dijo fulano”, “Bueno para mí no es así”. Yo tenía un niño que “sabía todo” y eso generaba mucho rechazo. Y eso llevó a que en determinado momento me decía por ejemplo (estoy inventando): Me decía que Honduras era la capital de Nicaragua, y yo: “¿Sabes fulanito? Yo tengo entendido otra cosa” Y bueno en su momento era el diccionario ahora es Google. O suponte, estaba perdido, otro de los chicos, cómo se trasladaba de un lado a otro, entonces bueno vamos a ver Google Earth, vamos a ver los mapas, las calles, los ómnibus, digo, como distintas formas de orientación espacio-temporal que te también lo va dando, o la narrativa, o cómo le va en el colegio, porque muchas de notas las publican en Internet, las graficas. Qué pasa con fulanito, “Vos sabes que para mi fulanito es raro, no sé cómo decirte esto”, entonces de repente me muestra la foto de fulanito, entramos al perfil de fulanito: “¿qué es lo raro?” y me dice: “¿ves esto acá?”, “¿Y qué será algo que te llama la atención en el pelo? No sé, por ejemplo. Por eso no es la fijeza de la computadora es un medio que permite acompañar el discurso.

E: ¿Considerás que está siendo como mas integrada ahora la computadora?

P: Por supuesto, a ver, como en su momento fueron integradas otras ofertas tecnológicas por ejemplo la radio, hay chicas que me la pedían, suponte había un programa que escuchaban a las 14 de la tarde y a mí me hacía mucha gracia y que había cosas que no entendía: “¿No tenés una radio?” “Bueno entonces la próxima traigo”. Esa radio en ese tratamiento estuvo presente, entonces eran como enigmas que se iban presentando y que lo íbamos entendiendo juntas. O la música para jugar a las profesoras de educación física y hacer las demostraciones de baile, o la televisión para dar cuenta de repente de determinados reclames, estoy pensando en distintas situaciones. De la misma manera uno arma una sala, un dispositivo, el fin es que posibilite la simbolización en la narrativa, es decir ningún objeto tiene un fin en sí mismo, depende del niño de cómo lo va a usar. Si lo usa como algo adictivo y compulsivo, como pueden ser las cartas pero no solamente la computadora cualquier otro objeto puede ser. ¿Por qué te quedaba la duda de que la computadora puede ser tan problemática?

E: No, no quería saber más o menos los uso que se le daba; vos me hablabas de Google, Wikipedia, ¿algún otro uso que hayan utilizado?

P: Sí, déjame pensar un poquito, los mails famosos suponte si se tenían que comunicar con la psicopedagoga: “¿Te parece que le escriba ahora?”, “Pera un poquito entonces juntos

vamos viendo”, o si le quería escribir a un amigo o: “Mira lo que me pusieron en el muro”, yo que sé, o los juegos.

E: Claro, ¿qué opinión tenés sobre los videojuegos?

P: Sobre los videojuegos que los vamos viendo en sí. A ver, cuando quedan muy prendidos solamente (yo no tengo demasiada experiencia todavía), del videojuego, yo digo: “Bueno a ver pará, ¿yo qué, estoy acá de adorno?” Pero lo mismo es cuando quedan solos dibujando y vos estas ahí y de repente quedas como en espera: “¿Qué pasa conmigo, porque me dejaste afuera?, ¿Esto te pasa solo conmigo y cuando estas con tus compañeros como hacen?” Es decir, de la misma manera cuando antes podía ese niño quedarse ensimismado con otro tipo de objetos.

E: Claro, ¿consideras que tendría que tener como un encuadre particular, el uso de la compu?

P: No, creo que la intervención depende del analista. De repente si vos ves que el niño queda todo el tiempo ensimismado jugando a la bolita y tu no entras, no entras, y no entras, de repente tenés que trabajar por qué no entras y esperar de repente mucho tiempo que eso suceda para ir viendo. No lo dejo mucho en silencio todo el tiempo, porque sería como el silencio del adulto, dejarlo todo el tiempo conectado a un videojuego donde tú no entras es como dejar a un adulto en silencio entonces trato de ser una terapeuta viva, presente, activa, entonces: “¿Qué pasa que no me dejas entrar?, ¿Y porque te obsesiona tanto la guerra?”, por ejemplo: “¿Y qué pasa cuando lo matas?”, “¿Y vos que pensás de esto?” Porque estoy pensando un ejemplo de la guerra de Irak e Irán: ¿Y esto qué es?, ¿Vos sabes que de verdad hubo una guerra entre Irak e Irán?”, “No, yo pensé que era solo un juego”. Por ejemplo ponerte a pensar acerca lo que están viendo o haciendo pero no solo con el videojuego con otras cosas que ellos van trayendo, o cuando traen muchas fotos. Eso me llama muchísimo la atención: que la imagen tiene un papel distinto en esta generación no hay duda. Me parece que hay algo de la imagen que tiene que entrar, es tarea nuestra que la imagen de materia clínico, se convierta en un material clínico útil.

E: ¿Y cómo ves este los aspectos dentro de la sesión, como por ejemplo el tema de las intervenciones? El estar usando la computadora de repente en determinado momento y el momento de realizar las intervenciones ¿pensás que es un poco distinto a los demás juegos?



P: No, porque suponte si están jugando a algo es como además está pactado: “Bueno ta perfecto, un rato me dejas a mi sola”, van charlando, es como si yo te digiera ¿viste cuando vos rayas, mientras vas haciendo dibujitos para tratar de ver cómo vas a empezar una charla? Por lo menos en mi experiencia es así. Estoy pensando en una sesión de hoy: Llego y se enchufo el coso... yo ahí sentada: “¿Sabes que este fin de semana me dejaron sin computadora? Porque dice mi padre que le falte el respeto”, y él sigue hablando mientras está jugando. Por eso te digo, no tengo la experiencia que eso implique coartar el dialogo, creo que pasa por la intervención de uno.

E: ¿Y en lo transferencial?

P: A ver, trabajamos en transferencia, o sea si te da entrada o no, tiene que ver con algo que se vuelve a dar en el vinculo con el adulto, o con el vinculo con el ser humano. Si continuamente te deja de lado suponte y tu no entras: “Hay che ¿viste vuelves a dejarme afuera? Tu venís diciendo que nadie te integra” (te estoy inventando) “Pero en realidad lo que yo veo es que tu acá no integras, esto que te pasa acá conmigo ¿es lo que te pasa afuera que no integras, o que querés tú solo jugar?” Suponte, o yo le pregunto: “¿cómo es ese juego?” “No, no, no te lo quiero explicar”, “Bueno, ¿qué pasa que no querés expresar tus conocimientos?” Viste que hay niños que se guardan los conocimientos o son mas inhibidos: “¿Qué pasa?, ¿Que tenés miedo?” Por decirte algo, que insisto es otro elemento más.

E: ¿No sentís que tiene alguna especificidad? Por ejemplo hoy nombrabas el tema de la imagen, que vos decís la imagen esta re presente.

P: Pero no solo con la computadora, estoy pensando en las fotos o en las filmaciones por ejemplo que cada vez más vienen y dicen: “Grabe esto, filme esto” O que graban a los padres discutiendo, la necesidad de mostrarte el hecho en sí, la cosa concreta. Entonces es tarea nuestra permitir que ese registro y de decir: “¿qué pasa?, ¿qué harías si te filmaban a ti en un momento de intimidad? Por ejemplo cuando vas al baño.” Suponte algo muy concreto. “¿Por qué pensás que no te van a creer?, ¿Por qué pensás que no le podes contar a tus amigos? Porque pensás que tenés granas de que lo escuchen todos?” Por algo vos me pediste permiso para grabar. Bueno hay algo ahí, a ver Sofía en los tiempos de construcción del psiquismo como es la infancia y de la restructuración como es la adolescencia y los púberes, la formación, el trabajo del preconscious y la formación del Ideal cumple un papel fundamental. Entonces, por ejemplo estos aspectos que pueden tener un sesgo ético: qué pasa si a ti te filman, qué pasa si a ti te graban. Viste uno puede preguntarse si esto tiene algo de educativo. No, pero sí sabemos que determinados ideales

se necesitan como contrainvestimento para mantener la represión, entonces hay momentos que entras más en eso: “¿Y por qué lo tenés que grabar?, ¿Por qué lo tenés que contar?, ¿Y porque te parece que está mal?” Y empezés a trabajar todo el sistema de Ideales, que no quede solo en una cosa superyoica: porque está mal o porque está bien, cual mandato. Sino como darle contenido, poder trastocar ese Ideal, los aspectos más omnipotentes del Ideal, en Ideal del Yo, porque son brújulas. Estoy pensando también en una nenita, era una niña rara, poco menos era la dejada de lado, que para ella era mongólica y no sabía ni lo que era mongólica. Y bueno ahí me la mostró en la foto y bueno ahí lo que pasa con el que es diferente, que pasa con el que es distinto, porque esa necesidad de expulsarlo. Suponte, eso se lo relacionaba con una vez que ella tuvo muchas ganas de llorar porque nunca la eligieron para jugar al Handball porque ella jugaba mal. Entonces, “¿por qué pensés que es válido hacérselo a ella y no en tu caso?” O sea, como formas de poder ir trabajando con distintos aspectos que son también inconscientes pero que son momentos de ir incorporando también los valores y de sistemas de ideales. ¿Por qué nos fuimos a esto? Por el valor de la imagen, que la imagen cumple un papel fundamental porque facilita diríamos como el compartir algo de lo sensorial. Pero de todas formas hay darle otra vuelta de tuerca u otra vuelta de espiral y poder enriquecerlo con otros aportes desde lo verbal pero también de lo afectivo. Porque no sé si te diste cuenta pero todo lo que estaba diciendo es de los afectos: “¿cómo te sentiste?, ¿Por qué te da tanta rabia?, ¿Por qué te angustiaste?, ¿Esto que me estás diciendo que querer parecerte mucho a él o a ella? O lo que puede shockear, o sea, suponte esto que los padres tanto dicen: “Te vamos a controlar tus amigos por Internet, porque no sabes quién está del otro lado, ¿tú que pensás de esto?” Bueno ahí ver cómo se cuida, cómo no se cuida, qué piensa que los padres de plantean. Y en ese sentido sí, estamos en una sociedad donde la imagen importa, imagen en todos los sentidos, entonces es fuente de comunicación también.

E: Y, ¿qué ventajas y desventajas consideras que tiene la computadora? O sea por un lado vos me decías bueno como esto de las posibilidades de comunicación, de trabajar algunas cosas, ¿alguna ventaja más que consideres?

P: Yo creo que como todo nuevo discurso cultural tiene que ingresar, pero para ser usado... O sea, el método no cambia, el método es el mismo, lo que cambia son los objetos. Si le tres un soldadito de plomo te mandan al diablo, ahora, pero lo que he descubierto también de repente les traes las bolitas y los bochones y quedan encantados porque en su casa no los usan. Como también otra cosa de repente te dicen: “¿Puedo jugar hoy con la computadora porque estoy en penitencia? (risas) Esa es la típica, “porque en mi casa no me dejan”, “A ver para, para, ¿qué es esto a ver es como que me estás diciendo que yo lo haría con vos, dé

que me estás hablando, qué pasó entonces?”. Entre tanto va surgiendo esto, por ejemplo este chiquito que te decía se sentó pero en realidad más que jugar estuvo dialogando conmigo, o sea no perdió efectividad, en realidad no pudo jugar como él hubiera querido porque estuvo dialogando e interactuando diciendo: “Son todos unos nabos, me pasan poniendo en penitencia, me pasan diciendo que no”. Todo esto no veo que sea un impedimento.

E: ¿No ves como una desventaja así particular?

P: No, no, como también en su momento, yo antes en el otro consultorio tenía aro de basquetbol, ahora no lo tengo porque es más chico como también jugaba al futbol. Pero digo, hay mucha cosa que está a disposición y depende de la edad, hay muchos chicos que no te usan la computadora, como hay otros que sí, y de repente hay chicos que se pasan horas. Estoy pensando en otro que dice que tiene una adicción a la computadora, y acá jamás la usa, jamás, jamás, más bien vamos pensando formas, me dice: “¿No me ayudas a pensar en formas para restringírmela un poco?” Y el acá la tiene a disposición. El padre se la restringe mucho y tiene una pelea muy grande con el padre. Entonces cómo en realidad esa supuesta adicción que él dice que tiene en la casa, es como para pelear con el padre: “Porque acá la tenés y no la usas”, y me dice: “Tenés razón nunca pensé en eso”. Sí, el terapeuta del niño tiene que tener esa disponibilidad a jugar con lo que venga y así como una silla es un caballito, bueno la computadora puede ser una forma de mostrarte su angustia, de mostrarte sus destrezas, de mostrarte sus curiosidades. Hay una de estas, que hizo una serial para niños y ahora es media porno que se saca fotos semi desnuda con las tetas al aire...

E: Ni idea.

P: No me acuerdo, bueno la paciente es una adolescente de 14 años: “¡No sabes lo que paso! Apareció fulanita de tal con las tetas al aire”. Y entonces aparece ella haciendo de programas para niños, dice: “Es como Xuxa” y le digo: “¿Y vos que pensás de eso?” y me dice: “Mírale las tetas” y yo le dije: “Ah sí son grandes ¿vos que pensás?, ¿Te llama mucho la atención?, ¿O vos te preguntas como van hacer las tuyas?” Y ella se reía. Creo que en un momento usar la computadora era como mala palabra, muy endemoniada. Yo creo que es como todo, yo te soy sincera hasta que no lo tuve claro, se fue dando sola, porque yo siempre la tuve en el consultorio.

E: ¿Ah, sí? ¿Y siempre la tuviste en el consultorio de niños?

P: Sí, y siempre estaba adentro del placar, nunca me implicó como tener que hacer un planteo particular. Hoy por hoy si entras a una casa y hay computadora, como tener que explicar porque hay una silla o una mesa. Entonces digo el uso va a depender del chico. Hubo un tiempo al principio que fue muy cuestionada, es como los mensajes del teléfono, yo personalmente me manejo muchísimo con mensajes de texto con el teléfono y no creo que altere en demasía, son formas, medios que lo cultural ofrece como forma de comunicación. Creo que ni satanizar ni endiosar ningún objeto en sí mismo. A ver junto con las computadoras están las maderitas y de repente están ahí y ni la usan y capaz que sí. A ver la computadora no ocupaba el sitio de honor depende del momento del niño de la situación.

E: ¿Hay algunas edades que la pidan más que otras? ¿vos percibís eso o es tema de épocas?

P: Ya te digo siempre fue usada como algo momentáneo: "Mira que te voy a mostrar tal cosa", nunca la usamos para jugar.

E: ¿No?

P: No, porque yo no tengo como para jugar juntos.

E: ¿Y notas alguna edad especial que estén pidiendo más la compu?

P: Te vuelvo a insistir, no la piden, la usan más, porque ya te digo, está incluida, está incluida. A ver estoy pensando en una nenita que se había filmado porque se había presentado en una selección de esta mujer Natalia Oreiro y bueno me fue mostrando todas sus rivales como bailaba pero entraba y salía y bailaba jugaba ponía la música. Por eso te digo está incluida, no es un objeto extraño. Tal vez fue por eso, porque siempre estuvo incluida por un tema de espacio adentro del placar y cuando ellos abren... Pero ya te digo tampoco se prenden de juegos ni es algo que obstaculice el trabajo. Y como todo objeto, el objeto en sí mismo no dice nada, va a depender de la significación y de la función que cumpla para el sujeto en cada momento: función acompañante, defensiva, protectora, de información: de mostrarme artículos o cosas que no entienden de la escuela, buscar palabras que no existen cuando jugamos al ahorcado.

E: Bueno ¿algo más que se te ocurra o que quieras agregar?

P: No, ¿a vos te queda alguna pregunta?

E: No, no.

P: La caja de juego es un elemento más, el dispositivo es el consultorio, incluye el juego, está implícito, la caja de juego es algo más. La computadora es como la pizarra, como la pelota, es algo más a compartir. Si alguien, suponte, usa el Facebook, la consigna es cerrarlo. Así como uno guarda lo privado de cada niño dentro de cada caja de juego, también es parte de la consigna no dejar rastros propios, es un uso común, así como borras del pizarrón, con el uso de la computadora es lo mismo. Por lo tanto no puedes romperlo, así nomás. Sin embargo el uso que le dan suponte, pueden romper su muñequito, pero la computadora, la pizarra, lo que es común compartido no, por lo tanto tampoco me pueden romper a mí. Otra cosa, dentro de lo transferencial y contratransferencial, la posibilidad de mostrar, que para el niño también es importante, manteniendo la asimetría, pero el hecho de repente de lo que uno no sabe y valora que te puede enseñar, y me enseña. Son como formas, no interpretás en el momento, ni se lo decís al niño, pero son como formas también de marcar la diferencia generacional, donde él sabe y yo no sé, y no tiene porque ser siempre el adulto que sabe y el niño que no sabe, de revalorización de sí mismo, de compartir sus conocimientos, y también de alguna manera de que el terapeuta pueda ir asumiendo su castración simbólica, es una forma de ir matando esta cosa de completud del terapeuta o del adulto, hay cosas que puede y que el adulto no puede. Entonces de repente te tiene que enseñar cosas: "Viste que tu me explicaste, pude entender, pero me pregunto si esto te pasa a veces que te cuesta escuchar", te estoy inventando algo. Todo lo que acontece dentro del dispositivo está atravesado por transferencias reciprocas, te va colocando en distintos lugares, de repente sos buenísima, la compañera, de repente sos malísima.

## Entrevista P4 y P5

Entrevistadora (E): Bueno, si quieren pueden presentarse cada una, más o menos en el área que está investigando un poquito... y después arrancamos.

Participante 4 (P4): Ta, mi nombre es [...] y si, el trabajo en clínica es de orientación psicoanalítica, y bueno la experiencia de docente también. Se basa en las concepciones de distintos autores, actuales que tratamos como que de estar también actualizadas y la corriente que mas seguimos no solo es psicoanálisis sino bueno de repente de los Franceses que están como investigando, yo creo que si tienen un área de investigación que de repente nuestros medios y la infraestructura, ¿no? No nos permite yo creo que esa sistematización, esa difusión también permanente que ellos tienen que los obliga como, bueno a estar no solo interiorizados de lo que se está haciendo en el medio y los colegas, sino bueno poder pensar de otro lado la clínica que por eso es como que mas leo los Franceses que creo que están... eh bueno aportándome más que lo que yo puedo hacer como línea de investigación, que no considero que esté haciendo investigación, ¿no? Pero bueno asique, nada eso tratar de aportarte en lo que pueda para pensar mas ¿no?

Participante 5 (P5): Bueno [...] psicóloga, psicóloga clínica, psicoterapeuta con orientación analítica y también con experiencia en trabajo con educación inicial y este... bueno un poco en la misma línea, ¿no? más que nada sin despreciar a otros autores que también leemos de otras corrientes pero...

P4: ... y los de antes los clásicos tampoco ¿no? Freud, Winnicott, sí, son grandes maestros que están ahí.

P5: P5: pero ahora, ahora desde hace unos cuantos años no tan ahora como mas en la línea más Francesa ¿no?

P4: hay como 10 años ¿no?

P5: Si, si, si, el Psicoanálisis Francés.

E: Bárbaro, bueno ¿consideran actualmente que la computadora está haciendo, este, utilizada mas por los niños? No sé qué experiencia tienen ustedes.

P5: ¿En uso cotidiano decís?

E: Sí, sí.

P5: Si, si muchísimo más.

E: ¿A partir de qué edad?

P4: No se puede escapar de esa situación...La sociedad de consumo mas la sociedad de, de del impacto que tiene la tecnología en todos los aspectos de la vida cotidiana todos ¿no? Yo creo que los niños no escapan a eso, que los propios adultos no escapamos y, y de alguna manera forma parte de nuestra vida así que es un objeto más que está allí y que es muy seductor, entonces yo creo que los niños lo reciben así apenas...no sé, desde que nacen, ya no más intrauterino, sí, sí. Ya no mas ellos fueron presentados, ya no mas fue la primer forma de presentar tal vez que tienen los padres de conocer a su hijo, ya fue la tecnología lo que se les acerca así que ...

P5: Sí, más la ecografía 3D, 4D que te dan como una sensación de diferente, ¿no? De cómo que ya lo estas conociendo antes de que aparezca en el mundo, con una rigurosidad de, de hasta a veces facial, le podes ver, yo que sé, ¿no? Distintas cosas que eran como impensables capaz hace 10 años y de alguna manera eso impacta también, desde ese vamos impacta a los padres, ¿no? Esa cosa de a priori ya sé cómo va a ser mi hijo antes de que nazca, antes que él se presente.

P4: incluso yo ahora vengo en viaje que fui a Estados Unidos y acá se usa DVD, pero allá, o sea, yo no podía creer que allá, en la propia ecografía te ofrecen ¿no? Esta todo pensado... un muñequito que tiene grabado, grabado el corazón, los latidos del corazón del bebe de la ecografía que acaba de hacerse. Entonces la madre se va con un objeto al cual podes regalar a los abuelos a todos, o sea podes comprar varios con el sonido del hijo que está en tu barriga, con el DVD, con la fotito y con o sea, no solo es la tecnología, es el plus y todo lo que hace ¿no? A la sociedad también de consumo a lo que de repente estamos, bueno, a lo que estamos hoy pero a partir también del uso de la tecnología y del instrumento que eso viabiliza muchas cosas, ¿no? entonces estas presente en viste y ayuda a que vos trasmitas y le llegues a otro...

P5: Sí, y por otro lado...vos acá justo por una persona este de mi familia que estaba en todo esto de las ecografías y todo esto. De la sensación de la perdida de intimidad que tiene a veces eso, porque antes era el bebe adentro del vientre de la madre y bueno de alguna manera era algo entre la madre y el bebe y bueno y el padre que no, cada vez más la

década del 70 del 80, ahora ya es de todos antes de que nazca ¿no? Es decir, ya no es solo que la madre reconoce las patadas del bebe y un poquito más que eso, ahora ya eh visto por todo ya deja de lado...

P4: Escuchado por todos, ¿no?

P5: Bueno...

P4: compartido...

P5: Objetalizado... entonces creo que eso tiene que ver también con lo tecnológico creo que hace como una cosa mucho mas de... de la perdida de fronteras entre lo público y lo privado, ¿no?

P4: Y a su vez cómo te estás representando...cómo la tecnología te ayuda o no, te facilita o no, pero digo ahí está representado. A ese bebe que llega, eh... después va a intervenir en otros momentos del desarrollo, cuando el bebe ya está también va a ayudar o no a crear, a veces si crear las representaciones y otras veces a obstaculizarlas, no. Pero como entra en el mundo ya interno en nosotros, como nos habita y como nos dejamos habitar para que eso bueno, favorezca a veces lazos y otras veces nos puede aislar, nos pueda enriquecer nuestros lazos, entonces digo, esto hay que ir viendo el equilibrio justo y no perder como...

P5: Pero, como la pregunta exacta de la computadora, no, que es lo que, cada vez mas y que con la computadora móvil, las Tablet con todo esto creo que el niño lo maneja desde muy chiquito.

E: ¿Desde qué edad más o menos piensan que, que pueden empezar ya a manejarla?

P5: Que, que, que existe o...

P4: ¿Una que puedan?

E: El hecho de que, que empiezan a manejarlo.

P5: Y... eh, acá hemos tenido...

P4: Y en los hechos...



P5: Y... desde los 2 años, las Tablet desde los 2 años si...

P4: Pero los bebés, te acordás cuando decía que... ejemplos hemos escuchado de que con, no, primero que agarran el bueno, la computadora...

P5: No la computadora está pensando yo, no el celular de la madre.

P4: Bueno que cosa tecnológica decime...

E: La computadora, estoy hablando de la computadora pero hoy por hoy muchos teléfonos tipo Smartphone ya funcionan casi como una computadora...

P5: si yo pensando en que capaz que la Tablet que es como lo más cercano a la computadora yo decía...

P4: Ahh porque yo decía medios tecnológicos desde bebé hacen así, pasan la páginas o sea una Tablet es un acceso fácil, eh bien si... pero se registro eso... capaz que...

P5: Y los teléfonos celulares de antes, desde antes, no. Que la computadora capaz que dejemos eh escuchado que a partir de los 2 años ya es como...

E: Claro.

P5: Que más o menos, no es que lo manejen pero es una cosa mas que esta en el campo lúdico del niño, ¿no?

E: ¿Lo considerarían un juguete?

P4: ¿Volvés a centrarte solo en la computadora?

E: En la computadora.

P4: Ahh porque eso hay que aclarar o que, yo, es solo en la computadora, ¿no consideras ahí las Tablet? O ¿sí?

E: Y lo que pasa es que sí, hoy por hoy ya la...

P4: Por eso te digo... ahí está, porque el sistema lo que ofrece, también las computadoras lo llevan a la tele, ¿no? Como que ahí hay una diversidad... puedes poner un programa y yo te lo dejo en la tele y al niño es a través de mi compu pero yo te lo voy a instalar y yo te voy a charlar y el Cd que yo coloco acá lo puedo poner en la tele y entonces... a que te referís si es a la manipulación del objeto computadora del niño...

E: A la computadora, es la computadora más que nada...

P4: Bien, ¿y cuál es la pregunta?

E: Y ¿considerarías que es un juguete? Que puede...

P5: Calificar...

P4: Que puede transformarse...

P5: Y... según el uso sí.

P4: Yo creo que hay juguetes y juguetes, ¿no? Juguetes y juguetes.

P5: Si es un uso no estereotipado, no continuo, eh... que le puede dar pie ah, mostrarle a un adulto algo y ahí que nada que empiece una especie de intercambio o que le pueda dar pie a él para armar algo. Algunos juegos muy pocos pero tienen eso del SIMS que arman las casas, tienen un poquito de... de ayuda a la creatividad, bien usado capaz que si...

P4: Y también es cierto que hay juguetes que solo sirven para una función...

P5: Claro.

P4: La descarga sola, bueno uno puede decir si, tal vez esa computadora tiene esa función y puede ser considerado para él como un juguete que cumple esa función de descarga, digo yo creo que sí, que puede ser usado como un juguete, pero solo que estamos pensando en tener la claridad de qué tipo de juguete.

P5: Claro y que en el uso adecuado de...

P4: Y que está favoreciendo o no ese juguete.

P5: Claro, porque la descarga por ejemplo los videojuegos que tienen mucha descarga, bueno una cosa es que juegue media hora ¿no? Y otra es que se pase 3 horas todos los días porque ya eso pasa, la descarga ya pasa a significar otra cosa ¿no?

P4: Una cosa es...

P5: Igual que si fuera, perdóname, igual que si fuera cualquier juguete ¿no?

P4: Exacto.

P5: Si destroza un muñeco un ratito y después trata de volverlo a armar aunque pone la pierna donde está la mano y otra cosa es que todos los muñecos que le llega a la mano los destroza y los descabeza... y entonces es un juguete el muñeco pero el uso que hace del juguete puede ser de descarga o puede ser de otra cosa ¿no?

P4: Y que siempre va a hablar de él...

P5: Claro.

P4: Y qué podemos mirar, qué no, y pensar cuantas horas los esta usando, para qué, que puede ser útil o no. Bueno va a depender entonces de los adultos que estén filtrando o que estén ofreciendo, estén presentando estos medios. Pero como juguete, puede ser. Realmente se puede convertir en un juguete para el niño.

E: ¿Y qué ventajas y desventajas observan ustedes que puede tener la computadora en el uso con respecto a los niños?

P4: Y eso depende de cada edad.

P5: ¿En qué edad citas tú la...investigación...?

E: En realidad la primera infancia.

P4: Y... ¿la primera infancia de qué edad a qué edad la estas incluyendo?

E: y en realidad la estoy incluyendo hasta más o menos 10-12 años. Digamos ya ahí ya son más grandes, ¿no?

P4: Sí, es muy amplio, ¿no? edad más difícil, más jugada... tu pregunta son ventajas y desventajas en cada etapa.

E: Sí, en la utilización de la computadora.

P4: Porque lo pasa que tenemos que también tenemos que separar, las etapas porque cuanto más temprano va a intervenir en una subjetividad que se está constituyendo. Entonces vamos a pensar que esta dentro de, capaz que incidiendo e interviniendo y afectando mucho más esa... ese mundo de representaciones que hoy hablábamos, ese mundo afectivo o no del cual puede manejar y la regulación también de esa descarga de esos impulsos. Entonces si esta la computadora, en una etapa que eso se está constituyendo pienso que hay ventajas y desventajas que tenemos que pensar muy bien. Después un niño que ya tiene una personalidad constituida que siempre está también en movimiento, verdad, y en devenir, pero creo que hay habría que pensar otras ventajas y otras desventajas, también dependiendo del uso que haga, ¿no? Pero como que sería muy diferente...

P5: si muy diferente la etapa de latencia, la etapa escolar que la etapa más donde todo está más flor de piel, no solo lo que, lo que siente el niños, sino lo que se está construyendo también esta mas a flor de piel. La otra etapa también como que mas allá de que hay cosas que se siguen por supuesto armando y configurando ya podríamos decir que tenemos una base solida o una base más o menos solida o una base, que... este bastante complicada, pero ya hay una base. Un niño en la latencia ya decís que hay una base, ya sea cual sea, ¿no?, patológica, mas patológica, menos normal, mas... pero eh, entonces de acuerdo a eso me parece que hay que como que diferenciar bastante.

P4: Sí, estas abarcando mucha... mucho margen, ¿no? Haber por donde empezamos...

P5: en lo mas este... en la etapa más escolar que sería por donde uno podría decir, podría haber como más ventajas que desventajas. Siempre pensando en un uso adecuado ¿no? Bueno, ahí ya para poner, poner entre comillas, hablamos de las cosas que planta Tisseron, no esto que vimos en el taller que bueno no vale la pena mucho repetirlo pero digo... eh las distintas inteligencias que se ponen en juego, la hipotético- deductiva, después todos los ensayos y errores que va haciendo los aprendizajes que, que van como gene..., autogenerándose porque, porque te crean un lado y te crean el otro y todo eso que bueno eso me imagino que en la tesis lo debes de... esas cosas estarían como decir bueno ta, en un uso adecuado están buenas, ¿no? Pero va elaborando una hipótesis de cómo salir de tal

juego, como asaltar a otra cosa, pueden compartir un idioma. Con los otros, hay un nivel de competencia que es saludable también a esa edad que, que el niño la resiste y, y además de resistir la competencia la busca, ¿no? Ya sea en el futbol como en el videojuego, entonces... todas esas cosas pueden estar desde el lado...

P4: O también la comunicación con sus pares...

P5: ...por eso digo el poder tener un lenguaje común con, con los de la escuela, ¿no?

P4: y en algún momento también hay, se puede, según qué uso, qué propuestas puede tener, también estimular la narrativa, estimular eh, ¿no?, cierta actividad e imagen tal vez, pensaba en imágenes, en lo estético pero también puede ser, ¿no? Que el niño tenga un margen de libertad para crear...

P5: Sí, además con todo esto...

P4: Cuando ya la cabeza está funcionando, y cuando...

P5: Pasar de la cartulina a...a la presentación de un trabajo...

P4: Virtual...

P5: Virtual, ahí va, virtual...todas esas cosas pueden ser como...

P4: Otros medios de explorar...

P5: Otros medios de explorar, ahí va...

P4: ... funciones nuevas que, que, que los también los convoca y los atrapa y los hace innovar, entonces sí, pero creo que ya hay algo que ya está rodando y que eso vine a complementar y a ser estimulante, no solo para responder estímulos sino para poder crear algo, pero...

P5: Y bueno, después las desventajas estarían más del, del uso inadecuado de, de esas herramienta, ¿no? Como con la cantidad, ¿no? Del exceso, por la cantidad de horas o por el fin que tiene ese uso que capaz que no es todo esto creativo, sino es poca, poco rato pero

con un fin, eh que, en realidad no es elaborativo de nada, ¿no? Este y si eso se repite día tras día, día tras día de alguna manera es nocivo, ¿no?

P4: y que muchas veces, creo que si hay un exceso de ese uso o de la cantidad de horas o bueno de como...

P5: O de las páginas de las que visitan...

P4: Eh, de todas maneras creo que mucho va a tener que ver con la historia de ese niño, o sea que ese uso fue porque, haber estas otras funciones que tiene que cumplir el ambiente tal vez estuvieran siendo fallantes, o bueno, no dieron lo que en su momento necesitaba. Yo creo que de repente la computadora tiene capaz como ah... digo ese mal uso también da cuenta...

P5: creo que además de eso, me parece como que explayarlo más, lo que dice P4 lo familiar pero también lo social-cultural, ¿no? De que es un uso como mucho mas este... claro mas cotidiano, en cualquier ya en casi todas las casas mismo con esto de las XO y todo eso, ¿no? Ya llego a todos y también lo que hace a lo social es que, capaz antes esas mismas horas eran... el niño jugaba al futbol, en la calle, o no se otro tipo de...

P4: Jugaba con los abuelos...

P5: ... aunque haya fallas en la familia, bueno el niño le ubicaba esos ratos en que no había un adulto como "cuidando" en otras, en otro tipo de juegos y en otra vida barrial y social que ahora cada vez se ve menos, ¿no? Entonces como que esas fallas que podían haber en lo familiar había como un sostén capaz barrial o social que en algunos niños funciona como sostén otros capaz que ni eso le alcanzaba para sostener y...pero no sé si se entiende la idea, como que había como un entramado mas explayado ¿no? abuelos que podían estar más ahora es más complicado, entonces la computadora creo que absorbe todo eso, ¿no? No puedo salir a la calle solo porque, por H o por B, los abuelos no me pueden cuidar, bueno me quedo solo con la compu.

P4: Sí, como que a veces denuncia o devela algo, que esta tal vez en las condiciones actuales no en forma suficiente sea en los vínculos o sea en la sociedad que también ofrece otras formas. Como también bueno, habla de la estructura de ese niño y de, de...

P5: Pero digo... es como que, tampoco tendríamos que poner todo como que, porque, digo hace 20 años esos mismos niños con esa estructura hacían...

P4: ...hacían síntomas en otras cosas...

P5: Ahí va, hacían síntomas en otras cosas, capaz que ahora con la compu queda como la sintomatología más visible, ¿no? El niño que pasa 3, 4 horas jugando al Wii, al Play, o a la compu o a lo que sea, como que la sintomatología es una cosa que rompe los ojos, ¿no?

P4: Pero también pensar que la computadora en esos niños las ventajas y las desventajas había que contextualizarla. Yo creo que ese uso sea bueno o malo va a depende de su historia y de cómo ha sido no solo la sociedad actual y como es y lo que invita, sino también de sus propios vínculos, y que hoy ocupa ese lugar tal vez a esa edad que estamos hablando ya mas grandecitos, ocupa también relativo a su crianza. Tiene que ver, simplemente tenía que contextualizar...

P5: Claro, porque ¿viste la investigación esa que, que mostramos en el curso?

E: Sí.

P5: Que, que, eh ... es en esta misma línea no que no solo que los niños miran más de 3 horas de televisión hacen esas figuras o tienen esa, esa subjetivación con tantos agujeritos, ¿no? Sino que porque un niño chico, porque eso es investigación entre 5 y 6 años, eh... lo dejan mirar digamos de alguna manera 3 horas de tele. Entonces esa subjetivación incompleta no es porque miran 3 horas de tele es porque no hay un entramado que los sostenga y que permita regular, ¿no? Es un poco en la línea de lo que decía P4, ¿no?

E: Sí, no, claro.

P5: Sino parece como que la computadora es el demonio cuando en realidad es testigo de algo que está pasando, esta denunciando algo. Este... sí, no se...

P4: Nos quedaron las ventajas y desventajas respecto a la temprana infancia... cuando estamos en tiempo de, de constitución, ¿no?, de formación de un niño, y ahí... ya tendríamos que entrar a pulir un poco más. Incluso diría que hasta dentro de esas edades, supongamos 5 años, hasta los 5 años... eh... hasta hay diferencias si es uno de 2 años, si es uno de 3, si es uno de 4, si es uno de 5.

P5: Claro...

P4: como que habría que especificar, o detenernos más en cada una de las, de las etapas, no sé de esos años, ¿no? Como que es bien distinto lo que invita el niño a trabajar en su mente, o no la computadora...

P5: a ver...

P4: Claro, porque a ver... vamos a pensar, si nos ponemos en la cabeza de un niño de 2 años eh... suponiendo que pueda acceder y que lo que le resulte seductor sea, sean los sonidos y los colores, ¿ta? Pero... lo va a invitar y uno puede decir bueno, y una ventaja que puede ser que le resulte como atractivo y que entonces lo estimule a explorar, que tocar, eh... genere algo en la pantalla. Pero el nivel de comprensión y lo que va dejando como, en su experiencia de qué es lo que yo estoy sintiendo, qué me está provocando y, y lo que de repente solo estoy haciendo con una parte de mi cuerpo, me parece que quedan como aislados y que, y que quedan empobrecidos en torno a esa correspondencia, qué él hace entre lo que estoy sintiendo y lo que está pasando y lo que estoy tratando de entender de lo que está sucediendo. Si no hay otro que me deje ahí solo enfrente a la pantalla, entonces es que bueno por un lado tiene una ventaja; a ver, estoy probando y estoy explorando como pudiera hacer un cuadrado o llenarlo o sacarlo, hacer uso de un cuadradito, no se... con pelotitas y como también ese mismo movimiento puede convertirse en una desventaja si no, si al niño no le aporta más que solo ese estímulo respuesta y no puede hacer algo que queda deshilachado, que queda deshilvanado, no sé, como no enlazado, lo que él está sintiendo, lo que le está generando, lo que ve... eh... y es comprender un poco lo que él es capaz de provocar con el tipo de respuesta que llega. No sé si, si soy clara, en cuanto que a veces hasta en esas edades algo te puede presentarse como una ventaja, puede después empobrecerla. En la cantidad de cosas que tiene que el ir construyendo del interior de sí mismo, del conocimiento de todas las cosas que tiene que vivir y del mundo, entonces lo va, me parece que a veces como empobreciendo si no hay interlocutores, si no hay alguien que también lo acompañe en ese uso con el objeto, creo que lo deja en desventaja de lo que tiene que construir y hacer como trabajar la correspondencia entre lo que siento, lo que veo, lo que percibo, lo que mis ojos ven y que por los ojos también lo que percibo es una forma de decodificar y estimular a que yo tengo que pensar en eso. Pero si no hay otro creo que eso que resulto en un principio seductor después termina capaz que no aportando lo suficiente para lo que él tiene en la vida en este momento que, que formar, que entender, que comprender, que enlazar, que llevarse como puesto en su corazoncito, en sus emociones, en su comprensión de lo que él hace...



P5: Claro, porque es como una exploración muy reducida, si se quiere, ¿no? Eh... en la edad que vos decía...

P4: Como yo te decía...

P5: ...la exploración pura, ¿no? De todos los objetos, de todo lo que tiene alrededor, de todo lo que siente, de lo que...

P4: Quiere tocar...

P5: De lo que quiere tocar, de lo que está permitido, de lo que no, de las rabinetas, bueno todo eso... todo esa... ese mundo que para él es muy ancho muy grande, aquí queda reducido ah, ah que haga un clic y me vuelva esa imagen que es la que me gustó por el sonido, por el color y la vuelvo a tener, y la vuelvo a tener, indefinidamente mientras haga esto y que capaz que el único movimiento que tiene que hacer es este, o capaz que ahora ya es así, ¿no?, no importa pero es una ... al lo que voy es que es una... desde la exploración reducida en lo táctil y quiere decir una exploración reducida de sí mismo y del mundo que lo rodea, ¿no? Porque quieras que no por más que él juegue a un mismo juego muchas veces de meter y sacar, porque lo necesita para elaborar distintas cosas, eso nunca se mete y se saca de la misma manera. Si vos haces así un cubito, una bolita se le fue lejos, la tengo que ir a buscar, la tengo que traer, otra se me quedo cerca...

P4: Pasó algo y se salió de mi vista...entonces se cayó, ¿y ahora qué hago?

P5: Y entonces tengo nociones de espacio, ¿no? De cerca, de lejos, de... y aquí es como, como diríamos, como muy monotemática la exploración, ¿no?... eh... en esa edad que lo que el puede hacer con una Tablet o con una compu, lo que... una cosa... Y es como, como que lleva un poco como a una cosa como muy repetitiva con mucha, mucha estereotipia diríamos y muy poca capacidad de que el niño por si solo... eh... averigüe, ¿no? Y se apañe, bueno se me fue lejos, la voy a buscar, lloro, llamo a alguien, digo... tengo que hacer hipótesis de como acercar eso que se me fue. Acá no, acá la hipótesis que se aprende es que haciendo así vuelve esa imagen que a él le gusta, entonces es como muy inmediato además esa cosa de que probablemente lo toques en la tesis, ¿no? La inmediatez que da la computadora, ¿no? de que bueno... eh... las cosas son muy rápidas, y todo aparece enseguida y todo aparece cuando yo quiero que es muy diferente a la realidad.

P4: Y que en realidad hay un tiempo donde importa también mucho justamente la interacción con el otro para establecer una comunicación: “voy a tener que ver también los turnos”. Y supongamos, en una computadora es simplemente... está más el peso y el protagonismo de cuándo toco, y no de lo otro que puede ofrecerme como algo que yo tengo que desafiarme para ver qué tengo que ajustar de mí, qué podría ser, como llamo la atención o como... no se... como me escucha. No la computadora eso lo pierde, y el niño tiene que ir ganando...

P5: ... en matices...

P4: En matices, de lo que genera más la interacción con otro que también me devuelve algo distinto y no siempre, automáticamente me vuelve la misma respuesta, la misma calidad de sonido o algo que es... que está limitado, ¿no? Y que el otro como sujeto pero que le va a ofrecer otra...

P5: Sí, una gama más variada ¿no?

P4: ... más variada, de exacto, de que desafíos tengo en mi mente y en mi encuentro, que va ser ahí... que eso la computadora lo pierde, el niño de poder... no solo tolerar la ausencia, tolerar la separación...

P5: Sí, de un día estar enojado, otro día no... la computadora...

P4: ...claro, las emociones... claro, empobrece todo ese mundo de comunicación, de interacción, de regulación de emociones, va empobreciendo eso... que es una tarea del niño, que es una tarea en el sentido, de crecimiento, no se...de poder...

P5: Sí, de desarrollo...

P4: ... de desarrollo. Bueno creo que la computadora ahí eh... puede como, si no tiene un buen uso, limitado también y filtrado va empobreciendo eso que el niño tendría que dedicarse a enriquecer y de vivir, ¿no? Entonces... que no tenga que suplir una cosa... que lo otro no quede empobrecido sino que arriesga su construcción que tienen tiempo también de llevar...

P5: Sí, de alguna manera suple, que cada vez lo estamos viendo mas como que, eso se vuelve como, ¿no? Dependiente por, porque es una contención. Es una contención

tecnológica y bizarra de alguna manera porque es un audio diferente al que habla la familia o... ¿no?

P4: Que no va a tener las variaciones... exacto...

P5: Que no va a tener las variaciones...

P4: Pero igual...

P5: Sabe que está siempre ahí...sabe que si la prendo, si alguien me la prende y yo la tengo a upa... la... ¿no? Los nenitos chiquitos... eso va a estar ahí no se me va a ir nunca, salvo que yo apriete el botón para parar. Pero mientras yo quiera va a estar, y de alguna manera eso hace una falsa contención, digamos ¿no?... porque en realidad no está contenido por un humano que tiene variaciones y vicisitudes que puede estar o no estar, lo que va a sentir como la necesidad que para estar seguro tengo que tener ese aparatito, ¿no? Y bueno...y de alguna manera ahí es que se, en algunos casos se genera todo un circulo vicioso, ¿no? Esos niños que cada vez vemos mas, eso sí en la clínica del hablar neutro, ¿no? El hablar como los dibujitos, lo que puedan mirar... Porque de alguna manera lo que van teniendo, incorporando no es las figuras parentales, con sus vicisitudes, su idioma, sus variaciones de tono... es esa cosa más neutra, más...más igual, que es lo que le proyecta la compu, ¿no? Bueno la tele...

P4: Sí, y que hay en ese caso, esa utilización de ese objeto, que no pasa por ir recibiendo todas esas cualidades dinámicas que sí tendría un sujeto que, interlocutor con él, y que bueno, que genere esa interacción, sino que en definitiva esa utilización del objeto va a estar parcializado en algo sensorial de lo cual también me puedo llegar a aferrar entonces... como a adherir demasiado y en ese sentido entonces la utilización del objeto, el también se va a llevar puesto... que va a pasar más por lo sensorial o por la imagen que por las cualidades de un encuentro que son más dinámicas, que son mas interactivas, entonces esa, ese riesgo, de que se ofrezca un objeto al cual pueda tenerlo siempre, y a su vez adherirlo a lo sensorial en esa edad tan temprana puede ser también, ¿no? Una desventaja, porque se ofrece como algo asegurador de lo falso... y... ¿me vas siguiendo? ¿Vas siguiendo?

E: Sí, sí, claro.

P4: Entonces digo que, digo por la utilización de ese objeto...

E: Claro...

P4:... como puede transformarse después... eh...pero habrían muchas más...

P5: pero tiene más preguntas...

P4: Ahh ta, ta, ta.

P5: No, porque sino después, empieza a tocar el timbre y tenemos que salir rajando...

P4: Porque ahí hablamos de la libertad de 2 años... de 4 capaz que ya... bueno ta, ta,.. Te digo porque...

P5: ... no yo por las dudas que...

P4: Decile... miren que tenemos más para decir...

E: No, pero si quieren agregar... buenísimo, algunas mas que se les vaya ocurriendo, buenísimo...

P5: Pero no sé cuantas otras cosas tenes, porque...digo para regularnos un poco nosotras también.

E: En realidad, es que la idea ahora era comenzar un poco, bueno...con los aspectos psicológicos de repente que ustedes consideran que se pueden poner en juego, ¿no? con la utilización de la computadora, este... capaz que eso también...

P4: Claro...

E: Claro... la edad... capaz que podes hablar un poquito de eso...

P4: ¿Cómo fue que hiciste la pregunta? ¿Qué aspectos psicológicos...?

E: ¿Qué aspectos psicológicos se ponen como en juego cuando el niño utiliza de repente la computadora? Y después ya entramos un poquito en lo que es la computadora en la psicoterapia. Un poco...como quieran, si quieren comentar un poco más sobre la pregunta anterior, buenísimo...

P4: Sí, tiene que ver porque en realidad...

E: Sobre las ¿ventajas y desventajas?

P4: Sí, tiene que ver porque en realidad estábamos hablando de... los aspectos psicológicos que están en juego...

P5: ... el inicio de la subjetivación tiene...todo, ¿no?

P4: Exacto... si, si. Porque todo puede agarrar distintos rumbos y distintos sentidos y están... ¿no? Uno si al final cumplía una función de suplir o de defensa, entonces bueno, como que... por eso pensaba... al final estamos hablando de aspectos psicológicos que se van como arriesgando o... o hipotecando incluso, ¿no? Pero que, el niño allí, sus aspectos psicológicos a formar, a apropiarse de su cuerpo, no solo en lo sensorial que puede mover el bracito y que puede tener un estímulo- respuesta sino lo que él se tienen que apropiarse de lo que tiene que conocer también, de su interior, del mundo del otro, de mundo interior del otro, empieza con la computadora esa experiencia no puede apropiarse. Entonces yo creo que ahí aspectos psicológicos pensando en los 2 años ¿no?... digo que tendría el niño...

P5: Pero eso en niños mas grandes también pasa ¿no?

P4: Sí, sí... yo porque me quede con... hay tareas importantes que él tiene que descubrir del otro y de lo que es él y de los límites inclusive...de los dos... y discriminar y lo que sucede... como resolver cosas también con ese otro, que la computadora esos desafíos no te ofrece y en realidad él puede como... si no están otras cosas que compensen, el objeto va a estar en detrimento de aspectos psicológicos que él tiene que apropiarse de su ser, ¿no? De su experiencia... entonces... si tiene que ver con lo que estábamos hablando y bueno...

P5: Y también la parte más desde lo que tiene que ver más con lo cognitivo que hay una utilización muy grande en estas primeras etapas que, 2, 3, después parece como que fuera la única vía de conocer, ¿no? La única vía de aprender o de, de alguna manera de, de hacerse del objeto o de investigar, ¿no? Eh... después nos vamos, bueno al googlearlo, todo hay que googlearlo para saber que, eso ya más grandes, pero en chiquitos estaba pensando en un paciente que quería hacer un avión, no sé si esto lo llegue a comentar en el taller o no, y...

E: No me acuerdo, a ver...

P5: Porque es hace poquito, pero fue antes del taller, que un niño de 4 con bastantes dificultades quería hacer un avión y entonces yo no tenía la compu, con el expresamente además no la tengo y este... porque a veces la tengo ahí pero no... Y dice: "Poné la compu... ¿no vas a traer la Tablet?", "No". Y él no pudo entender que no había una Tablet ¿no? "Pone la Tablet así vemos cómo se hace un avión". Y como la única manera de cómo podemos hacer un avión de papel era mirando un video en Youtube, que te enseñaba a hacer el avión, porque me dijo: "Pone Youtube". Y como ahí me quede como pensando... la única forma que él está viendo de cómo crear cosas o como es, no es con el papá que intento hacer el avión y le salió mal o... es poniendo en Youtube y viendo como se hace, ¿no? como un riesgo importante, ¿no? Como dice [P4] eso habla de la estructuración psíquica del niño que tiene fallas por supuesto, pero de alguna manera es algo que también testimonia esto nuevo, ¿no? Desde, mirar que te lo enseñan, o googlealo o yo que se... pero como que hay una vía de conocimiento que no es la exploración pura sino la exploración eh... de por parte de... que te puede dar la computadora... no se si se entiende a lo que voy.

P4: No además es una forma de que ya te vas formando un todo, pero es un modo no solo de conocer, entonces ya sé que esa es la única capaz, ¿no? Va quedando limitada como el único modo de acercarme a lo que es un avión. Pero también es un modo de tal vez de expresarme, y de encontrar al otro y pero el otro resulta que es un objeto, entonces estamos hablando al final de modos de expresar, un modo de trabajar mi mente y de trabajar también con lo que siento. Que entonces el objeto puede ofrecer pero tiene también sus límites, entonces el resto va a quedar a cuenta, va a quedar en menos, va a quedar tal vez no constituido, entonces en ese sentido es importante de ver que nosotros tenemos muchas maneras de expresarnos, de expresar nuestra creatividad, de expresar nuestras angustias. Y el objeto tal vez te ofrezca limitadamente, y sin otro peor que lo que tu estas necesitando para crecer y para sentir y para acceder a crear algo o a tener conocimiento de algo...Entonces en ese sentido creo que puede psicológicamente tal vez no te ayude en algunas ocasiones, cuando se trata de correspondencia de poder representarte de otra manera las cosas o de lo que te pasa con las emociones, o los impulsos, en realidad puede dejarte más en una cosa, de lo que llamamos como de ecuación simbólica, es decir, bueno...todo es ya, todo está en el objeto, está en la imagen que puedo rápidamente buscar, pero qué pasa con el trabajo interno, que me va a implicar tolerar capaz ausencias o esperas o que no todo lo tenga ya...

P5: O que no nos salga al principio tal cual nos tiene que salir...

P4: Exacto.

P5: La tolerancia a la frustración...

P4: Y que todo se puede...o el limite propio...

P5: La capacidad de espera...todas esas características psicológicas ¿no? De los niños que bueno que se van generando en el periodo inicial...

P4: O usar la palabra nomas...capaz que no está como en primer lugar, ni como lo primero que me va construyendo, ¿no? Los encuentros, la narrativa, sino que está la imagen o está solo el apretar un botón, entonces en definitiva va empobreciendo esa capacidad de sincronización, digo... de poder encontrar otras formas, y otras vías, y otros modos para eh... no solo expresarme sino también acercarme al otro, sino también poder lidiar con lo que desafíos de crecer, que capaz que, yo que sé, el objeto limita en cuanto al recurso de eso que el niño tiene que empezar a formarse y a tener para pensar.

P5: En el caso de esto de este uso no adecuado, siempre cuando hablamos de estas cosas hablamos de que...

P4: Como las desventaja...

P5: Claro, ahí va...

P4: Como lo que puede generar psíquicamente quedar muy adherido a los objetos.

P5: Exactamente.

P4: Que el ejemplo que tu decías...

P5: Porque claro de alguna manera estaba como incentivado por el medio familiar, ¿no? De que le gustaba mucho a los padres que el niño usara la Tablet desde chiquito, les parecia una cosa, que elevaba su autoestima, al ver que él desde chiquito ya pudiera manejarlo, y todo lo que tiene que ver con el narcisismo de los padres...

P4: Y el futuro que además los ampara que es así...

P5: Que tiene que manejar la tecnología, porque eso también cuenta mucho. De alguna manera esto se enrama cuando hablábamos de lo social y lo cultural y también con el ideal de hijo ¿no? Que se está forjando en estas generaciones. Bueno un hijo que maneje la tecnología, el hecho de poder tener informática en las escuelas o en los colegios es como un plus que ahora cada vez tiene más peso, ¿no? Y esa cosa de que sentir como lo incontrolable que todo este mundo y que el niño tenga herramientas como para controlarlo, ¿no? Entonces se incentiva de algún modo.

P4: Yo creo que en definitiva eh... psicológicamente si va a ir, ese objeto concreto, tan concreto que a veces bueno también tiene sus limitaciones en cuanto a la posibilidad de lo que te ofrece para manipular o la imagen que te ofrece, o lo que te ofrece para trabajar con ella, no quede, o sea... relegado todo lo intersubjetivo, todo lo vincular, todo lo que tiene que ver con la capacidad del niño de poder transformar sus estados internos, sean impulsos, sean emociones, sean angustias. Entonces yo creo que, en ese sentido quedarse muy pegados a una dimensión concreta que es lo que más fortaleza tiene la computadora, ofrecerte algo, a descubrir, a explorar, pero en una dimensión que es esa, como la materializable y la imagen por, sobre estas otras cosas que son parte del ser humano que son otras dimensiones y otras capas que yo creo que el objeto de este lo limita y que el niño a estas edades necesita esas otras cualidades de dinámicas, intersubjetivas, vinculares, ¿no? Y de la transformación interna que va teniendo que, que yo creo que un objeto computadora, a esas edades poco margen te da de ver capaz que posibilidades de, de también de transformar un no se... una angustia. Si va la doctor, bueno capaz que la computadora no sé si te ofrece eh... la oportunidad capaz de que vos puedas...

P5: De inyectar todo lo social...

P4: Sí, sí, sí. Capaz que si pero tal vez hay algo que, que, que, bueno...

P5: Podríamos inventar un software, en el juego simbólico... (risas).

P4: Creo que siempre va a quedar limitado porque capaz que no es lo mismo manipularlo, hacerlo saltar hacia el objeto. Claro capaz que es cierto que con una aplicación puedes inyectarlos a todos, ¿no? Pero, también capaz que otros juguetes le hacen más accesible, se ofrecen como medios para ser utilizados y para que el niño rápidamente encuentre que eso puede expresarlo a que tener bueno, una aplicación, tener que haber sido bajada...

P5: No para tomar...



P4: Exacto. No para tomar... y recordar que esa aplicación puede tener inyectable, que capaz que ella puede apretando acá... la experiencia va a ser limitada para lo que él tiene que transformar, eh... para crecer y para saber de sí. Entonces, creo que es limitado. Y que entonces que sí, el uso de algo que tiene sus límites, tengo que saberlo, en realidad va a empobrecerlo. Va a no hacer un uso creativo de sí y de las cosas que tiene en el entorno, ¿no? Para favorecerlo a él, en su desarrollo, que se yo...

E: Esta bueno pensar esto también, es que con respecto a la pregunta esta que viene, ¿no? ¿Consideran que se puede usar la computadora en psicoterapia?

P5: Bueno acá en lo personal nunca lo hablamos, como si fuera la caja de Esther Bick, yo no la pondría...

E: De la forma que sea, ¿cómo se lo imaginan?

P5: Ahí ya no puedo hablar nada, teóricamente no, capaz que comentar unas cosas aisladas de hechos. Eh... que en algunos hechos sí, con algunos niños... nunca con niños menores de 5, yo por lo pronto nunca lo utilice con niños menores de 5.

E: ¿Por algo particular?

P5: Porque me da como cosita, ¿no? No se... ahí por eso te digo no te puedo decir...

P4: Pero capaz que inconscientemente, o sea, el "cosita", creo que si hacemos unos bocetos vos podrías representarlos, porque en realidad es todo lo que sabemos, creo que es como que...

P5: ...significa que el pueda resignar eso, que con este, y este niño tiene 4, el del ejemplo del avión para seguir... y bueno le cuesta mucho, todas las sesiones me pregunta si no traigo la Tablet, como que niega que yo le explico que no tengo Tablet, y que además acá no hay, y que acá en el consultorio no hay, en la casa no hay. Eh, no puede entender que no haya televisión en la sala de espera, y a pesar de eso de alguna manera vamos a encontrando caminos que no sean de este...que sean de 3 dimensiones, pero de 3 dimensiones reales, no de 3D, de encontrarnos y bueno y hacer el avioncito de papel aunque se enoja porque no es así, estamos probando. Pero digo, no, como que uno de alguna manera siente que no puede, a pesar de que sea para él un utensilio de su vida cotidiana y muy usado y que con el tiempo con el que interactúa, especialmente con el

padre, este... no, no lo traigo igual a las sesiones, aunque sea para él como el osito de peluche de otro niño. Bueno no, por la implicancia que tiene, porque él esta como muy invadido de toda, de toda esa, tecnología diríamos y bueno de alguna manera tiene que encontrar un espacio donde poder empezar la experiencia, otras maneras de relacionamiento, otras formas de descubrir las cosas, otras formas de explorarlas, otra forma de conocerlas. Y bueno esa es mi postura teórica, el “cosita” viene por ahí. En otro niño más grande que tiene 8, que, que viene por una adicción justo a la computadora, y en realidad a los video juegos, ahí si al principio de las sesiones estaba la computadora y ahora cada tanto esta. Todos los días que viene me pregunta: “¿Hoy trajiste la compu?”, y a veces sí, y otras veces no. Pero al principio de las sesiones fue como el objeto mediador porque bueno, le traía una adicción, y no había manera de entrar por otro lado y había una negativa muy grande a hablar y a todo si no era a través de... y entonces fue como... es como que uno diría como, uno tiene un niño de 3 años entonces le habla desde allá arriba y quiere que escriba y dibuje, no. Un niño de 3 años, tenes que bajar y jugar a lo que el niño puede jugar en ese momento, ¿no?, bueno yo lo sentí con ese niño que en ese momento tenía que hacer eso. Traerle la compu y a partir de la compu, tratar de salir de la compu, mejor dicho encontrarnos con la compu y tratar de encontrarnos, después en otro...

P4: De otra manera...

P5: De otra manera...pero... ahí va... no tengo como una cosa teórica que diga así siempre así, si, nunca, no. Como que, según la edad del niño, por eso te digo yo...

P4: Respetando la singularidad.

P5: Ahí va...

P4: No, es como un pilar...

P5: Como un pilar respetando las singularidades. Como otro pilar más mío, capaz que antes de los 5, me da un poquito de “cosa” de introducirla así sea como un mediador para llegar a otra cosa. Tampoco tuve un niño que me viniera a consultar de 3 por adicción al Baby Einstein.

P4: Yo creo que además, si es un preconcepto o si es una realidad pura de que los niños que vienen a consulta supuestamente, verdad, ya partimos de que hay fallas, y que hay dificultades, y... y bueno, fracasos de repente en lo vincular y en la construcción de esto que

es lo personal del niño y el ambiente. Entonces nosotros para ofrecer, el medio, lo primero que nos vamos a presentar es a nosotros... entonces no se me ocurre pensar que los auxiliares tengan demasiado protagonismo... eh... y se ofrezca para trabajar en algo con él, cuando en realidad, bueno primero voy a tener que estar, ¿no? Como presente y... escuchando y conociendo, para después ver y elegir si eso es adecuado, no lo es, entonces no lo constituye...

P5: Por ejemplo en este caso en este niño un poquito más grandecito, de 8 que tenía esta adicción, al principio yo intente por las vías que uno tiene de hace más de 20 años, de entrarle y era como... rebotaba, rebotaba como un pin pon

P4: No te podía registrar capaz...

P5: No, no, yo no existía. Entonces, bueno la única manera era como yo tratando de entrar como en su lenguaje, además el me hablaba de videojuegos que yo realmente no conocía, y porque realmente no los conozco. Entonces, bueno era como que yo podía después si interpretar o meterme en su mundo interno de esos videojuegos, pero una vez que yo los conociera. Bueno, entonces la manera fue: "A ver mostrármelos, ¿y este por qué te gusta más?, pa, en este se están reventando, ¿y por qué se estarán reventando tanto?" Y bueno, es decir es un uso digamos dinámico o analítico pero de un... en ese uso sí. No como bueno vamos a jugar junto a algo como puede jugar junto con la tía...

P4: Sería un instrumento más como cualquier otro...

P5: Claro.

P4: Es el mismo uso...

P5: ¿Te gusta este librito?...

P4: Exacto.

P5: No podemos entrarle más que por ese librito, bueno...

P4: Exacto. No tendría ni más ni menos cualidades, pero no lo integraría en la caja.

P5: No. Yo tampoco.

E: ¿De qué manera lo integrarían, de repente?

P4: Así... escuchando. Exacto. Viendo realmente... por ejemplo yo tengo un niño que ahora ya hace ya como 3 años que está haciendo terapia, pero tenía mucha vulnerabilidad en su psiquismo, muy dependiente de su madre, ¿no?, y eso se ha movido. Pero también en lo social frente a exposiciones, fin de año, que tal cosa, bueno ahí le venía toda la inhibición habida y por haber, y que no sé a partir de no sé qué cosa en la casa él se empezó a filmar. Ah... porque vio en Youtube un programa y le causaba mucha gracia, entonces él quería imitarlo. Y entonces, empezó a hacer videítos él como hace, no me acuerdo ahora como se llama... entonces eso lo ayudaba a él a largar... porque como quedaba también en que él venía y lo traía, yo lo filmaba y él tenía la confianza, que ya estaba construida, de que yo no lo voy a juzgar, de que no soy esa mirada social. Entonces, en realidad por ejemplo, empezamos a usar a partir del celular en realidad, no de la computadora, pero sí se podía llegar a ver un resultado. Pero como ahí surgió espontáneamente y a él ese instrumento, ser filmado, dio para ensayar que él podía también exponer y de ser visto, también llevarlo a la casa y tener videítos. La eventualidad y a partir de algo que él vio en una computadora, que se le ocurrió y propuso y que se animaba a hacer conmigo y que eso después...

P5: Sí, yo lo entendía como dentro de la caja de juegos que uno tiene. Por ejemplo sabes que un niño tiene eh.... Es fanático de tal cosa, o de los autitos cuando son chiquitos, o los niños más complicados que tienen como esa cosa de saber mucho sobre algo, los dinosaurios o yo que se... Como incorporar capaz para un niño una cosa en la caja porque sabes que puede ser un mediador al principio de un trabajo terapéutico eh... bueno podría ser pero siempre después de conocer, después de, ¿no? De ver como dice P4, la singularidad, y bueno de ver lo que esta rondando a nivel familiar, toda la fantasía. Qué función cumpliría y también cuanto tiempo de uso, a ese niño por ejemplo fue el modo de engancharnos, de tener un lenguaje común, de que él se sintiera entendido por mí, de que yo pudiera entender unas cosas de él. Y bueno, ahora esta unas sesiones si, otras no, cada vez mas espaciadas y cada vez menos. Más allá que él siempre me pregunta si tengo la compu, pero es como un ritual de entrada diríamos ¿no?... pero yo le digo que no ahora y ya no pasa nada, antes ah... no hacia rabieta porque es un niño grande pero ofuscaba, lo ponía mal. Ahora ya esta, ya bueno vamos a jugar a otra cosa, ya es como bueno... Salvo que siga necesitando saber que existe pero no lo necesita, como lo necesitaba la principio que era, ahí va, para poder mostrarme, para poder ser, existir, necesito de esto, ¿no?

P4: De todas maneras me di cuenta que o sea, ahora cuando vayamos te muestro, si yo me mande a hacer una computadora de madera, tengo 2 computadoras de madera y 2 celulares

de madera, con carpintero. Entonces, ahí si ves, es verdad yo me tuve que mandar a hacer eso, está pintado el teclado, hay una de plateada y una de madera en mas, es todo de madera ¿no? Pero tuvo un tiempo que ni siquiera tenía teclado y paso mucho tiempo y después, surgió por una niña y bueno... empezamos a buscar, y terminamos dibujando, ¿no? Pero si es verdad que tengo una computadora... que ni siquiera es... porque es, de madera. Vas a ver que son dos planchuelas así, la abris, o sea, ellos primero se tienen que representar bien lo que era una computadora, y después solo fuimos empezando a dibujar cositas y costaditos de algunos porque digo esta no tiene para DV, bueno una lo tiene la otra no la tiene, vas a ver que esta rayada y esta... Eh...pero si es cierto, pero eso viste que es como otro uso. La computadora partiendo de que ellos si lo integran en su vida pero es un uso totalmente distinto que prender la computadora de verdad o...

P5: Y en los niños mas grandes ya tirando mas a púberes y eso, el celular también convoca a veces... digo a mi no es mucho, pero digo, bueno si uno, justo le que te comentaba ayer justo le compraron un celular nuevo, entonces vino y me mostro todas las aplicaciones, me mostro la música que le gustaba. Bueno, como que el aparato habla de si, como puede hablar cualquier otro aparato, pero bueno fue una sola sesión porque me vino a mostrar el que le regalaron para cumpleaños. Como puede cualquier niño mostrar lo que le regalaron...

P4: Claro, no es un cuco.

P5: No es un cuco. No es acá va de retro acá no entra...este pero si es como...

P4: Mientras se estimule la creatividad y el encuentro, un mediador en ese sentido, bueno es usado como un elemento más pero...

E: ¿Consideran que puede afectar en algo? Bueno de repente en procesos psicoterapéuticos, no se cuestiona que tiene que ver con lo tangencial, en momentos de más intervenciones, ¿no? Tomar un poco...

P5: ¿Si estuviera siempre presente?

E: O en el uso que se le dé. Pensando en esto que vos traías, bueno más dinámicamente, bueno pero en qué momento vos decís hasta que momento sí, cuando no, no. Este pensando un poquito en eso como sienten que afecta el uso...

P4: La transferencia esta...

P5: Sí, yo creo que no. Si se usa con esta, este... diríamos posicionamiento teórico que puede ser por un tiempo y como con las mismas características como cualquier otro objeto de la caja que puede estar, de la caja general ¿no?, porque la caja de cada uno los objetos siempre están, salvo que ellos lo destruyan, ¿no? , pero en ese posicionamiento creo que no, no cambia. Es lo mismo que cuando un niño quiere jugar 20 veces a lo mismo vos en algún momento haces como la computadora, bueno no va aparecer una sesión, pero en algún momento decís por más que esté en su caja de juego o lo que sea, de los bolos, decís bueno yo no tengo más ganas de jugar a los bolos, estoy harta, a ver si él puede abrir a otra cosa, ¿no? Después que le dijiste 20 veces bueno y por qué... porque hiciste 25 cosas con los bolos, como no seguir sosteniendo una estereotipia digamos, ¿no? Hay veces que uno también pone límites a los juegos cuando ves que ese juego ya no está siendo como elaborativo, sino como defensa para no probar otras cosas. Es decir, me meto a jugar a los bolos porque así de alguna manera no tengo que poner la iniciativa para otras cosas porque sé que esto es seguro y lo manejo. Ahí también el terapeuta transferencialmente tiene que poner el límite para ayudarlo a ver si acepta transferir a otros objetos y no porque le cuesta, porque no le cuesta. Yo lo tildaría igual que si fuera una compu... bueno hoy no hay compu haber si hay, me enoja, me tiro al piso, no me pasa nada, digo, ¿no? Me parece que ahí no le vería...

P4: No, armar pum, lo tenés en la cabeza, y eso es lo que de repente...

E: ¿No encuadraría en el uso? Pregunto...

P4: Mirá, a mi me pasa que yo atiendo, tengo dos pacientes, que atiendo por internet eh... vinieron pero por el trabajo... pero son adultos. Pero ahí yo siento que lo transferencial lo atraviesa, que sea virtual mucho tiempo a que sea la vivencia de las personas. El estar acá, en vivo y en directo, ahí yo tendría más consideraciones pero es una terapia a través de la computadora. En este caso con los niños, no estamos hablando de eso, sino que estamos hablando de qué uso le vamos a dar en un contexto terapéutico y transferencial a un objeto como es la computadora, sea de madera o sea concreta real. Entonces es un objeto más, el cual va a tener el mismo marco teórico del que nos vamos a apoyar y va a tener sus límites y va a tener su alcance y eso lo regulamos porque estamos pensando al niño, ¿no? Que use las funciones que en ese momento nos parezca pertinente, trabajar transferencialmente pero digo... traerlo y hacerlo juntos.

E: ¿Qué cosas de la computadora piensan que pueden ser más utilizables dentro de la psicoterapia? Digo, dentro de las opciones que hay para hacer en la computadora real, no en la de madera.

P4: Sí, sí, hace la aclaración porque mira que yo tengo una...

P5: Ahí, pa me matas, porque yo no tengo tanta experiencia y las veces que lo eh usado fue más que anda con este niño, es para ver lo que el mira y el estaba adicionando.

E: Y en este caso, miran videos...

P5: Ahí va... veíamos videos, los videojuegos, el tenia una cuestión con los videojuegos. Que es más que nada en el que lo use, como... no es tipo bueno te muestro esto. Un día vino un niño con una Tablet, me muestra un juego, pero es un día entre 360.

P4: Claro...

P5: Ahí no lo tomo ni... ah lo miramos al juego todo bien pero ta...

P4: ¿Cuál fue tu pregunta?

E: El uso en realidad, o sea...

P5: Sí, ¿qué aplicaciones usas?

E: Claro, dentro de la computadora hay varia cosas para hacer en realidad...

P5: No este niño...

E: ¿Qué cosas considerarías que podría de repente...?

P5: Que se pudieran... este niño es el único caso así que lo use como material de juego diríamos, era lo que él me quería mostrar y lo que yo quería entender porque él estaba tan pegado a esas imágenes y a ese tipo de juego, porque si no, no lo entendía...

P4: Sí, eso también va a depender del niño...

P5: Y otros te muestran algo del Facebook a veces...

P4: Por ejemplo algo que habían hecho en escuela, otro de un video que le habían hecho la padre para el cumpleaños, este niño que te digo que usaba la parte de filmación. Después tengo una niña que también, que dibujó cosas que nosotros le sacamos fotos y en las fotos después las llevamos a ponerlas en secuencia, entonces en realidad ahí precisamos la computadora. Pero...

P5: Yo creo que es siguiendo el mismo funcionamiento teórico, porque que te muestre lo que te quiere mostrar, con una maderita o con la computadora. Si te quiere mostrar Facebook en un momento, no sé porque alguien le contesto algo. No sé también una paciente púber que tiene un chico que le gusta entonces me muestra lo que él le escribe en Facebook, pero me lo muestra esporádicamente... y además por el celular tampoco es la compu, yo que se... es lo que te quieran mostrar al igual que cualquier otro objeto de juego. Por lo menos digo no lo hablamos nunca pero es ese... un poco la teoría y la técnica.

E: ¿Y específicamente con respecto a los videojuegos? porque también hay como una línea con respecto a eso. ¿Qué opinión tienen de los videosjugos con el uso?, si lo han hecho o si no.

P4: Eso lo tengo... es cierto. En una vuelta este niño que terminamos filmando... eh... yo traje la Tablet entonces él quiso ver si yo tenía para jugar y aplique la represión. No, le dije yo que no tengo aplicaciones de videojuegos, y para él era importante que yo también mostrara el límite, ¿no?, y ta sí lo tenía como consignado, pero conmigo a videojuegos no. Él después se las ingenio y a través del celular de la madre me mostró, o sea el juego y me demostró como jugaba. Entonces yo después voy a leer eso, pero de hecho sabía que yo, no. Y había un límite ahí que no iba a tener videojuegos.

E: ¿Por algún motivo en especial o...?

P4: Por eso, va en la singular. Pero de todas maneras en general, de hecho yo o sea...no los tengo... considero que no, que no favorece en nada, ni me va a resultar como medio, entonces en realidad si surge, surge por algo. Y además si yo voy a poner que no y a ese niño le servía también ver limite, siempre estaba al alcance, no todas las madres es un yo tengo lo que quiero y necesita. También tenía un sentido para él, más que nada, pero en realidad partiría que no, no los voy a tener. Pero el niño sé que también confió que si lo necesita se las va a ingeniar, para encontrar la forma, pero no yo, no se la voy a dar. Si bien



a veces traigo la Tablet y en otros contextos eh... lo estoy pensando ahora contigo pero si siento de que no, no voy a tener los videojuegos, tendría que pensar más si es un prejuicio. Pero pienso que si, no dejar impedimento de que él haga, vas a encontrar la forma porque yo no te la voy a facilitar y entonces no los tengo en mi Tablet pero tampoco tengo que tener todo. Entonces me parece que también tengo... también son los límites que cada uno, que también están en juego y si hay algo que después tengo que pensar, por ejemplo ahora yo tuve que pensar porque sino a esto que pasa... Creo que también habla de uno y eso está ahí entonces bueno... no lo van a encontrar que los tenga. Porque creo que son pura descarga, creo que para lo que vienen a hacer con nosotros no es lo que yo voy a favorecer, ni voy a facilitar, entonces tanta energía, y tanta creatividad, tantas formas tengo que tener para inventar como acercarnos, como conectarnos con ellos, como potenciar ese mundo representacional que en realidad no me voy a meter en la boca del lobo y quedar atrapada ahí, no porque, no se no me nace y al contrario...

P5: No yo eh... ninguna aplicación en especial. Con este niño si los videojuegos porque ta, pero después no. Con otros directamente o ellos me muestran algo del celular, como te digo para el que uso la computadora así como algo es con este niño que bueno ta, por suerte cada vez menos, pero era un poco para conocer su mundo interno.

E: ¿Y te facilito el videojuego a acercarte un poco?

P5: ¿Me facilitó con él? Si. Creo que la representación de él fue como que yo deje de ser extraña a pasar a ser a ser este... que formaba parte de su mundo. No como él porque yo le seguía diciendo que no lo entendía, pero en realidad no lo entendía porque me costó porque nunca jugué a un videojuego entonces era toda una experiencia nueva. Además los juegos que él jugaba no eran juegos, los de futbol y esas cosas, eran juegos atroces, entonces ta... a mi me ayudo porque creo que me facilitó de alguna manera entrar a ese mundo tan pesado y todo lo que él no solo descargaba sino lo que vehiculizaba a través de eso y todo el mundo de fantasía: "Porque lo voy a reventar", "¿Y por qué lo querés reventar?", "Porque éste debe de haber hecho esto y debe de haber hecho lo otro", cosas que no aparecían en el juego, que eran todas imaginaciones de él. Entonces, también pude discernir que peso tenía en él la fantasía y todo eso... que en estos 20 tantos años de trabajo nunca lo necesite de la computadora, pero él desde la negativa a que no había otro lenguaje que no fuera ese. Bueno por algo tenía una adicción a los videojuegos, digo iba a una escuela 4 horas y después se pasaba todo el resto del día, igual se despertaba de noche y se ponía los video juegos en silencio para que los padres no se dieran cuenta que él estaba ahí y no dormía

casi a veces. Salvo cuando caía extenuado y dormía de más, pero tenía una adicción importante.

P4: Claro. Ahí fue una forma de enfatizar con él... de entrar a su mundo, ¿no?

P5: Además los padres estaban artos, estaban en una posición muy...

P4: Confrontativa digamos...

P5: Ahí va. Entonces si yo de alguna manera seguía preguntándole cosas del hablar, del entender, era como bueno... haber si te venís de mi lado y... pero digo, no fue el principio, yo intenté otras formas, tampoco mucho tiempo, porque sentí que era una barrera muy grande, que si yo no lograba ponerme en el lenguaje de él era como que él estuviera hablando en chino y yo en español, digamos. No nos íbamos a llegar a entender nunca, ya acá hicimos como una especie de lenguaje intermedio y bueno ahora por suerte cada vez menos lo usa acá en la sesión.

P4: Claro, pero no es como que uno privilegia ese registro...

P5: No, para nada...

P4: No, porque inviste un registro de descarga...

P5: De hecho te ven la compu, cuando yo la traigo para trabajar que la tengo ahí a veces, la dejo en el escritorio, la ven y dale vamos a poner, vamos a Facebook así bajamos ... No, y la compu queda ahí cerrada o entre abierta pero no. Ahí es como el no del límite, que acá no venimos a la compu, la compu los tenés en tu casa, pero... con este niño fue otra opción, teórica y técnica.

E: ¿Lo considerarías como un juego el videojuego?

P4: Y yo creo que, con la misma salvedad, hay juegos y juegos. Lo mismo diría, juguetes y juguetes... y sí, es un juego.

P5: Sí, la dinámica del juego está.

P4: En todo caso tiene muchas funciones diferentes el juego y cada juguete facilita o no ese juego que esta por despegarse o ser. Entonces, bueno si ese juguete o ese juego, va a determinar un tipo de juego y va a quedar en la cabeza y en su corazón, en sus vivencias y sus emociones eso lo que le aportó eso, esa forma de jugar y ese juego. Pero hay muchos otros juegos y muchas otras funciones que puede cumplir el juego, que otros objetos se los va a ofrecer y ese no. Como todo.

P5: Y además también, no se pensaba en el límite que uno puede poner de: “Esto no, esto no se usa, o tal aplicación no”, y también lo que nos... lo que a veces no se puede acá, eso también ayuda. Acá digo, en el consultorio, ¿no? “Bueno pero ¿por qué no podemos poner más fuerte tal cosa?”, “No, porque acá no se puede, hay otros que trabajan”. Como límites más allá de él y de mí. Como límites sociales, culturales, las reglas de convivencia diríamos de alguna manera, ¿no? Me acuerdo, nada que ver con esto, un niño que trajo una mascota, que era un hámster, que a mi particular... como dice [P4]: “Yo los videojuegos no”, bueno yo todo ese sector medio hámster, rata...no puedo, no puedo. Y cuando vi entrar a la madre con ese coso... claramente en la sala de espera le dije que no, porque acá no se dejaba entrar a ninguna mascota. Nunca habíamos hablado de eso pero se lo puse por allá arriba cuestión de que... porque si cada niño traía era un zoológico, además habían niños que podían ponerse... te da miedo, ponerse nerviosos y la psicóloga mediante cuando se lo dije, que entonces estaba... y allá se fue la madre con le hámster devuelta para la casa y el niño quedó. En poco es lo mismo puede ser el lado de la compu, bueno haber con este niño que ponía los videojuegos muy altos, que probablemente si ustedes pasaban por acá los oyeran, ta al tiempito empezaba a ponerlos más bajo porque ta... Por eso digo es como si fuera otro objeto mas, ¿no?

E: Bueno ¿quieren agregar algo de las ventajas y las desventajas?

P4: No... estamos en la hora pero...

P5: Y además...

P4: Con tiempo, debiéramos desarmar cosas, ¿no?

E: Algo más que quieran agregar...

P5: No, no sé, no se me ocurre ahora.

P4: Eh... capaz que... no porque ahora empecé a ver tipo de juegos, funciones, ¿no? Entonces se me vino como una que en este sentido de...claro todo va a ser relativo entonces a muchas cosas, pero eh... No, pensando al juego en esa capacidad del niño de poder... porque estábamos hablando de lo terapéutico, entonces de reparar cosas, de elaborar, entonces bueno... como que en ese sentido decía: bueno a ver...me desafiaba a pensar el alcance y las limitaciones de esa capacidad de que tiene muchas veces el juego, de reparar un aspecto vincular o de sí, de poder transformar y de poder... pero bueno puede haber aplicaciones, puede haber capaz algo que no conozco. Yo tengo mis límites, soy de otra generación y capaz que eso también lo facilita, que venga a mi ya sabe que... soy una copada, pero no tanto de lo infantil de las cosas que debe haber en el mundo infantil. Entonces pensaba, yo no sé, puede ser que tenga sus límites pero capaz que falta de información personal, de exploración personal, para ver cuánto de las... de los juegos y de lo que ofrece la computadora pueda resultar favorecedor para ese aspecto que tiene el juego, de libertad, pero de crear y también de reparar cosas, ¿no? Pero ta, creo que...me hacía pensar en eso y capaz que son mis propios...falta de conocimiento que puedo ofrecer, ¿no? Los niños no es lo que más traen en el ambiente...

P5:... no lo ofrecen...

P4: O sea a mí no me lo han presentado como que es una vía regia para poder ahí expresar, canalizar...

P5: Enseguida se engancha con otras propuestas...

P4: Ah sí, otros modos deben encontrar...

P5: Salvo alguno muy patológico, pero sino enseguida se enganchan con otra propuesta diferente, más intersubjetiva...

P4: Más dinámica...

P5: En ese sentido por ahora, no se las nuevas generaciones...

P4: Nosotras tenemos que consignar que tenemos 40 y pico largos y que somos de una generación y que yo creo que ah sido un desafío por ejemplo la computadora esta, si vendría a ser este año. Entonces después de 20 años de trabajo...Es la primera vez que me mandan una computadora. Digo, también yo digo que si, las generaciones y la sociedad que

vivimos y que formamos parte, pero también de la historia de la que formamos parte que no formo parte en nuestra historia. Entonces eso está en nosotros en nuestra forma de presentarnos más allá de que implique como dijimos una posición teórica y que nos exige pensar, pero eso que cada uno es, que es como es, y que ah sido parte de su propia historia está también en la forma que... como vamos a usar y cómo vamos a limitar las cosas, ¿no?

P5: Bueno esperemos que te haya servido para algo...

## Entrevista P6

E (Entrevistadora): Bueno, contame un poco qué es lo que haces.

P (Participante): Yo trabajo con niños en la Facultad este desde hace muchos años, estoy pensando hace cuantos años ... 20 años más o menos, cuando se creó el local de Mercedes yo trabajaba en la Policlínica de Psicología Infantil que había pertenecido te acordas a la psicología infantil de clínica que tenía como una tecnicatura, cuando yo egrese de la EUP era Psicóloga de adultos, no tenía ninguna formación en niños y yo quería trabajar en niños y entonces empecé a trabajar como honoraria ahí y después cuando se junto el IPUR se empezó a utilizar esa policlínica como lugar donde los estudiantes pueden hacer sus prácticas y cuando se creó empecé a trabajar ahí y con un grado concurrese salió el servicio de prestación psicológica surgió de niños y adolescentes no sé si han escuchado hablar eso?

E: Sí.

P: Bueno, cuando se creó Mercedes como un local de servicios, los que trabajábamos con niños nos vinimos para acá, para la parte de ese servicio porque ese servicio tiene, o tenía porque ahora ya se disolvió con el nuevo plan, una escuela en APEX, la escuela Capurro en APEX, en el clínicas tiene niños a cargo entonces seguimos trabajando. Entonces nosotras trabajamos con un sistema que era, que sigue siendo igual en el sentido de lo administrativo: las maestras, los padres llaman acá y piden hora, y entonces a los que venían de niños hasta 13 años que se hacia una lista de espera, y hasta el año pasado los teníamos discriminados a los niños que tenían dificultad en el aprendizaje que venían trabajando en el plan viejo y a los niños que venían por "x", solamente los que venían con motivos manifiestos, entonces veíamos muchos niños. Y bueno nuestra experiencia desde el Plan Ceibal fue que los niños la traían muchas veces de a poco como una cosa de pertenencia que están muy orgullosos que es lo que todo el mundo ve, que son niños que no tienen nada eso es propio de ellos. Entonces algunas veces se nos ocurrió ellos se las dejaban a los padres para que los padres jueguen pero muchas veces en la entrada decíamos si la querían usar y nos querían explicar, porque nosotras no sabíamos cómo funcionaba. Entonces por ejemplo con dificultades de aprendizaje era muy interesante ver como niños que no sabían leer ni escribir ni nada nos explicaban los iconos, nos explicaban los juegos. Y había niños que no, que por más que la usaban la usaban mal, por ejemplo si les iba mal en el juego agarraban las antenitas y decían: "No, no, está mal", y cerraban la computadora. O sea su dificultad intelectual no estaba soslayada por la computadora, que a veces como

muchas veces lo académico tiene que ver con la lectoescritura como un sistema muy formal, el tema de la computadora podía atravesar esa dificultad en niños que podían mostrar otras habilidades podían mostrarse inteligentes cuando no en lo académico que eso es fascinantes ver como ellos lo pueden utilizar. Ahora, algunos que la lógica no los ayuda, cerraban las antenitas, ponían Escape. Entonces también observamos que el uso de la computadora a veces funcionaba como algo resistencial, la traían la abrían y nosotros no existíamos, no la integraban como espacio de juego con nosotras. Como nosotras trabajamos con la base Psicoanalítica, la entrevista de juego es la base principal en el niño, porque un niño habla a través de su jugar, entonces si nosotras necesitábamos explorar algún área le hacemos intervenciones, o diagnóstico, le aplicábamos técnicas, pero el principal acercamiento es a través del juego, la devolución es siempre a través de la entrevista de juego. Entonces se nos ocurrió incluir la XO dentro la caja de juegos.

E: ¿A dentro de la caja?

P: Adentro de la caja de juegos. Hasta el año pasado con el proyecto le preguntábamos al niño si la quería traer entonces algunos la traían o otros no. Desde que empezamos este proyecto, hablamos con el LATU y nos prestó 6 XO que las tenemos acá guardaditas entonces los estudiantes tienen acceso a la computadora esa y la ponen dentro de la caja de juego y ven que hace el niño. Entonces la primer parte de la investigación es si la usa o no la usa, es bien sencillo como eso. Y después cómo la usa, para qué la usa, es algo que es lo que estamos investigando. Si la usa para comunicarnos, así como un proyectivo que dibuja algo y uno ve los elementos agresivos, porque por ejemplo puede jugar al Vascolet, pero puede jugar a los Piratas, a los Zombies; hay una cantidad de juegos que van diciendo, el juego que elija el niños va diciendo de él tanto, como si elegiría los patitos o las cajas, lo utilizamos como un material más de la caja de juego. Ajironado también a la realidad de hoy en día que los chiquilines de hoy todos usan computadora inclusive los niños de población más carenciada que tienen acceso a eso.

E: ¿Qué es lo que hizo definir la integración de la compu?

P: Porque los niños la traían. También a nivel de consultorio yo por ejemplo no la tengo incluida a la caja de juego, la tengo guardada y si me piden... pero muchas veces ellos la traen: la XO, las Tablet, los celulares. Que surja del niño, como una variable que trae el niño, si se trae una muñeca de la casa uno tiene que pensar por qué, que me está diciendo con eso, lo mismo si me trae la Tablet y juega a las Barbies, o lo que sea yo estoy tratando de entender.

E: ¿Qué opiniones tenés de la integración de la computadora hasta ahora?

P: Hasta ahora ha sido una cosa muy favorable, pero tenemos esa posibilidad de ver hasta dónde está lo resistencial. O sea, no es que favorezca la resistencia, si la resistencia está, el niño si no quiere jugar, lo peor que te puede pasar como Psicóloga de niños es que el niño no juegue, que no te hable no me importa, porque un niño si no hable no pasa nada, pero si no juega puede ser una inhibición muy grande, una oposición muy grande, puede ser que sea mensajes contradictorios de los padres, secretos que no pueden hablar, entonces el niño está tironeado entre lo que puede jugar y lo que no puede jugar... Entonces la computadora en sí no es una resistencia, al contrario, puede ser algo bueno más actualizado. Porque nosotras nos dimos cuenta de que los niños de hoy en día son pocos los que todavía juegan con las cosas del juego. A veces no, a veces vemos que se sienten entusiasmado porque a las casitas y a las comiditas no están acostumbrados, como que demasiado tecnificados... Pero ellos pueden empezar con los juegos de la XO como una manera de comunicarse, porque es la manera que conocen, y después la dejan de lado y empiezan a jugar a la pelota, a las cartas, o lo que surja que dé cuenta de la conflictiva, porque el niño se da cuenta que nosotros a través del juego tratamos de entenderlo entonces finalmente participa de forma muy activa.

E: ¿En cuanto al uso de la computadora qué aplicaciones usan por lo general, tienen algo predeterminado?

P: No, están... tenían como lo básico que trae el plan. Algunos niños les pedían, por ejemplo el básico es el Sara ¿lo conoces?

E: No, no lo conozco.

P: Entonces claro nosotros tuvimos unos cursos con unos chicos que trabajan en esto porque el sistema operativo es muy diferente a una computadora común, no se guarda de la misma manera, es muy diferente en muchas cosas, que los niños saben más que nosotros y hay cosas que uno tiene que saber más para saber si hace algo, ver si es una respuesta esperada, por ejemplo lo de las antenitas, yo que sabía de que las antenitas ¿no? Eso no tiene nada que ver con el wifi. ¿Cuál fue la pregunta perdón que me fui?

E: ¿Qué usos le daban dentro de la compu?



P: Ah, entonces los niños piden que le bajes tal cosa, y por lo general son videojuegos, el más utilizado es el Piratas, el Vascolet, el Sara. Una vez me paso con un niño me sacaba fotos, y le interpreté todo eso, lo mismo que si jugara, es un elemento más: que repente él quería llevarme consigo, a veces los niños en la caja de juego tienen cosas que se quieren llevar a la casa y después te la traen, entonces vos interpretas que se quieren quedar contigo porque les cuesta separarse, un montón de cosas que hacen a la historia del niño, dependiendo del niño porque uno no inventa. Lo mismo las fotos o lo que surja, porque capaz que el Pirata que se come a todos o los Zombies para un niño significa una cosa y para otro otra, entonces vos no puedes pallar, y decir: "Todos los que juegan a los Zombies son así". No se puede generalizar. Es un elemento más.

E: ¿Y dentro del uso de la compu guardan el juego de cada uno? ¿Cómo se manejan la individualidad?

P: No, nosotros tenemos 6 compus y son compartidas, tenemos 24 estudiantes o sea que ta, tienen nombre y todos usan la misma. Ahora por ejemplo se nos están bloqueando, rompiendo, hay que mandarlas arreglar y siempre el niño usa la misma.

E: ¿Y tienen archivos propios dentro de la computadora?

P: Eso no sabría decirte, creo que guarda los juegos.

E: ¿Y entre las ventajas y desventajas que consideras que tiene el uso de la computadora?

P: Veo más ventajas que desventajas.

E: ¿Sí, por ejemplo?

P: La ventaja es que es un elemento propio de ellos, más con las XO, más que la computadora, porque te estoy hablando de una población de que tiene un efecto de pertenecía donde los niños no tienen nada, porque viste que a veces no tienen ni ropa propia, ni cama propia, entonces la computadora es solo de ellos porque tiene su nombre y tiene un número que si se las roban no la puede usar mas nadie. Eso está muy bueno, porque tienen algo que es de ellos. Y después algo que tiene que ver con que estamos actualizados en el mundo cibernético, y los niños se prestan a jugar a eso, que a veces se asombran cuando ven las maderitas o las muñequitas, pero después las usan: puede ser una ventaja para el acercamiento. Yo creo que cuando se creó la caja de juego, que la creó

Melanie Klein, ella pensaba poner elementos de juego que sean del universo del niño, entonces hoy en día la computadora es del universo del niño, entonces por eso también forma parte de.

E: Claro, ¿y en cuanto a las desventajas?

P: ¿Desventajas? (silencio)

E: Mismo desde la experiencia que vos hayas tenido.

P: Ahora no se me ocurre, porque al principio pensábamos que era resistencial, pero es algo más para mostrar las resistencias. La desventaja mayor es cuando nosotros no la entendíamos, es como aplicar una técnica y no saberla aplicar bien. Claro, nosotros ya somos de una edad que no tenemos tanto manejo, a mi me explicó una estudiante, y en mi casa me ayudaban mis hijos (risas). Eso es una gran desventaja porque vos tenés que saber bien cómo es el uso, para ver todo lo que usa; si aprieta eso entender porque es una conducta inteligente o una conducta evitativa... Eso es una gran desventaja, que el Psicólogo no la sepa usar bien. No, no veo muchas desventajas.

E: ¿Y en cuanto al uso de los videojuegos, que te parece?

P: ¿En la consulta?

E: Sí, dentro de la sesión.

P: ¿De los videojuegos de la computadora?

E: Sí, sí.

P: Mientras dirijan dentro de la computadora sí, yo pienso que es todo para analizar, no lo veo como una desventaja. Porque uno podría decir claro, es una desventaja que se ponen ahí y nos borran a nosotros, pero capaz que hay otros que tren un libro o miran para otro lado y te borran, es como una manera de mostrar lo mismo.

E: Y en cuanto al encuadre, ¿encuadran el uso?

P: Sí, sí.

E: A ver contame...

P: Si, si, le decimos que esta computadora es usada por otros niños también a diferencia de la caja, cada niño tiene su caja mientras dure el proceso, entonces si el niño la rompe la ensucia así queda, pero la computadora no, no la puede romper, tiene que tratarla con cuidado, porque es compartida. Tenemos una gran desventaja que es cuando se nos bloquea, no sé porque pasa eso, porque claro el niño va a usarla y vos te sentís muy frustrado, porque no prende o se cuelga. Pero en el encuadre está, se le explica, como el encuadre de la caja de juegos; "Esta caja es para vos, para jugar juntos, y tratar de entender que te pasa" (lo juntas con el motivo de consulta que lo trajeron los padres), "...a mí me va a ayudar a entender, también pusimos una XO, que la utilizan otros niños también." Y ta ver que hacen, como un elemento más de la caja. Por ejemplo vos le pones un Ajedrez al niño, no le decís; "Te traje un ajedrez para que juegues". Lo pones y ves. Lo que pasa es que como la XO es un elemento que es compartido...

E: Y en cuanto a las interpretaciones, ¿surgen en el momento, se pueden dar en el momento, después?

P: A veces no te das cuenta y te das cuenta después, cuando pensás: "Ah, lo que me quiso mostrar es eso." Nuestra experiencia es que la usan al principio y después ya no, después ya no, dibujan... Salvo los niños que tienen una mayor dificultad para mostrar los afectos, la utilizan más, como más resistencial. Pero es una manera de mostrarse también. Yo estoy pensando en un niño que la usó casi todo el proceso. Pero también tenés un montón de cosas para interpretar: si usan siempre el mismo juego, el mismo personaje, o cambian, todo lo que hagan lo podés pensar igual que un dibujo libre.

E: Y en cuanto a los aspectos como mas transferenciales y contra transferenciales, ¿sentís que hay una diferenciación con respecto al uso de la caja, si se ponen en juego distintas cosas o no, mismo también de lo contratransferencial lo que vos vas sintiendo con el uso de la compu?

P: Bueno claro, te voy a decir que al principio la sensación de no entender nada: es muy diferente cuando un niño hace cosas en un juego que no entendés nada, a cuando no entendés nada porque no sabes bien el juego que hace. Porque, por ejemplo, él te pide que le bajes algo...a mí todavía no me ha pasado por suerte (risas). A mí en la consulta particular me ha pasado de ir más al Facebook, esas cosas, que ahí más o menos lo agarro, o algún videojuego, pero no demasiado. Pero acá claro, tenes que estar muy atento a lo que

vos sientas, porque viste que la contratransferencia es este importantísimo para darte cuenta de lo que le pasa el niño. Entonces si vos no entendes el juego porque la variable viene del niño, de que lo que hace es confuso, es raro, hay algo que no me queda claro, hay algo de lo que el niño me está mostrando que no está muy claro o que está confuso, o que lejano que siento a este niño, o que enojo que me da este nene. Y otra cosa es que no entiendas nada de lo que juega porque no sabes el manejo de la computadora, eso es una cosa muy importante de poder discriminar. Esto es bien una ventaja que te decía tal cual de saber usar la computadora.

E: ¿Notas de repente en el uso de la computadora alguna especificidad de acuerdo a ese uso particular, algo distinto que surja a partir de ese uso?

P: Eso es lo que estamos tratando de descubrir nosotros en la investigación, no sabría ya decirte. Es como que antes era una observación más ingenua y ahora tratamos de sistematizar a ver si descubrimos algo. Lo primero que surge es si la usa como una resistencia o como una forma de comunicación.

E: Claro, esa es como la primera pregunta.

P: Pero después si ha facilitado algo especial, ¿esa era la pregunta?

E: Claro si o si notas en el uso algo distinto que surja, que no se da de repente en la entrevista de juego común.

P: Capaz que en mi cabeza es la misma si se da con o sin computadora, entonces capaz no podría explicar, porque no es una terapia a través de la computadora, es un elemento más. Eso hace la gran diferencia. Por ejemplo aquellos Psicólogos que trabajan con test, capaz que encontrás en la bibliografía, de la atención, un montón de cosas más de lo neuropsicológico, usan la computadora como medio principal. Acá es diferente, es un elemento más, y no es obligatorio. Es como vos pones en la caja de juego las maderitas de Esther Bick, es un elemento más, no lo usan siempre, a veces ni las tocan. A veces no tocan los elementos de la caja de juegos tampoco, la abren, la dejan cerrada, y vos tenes miles de cosas para interpretar: se acercan, la abren, el inventario. Y dentro de los juegos en la computadora también podés hacer, si es un inventario, si tiene un juego organizado o no, o es salpicado, o juega a veinte mil juegos y no termina nada, también podés hacer alguna hipótesis. ¿Algo más?

E: No era eso más o menos.

## Entrevista P7

E (Entrevistadora): Bueno [P7] contame qué opiniones tenes acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico infantil.

P (Participante): Eh, a mí me parece que es una buena idea y de hecho en algunos casos yo he trabajado con la XO en el espacio terapéutico con la computadora digamos habitual. Digamos en realidad lo propone el propio niño, y en ese caso se trabaja un poco en función de lo que el niño va buscando y las páginas que el niño va entrando. Bueno y me parece interesante ver las cosas que van apareciendo.

E: ¿Considerás que está siendo más integrada que antes?

P: Bueno en realidad no sé si está siendo más integrada, me parece que como psicólogos tenemos que integrar también las nuevas tecnologías en el espacio psicoterapéutico. En lo personal he llevado adelante también, en realidad fueron unas entrevistas no diría que es un proceso acabado, pero trabajé con una adulta a través de Skype; que esta persona adulta residía en un país de habla hispana entonces las sesiones las tuvimos por Skype, digamos manteniendo algunos criterios básicos y lo que tiene que ver la preservación del encuadre; día, hora, saber la otra persona que ese era el consultorio y que en realidad no había otras personas que escuchando lo que nosotros estábamos hablando, es decir preservando la ética profesional, y también en alguna oportunidad si ella necesitó cambiar o modificar se comunicaba también a través del correo electrónico.

E: [P7] y dentro de la sesión, del encuadre común digamos, del encuadre normal, ¿la has integrado en alguna oportunidad con niños?

P: Sí, a ver me parece importante como discriminar dos aspectos, uno que tiene que ver con el trabajo personal a nivel psicoterapéutico, yo la he integrado es lo que te digo en realidad dentro de mi consultorio la computadora está.

E: ¿Tiene un lugar específico dentro del consultorio?

P: Digamos la computadora está como un elemento más de lo ambiental, entonces si el niño me pide para usar la computadora yo no me niego. O sea lo integro y trabajamos con eso desde las páginas en las que va entrando, juegos, o qué cosa elige para ir jugando, porque

en realidad está diciendo su conflictiva a través de lo que va eligiendo; que puede volver a lo mismo siempre o va cambiando.

E: ¿Y por lo general qué aplicaciones han utilizado por ejemplo?

P: A ver, uno de los pacientes por ejemplo utilizaba juegos.

E: ¿Videojuegos?

P: No, eran juegos que tenias que embocar como unas pelotitas, pero después eran juegos también cuando de repente el personaje iba cortando las cabezas de otros, o jugar de repente al futbol entonces él interactuaba con la computadora, o a veces me hacía a mí interactuar con la computadora, o sea lo mismo que hacía él lo tenía que hacer yo. Evidentemente la experticia de los niños es mayor que la de uno como adulto. Pero en esa situación se usó mucho, eso era un varón, pero ahora es una niña que también entra a cosas como My Little Pony, o usa cosas tipo Paint, el Chavo, y de repente me hace escuchar el episodio del Chavo, o a veces lo que ha hecho es entrar en la página de su colegio donde hay juegos, y cosas interactivas, entonces ella también ha jugado con esas cosas en ese sentido. Y después la otra línea de trabajo y esto es desde la Facultad es que con otra docente, formamos parte de lo que es la clínica de niños, entonces como hemos visto que en varias oportunidades el niño trae la XO al espacio de la entrevista psicológica, nosotros armamos un proyecto de investigación donde incluimos la XO en la entrevista del juegos. Así está la caja convencional de juegos, la caja con los elementos que tú conoces que se usa como estrategia diagnóstica y terapéutica, también incluimos este la XO. Entonces el niño puede usar los programas que ya tiene predeterminados, como Hablando con Sara, que hablan con el personaje, o por ejemplo Conozca al Uruguay, y a veces otros que los propios niños bajan, o que buscan, y que van incluyendo.

E: ¿La utilizan como una herramienta diagnóstica también en ese caso?

P: Ahí la usamos como herramienta diagnóstica, incluida como una herramienta más y ver qué es lo que toma el niño y como la usa; si la usa como ensayo y error, si en realidad hace un uso más sistemático de la XO, si conoce como se maneja la XO, no tanto intuitivo sino que conoce la herramienta. Y bueno la hemos tomado, ya este sería el segundo año que está el proyecto de investigación. Qué lástima que no traje yo tengo algunas cosas de los hallazgos de los estudiantes del año pasado, porque hicimos un registro de las observaciones; qué observaban ellas en la entrevista.

E: [P7] y con respecto a tu experiencia, ¿qué ventajas y desventajas encuentras con el uso de la computadora, ya sea cosas que sentís que habilitan un poco más o que van obstruyendo más?

P: Eh a ver, me parece que habilita en la medida que uno puede introducirse en lo que tiene que ver con el mundo fantasmático del niño, con las fantasías inconscientes, y vuelvo a decir me parece que muchas veces el niño puede ir desplegando aspectos que hacen a su propio conflicto. Y él te lo va mostrando en la elección que va haciendo de los distintos juegos que va eligiendo. Digo, porque no es una cosa azarosa, y yo diría que te va mostrando como un hilo conductor, donde va dando cuenta de lo que le pasa, de lo que él siente y que te lo expresa a través de esos juegos de la computadora. Digo, uno podría pensar sí capaz que podría obturar cuando pasa hacer algo mas como estereotipado, como que se rigidiza en el uso de la computadora, como que pierde flexibilidad. Pero uno podría pensar, eso va dando cuenta de la personalidad del niño que no puede salirse de eso, y que queda en algo más rigidizado y estereotipado. Entonces también te está dando cuenta de lo que le pasas a él, que no puede salir y pasar a otra cosa. Vuelvo al ejemplo de la nena, esta nena de repente juega con la computadora, pero hemos pasado ahora a jugar con otros elementos, como la pizarra, como por ejemplo se ha empezado a meter con la caja de juegos, con alguno de los elementos de la caja de juegos. Digamos a veces uno también puede ver el movimiento, un niño la utiliza como una herramienta, pero después puede pasar ora cosa y después vuelve.

E: ¿[P7] encuadras el uso de la computadora?

P: En lo que hacemos acá en Facultad nosotros decimos que estos son los elementos que hay y que él puede disponer de ellos como quiera, y que también está la XO, que puede usar esta o que puede traer la de él. Pero en el caso del espacio terapéutico como en realidad está ahí, tendría que decir que no se puede usar, pero si en realidad está ahí, considero que es un instrumento que está ahí, sino quizás la tendría que sacar del consultorio. Digamos es la computadora que uso yo pero también permito que los niños la utilicen.

E: Y en cuanto a las intervenciones, ¿sentís que hay un tiempo específico para hacerlas, que se dan de qué maneras?

P: A ver yo creo que ahí vos entras en lo que sería el timing del señalamiento, o el timing de la interpretación. Me parece que uno primero de todo tendría que entender a qué juega, y qué te está diciendo con eso que juega. Si en la medida que uno no entiende, yo diría que lo

mejor es dejar la boca cerrada, y en la medida que uno entiende, bueno hay que acompañarlo pero de repente ver en qué momento uno puede señalar algo, o interpretar algo. Yo diría que uno se tiene que prestar al “como sí” del juego, como en cualquier otra situación lúdica, con los materiales que el niño o el adolescente utilice. Mira ahora que estoy pensando, las dos experiencias han sido con niños, no con adolescentes. En realidad con púberes y con adolescentes son otras las herramientas; las cartas, algunos juegos de caja, el micado, más juegos reglados te diría con los púberes, pero en este caso con estos dos niños si la he usado.

E: ¿Y qué consideras acerca de los aspectos más trasferenciales y contratransferenciales sentís que hay alguna especificidad en relación a eso?

P: A ver me parece que en realidad la transferencia se va a dar con el analista, con el terapeuta. Es esto que yo te puedo decir, las cosas que uno puede sentir, si en realidad está usando la computadora como una excusa para no meterse con su conflictiva, que en realidad podríamos pensar en algo más resistencial, esa puede ser una línea. Como vos decís, es lo que uno va sintiendo en la entrevista. Pero por otro lado puede oficiar como un espacio habilitador, donde el otro puede desplegar, vuelvo a decir estos aspectos más personales, que den cuenta de su sufrimiento, y cómo el niño lo puede traer de esa manera, sus dolores psíquicos. Y me parece que todo depende de cómo vos decís de cómo uno puede ir sintiendo; no es la computadora en sí es lo que hay adentro de la computadora.

E: ¿Y en cuanto lo contratransferencial sentís algo diferente en el uso con la compu?

P: No, no me parece que sea algo que interfiera, no me parece que sea algo que interfiera en el diálogo o en la escucha, que oficie como un ruido, me parece que hay que integrarla.

E: ¿Sentís que la integración varia el encuadre en sí?

P: No, no porque me parece que en la medida que uno plantea cuales son las variables y si yo la incluí como una variable más dentro del espacio no influye. Incluso si el niño la trae, estoy pensando en esos espacios, digamos me parece que también así como permitimos que traiga un juguete propio, o a veces viste que traigan cosas de ellos y que usan en el espacio, esto sería como un juguete más. Si nos ponemos a pensar la Tablet que hoy en día, quizás no es accesible para todos los niños, pero muchos lo manejan. El celular, digamos no te trae la XO pero te trae el celular y juega con los juguetos del celular, también,



me parece que en realidad lo que uno tiene que hacer tomar y ver como eso lo decodifica y lo integras al proceso diagnóstico o psicoterapéutico.

E: Bueno ya que mencionas los videojuegos, ¿qué opiniones tenés acerca de los videojuegos?

P: En realidad no soy una experta de los videojuegos. Me parece que forman parte de la realidad virtual de hoy en día.

E: ¿Vos utilizas dentro de la sesión?

P: No, en realidad ya te digo es una cosa más donde muchas veces los niños ya conocen las páginas que son con juegos, o que son espacios para ellos. Entonces ellos ya lo digitan y ya entran, no es que yo a priori le sugiera alguna, o les proponga alguna, no, ellos ya como que ya saben. Lo que sí me pasó en este caso singular, es que quiso entrar a otra página y le dije que no, sólo páginas que tengan que ver con cosas de niños, y bueno ahí le planteé el límite y cerró. Pero generalmente ellos son grandes conocedores, ellos en realidad tienen la experiencia y el saber, ellos ya saben a qué página entrar, ya está incorporado, introyectado. Pero lo que esto es algo que en realidad escuché en la televisión, y esto creo que es un país como Japón o China uno de esos dos, y era la familia y el chico que pasaba no sé cuantas horas al día, creo que es con esto del videojuego, pero se arman torneos internacionales. Y este chiquilín ganó un torneo internacional y ganó dinero con eso, y a partir de ahí los padres empezaron como a darle otro lugar, y no sé cuantas horas le dedica por día para entrenar, para entrenar, es decir también hay que poder discriminar que estas cosas también se dan en el mundo moderno. Pero a mí me parece que no podemos tener una actitud negadora frente a estas otras cosas que se nos imponen, y que me parece que las tenemos que tomar como un insumo para lo que es el trabajo psicológico.

E: [P7], y dentro de la sesión, ¿notas que hay alguna especificidad que surja a partir de la integración de la computadora, algo distinto algo diferente que te haya impactado de repente o sorprendido con la integración de la computadora en el espacio?

P: No, no porque ya te digo lo integramos como un objeto más. Como están de repente las taitas, los autitos, los soldados, está la XO, o sea es un objeto más que él sabe que puede disponer de ella.

E: Bueno en realidad era un poco eso, muchas gracias.

## Entrevista P8

E (Entrevistadora): ¿[P8] que opiniones tenés a cerca de la integración de la computadora en la psicoterapia?

Participante (P): La forma privilegiada del juego infantil actualmente es con computadora, Wii, televisión integrada con juegos y que bueno parte de la actividad lúdica del niño corre por ese camino, en esa medida dejar que eso sea una posibilidad en la sesión y tratar de entender lo que el niño nos trae a través de ese juego es válido. Digamos, que se puede tomar el juego del niño con la computadora de la misma manera que uno puede tomar el juego libre del niño en sesión, y que se puede analizar como se analiza un sueño con ciertos recaudos; primero creo que lo que uno más interpreta o puede observar es la forma en que el niño juega con el juego, porque el juego es un juego preestablecido. Entonces sobre todo lo que te da material para comprender lo que le está pasando al niño en ese momento con ese juego es la forma en que lo usa. Me parece que ese es el punto principal. Yo no sé si eso en el trabajo lo puse tan claro, pero con el paso del tiempo a mí me quedo bien claro que el foco está en cómo lo usa. A veces también tenés el contenido del juego; por qué elige este juego y no elige el otro. En el trabajo este nene jugaba a las Easy Towers que es un macaquito que se defenestra todo el tiempo, entonces qué significado tenía la elección de ese juego en particular y no otro, y además la necesidad repetida de jugar, ahí la forma de juego y la elección del juego tenía mucho de simbólico y estaba en relación con la experiencia traumática que el niño había vivido. Pero muchas veces no es tan importante el guión que el juego plantea sino más bien la forma en que se relaciona con el juego. Es como que de alguna manera aparece un tercero en escena que es el juego y un vínculo que uno está observando. Me parece que cambian un poco la perspectiva en ese sentido, pero no quiere decir que uno no pueda estar viendo allí un montón de situaciones que hablan de su forma de vincularse, primero que nada con el objeto de juego privilegiado en la vida de él cotidiana sino también pueden estar representadas ahí formas de vincularse, o de tratar al otro, o de tratarse así mismo. Entonces me parece que abre un abanico de posibilidades de pensar muy importante.

E: ¿Consideras que están siendo integradas actualmente más que antes?

P: Yo digo que sí, pero que la gente no dice. Los adolescentes te leen las charlas del chat en las sesiones: "Porque le dije, me dijo".

E: ¿Y de qué manera consideras que están siendo integradas mas por parte del terapeuta o por ejemplo en tu caso?

P: A mí me lo propuso el paciente. Yo cambié del consultorio de niños por otra habitación y ahí que era donde yo atendía a los chiquitos puse la computadora. Entonces era una de venir para acá y porque no pongo algo en la computadora, y dije bueno yo voy a probar, vamos a ver qué pasa, y me encontré con que me servía, y también me encontré con que había momentos que había que cortarlo porque no tenía ningún sentido.

E: A ver, ¿por ejemplo?

P: Y que el único sentido era dejarte afuera a vos y cobraba una función básicamente resistencial: “yo estoy aislado con la computadora y a vos te dejo afuera, como vos estas media pintada con esto”. Y bueno entonces ahí hay que buscar recursos, yo a veces le decía: “Bueno una vez vos y otra vez yo.” Yo soy lo peor que hay (risas). O lo cortaba y decía: “En este momento esto no nos está sirviendo para trabajar.” Porque realmente hay momentos que no sirve para trabajar, pero en realidad si uno se pone a pensar eso pasa con el juego tradicional de la sesión analítica, porque si un niño se te pone a jugar al roba montón de forma sistemática, obsesiva, durante dos meses llega un momento que tu no podes interpretar si esta vez se le cayó la carta o no se le cayó la carta, intentando... ahí lo más importante es que el chiquilín te quiere anular a través del juego, y capaz es un juego que toda la vida se jugó en la sesión analítica. O usar la plasticina o cualquier cosa que haga que sea repetitiva y que realmente uno sienta que no tiene mucho texto. O el juego con la pelota, un solitario con la pelota pa, pa, pa, contra la pared una hora entera y tu intentando hablar y que el chico no, y bueno a veces hay que cortar ese tipo de juego, porque es la única manera de desarticular. Porque además es como que se desmentalizan y por más que tu hables, lo que estás hablando no entra por ninguna lado. O un niño con déficit atencional que se pone a jugar a una cosa de descarga que es como que de alguna manera, para mi es importantísimo poner un límite y decir: “Bueno pará, porque así estas matando la posibilidad de trabajar acá conmigo, a ver vení, vamos a mirar por qué estás haciendo esto, qué está pasando.” ¿Qué sentido tiene esto en la trasferencia? Entonces en realidad no es muy diferente. Ahora, es evidente que la imagen tiene un poder de captación muy fuerte y que quizás es más fácil que te pase que el tipo quede como prendido de la imagen y que hay que estar más alerta a eso.

E: [P8], ¿y qué usos se le dan en la sesión a la computadora? ¿Qué aplicaciones usan, por ejemplo en tu experiencia?

P: Usan el Paint a veces, y algunos pacientes tienen una carpeta donde tienen sus dibujos. Tengo una paciente por ejemplo que en una etapa las dos dibujábamos una historia por fascículos, no era exactamente un comic, era la historia de una nena que tenía un amiguito que después se terminaban haciendo novios entonces era por cuadros, cuando eran amigos, etcétera. A veces para mostrarme video clips, o música, o cosas que les encantan. Los adolescentes muchísimo, dicen: "Pa quiero mostrarte una canción." Entonces me muestran una canción o video clips. Ahora podría contarte una experiencia clínica (esto sí que tiene que ser reservado); una paciente adolescente gravísima, gravísima, gravísima, con actuaciones de todo tipo autoagresivas y heteroagresivas, una cosa brutal, cuya relación más importante era la abuela, que le bancaba cualquier bardo, cualquier cosa, pero era el único objeto bueno que ella tenía de alguna manera, o persona que ella sentía que la aceptaba. Entonces un día me mostró una canción que está colgada en Youtube, que es una cosa espantosa, es un tipo peludo con una guitarra una cosa espantosa, y un día le dice: "Che abuela vení que te hice una canción". Entonces le canta: "Vieja de mierda, trola chupa pija, te voy a cagar." ¿Entendés? Es una canción que son cinco minutos insultando a la abuela. Entonces la abuela lo mira cuando termina y le dice: "Muy linda la canción" y se levanta y se va. Era exactamente lo que ella sentía con su abuela que aunque ella le llevara un pedazo de mierda, la abuela la iba a seguir queriendo. Y eso era algo que la sostenía la vida a esta paciente. Pero fue tan gráfico, que si bien era algo que habíamos conversado algunas veces, pero que apareció de una manera tan vivida... ¡Hay que encontrar ese video en Youtube! Te digo la verdad. Y bueno ahora están todos los juegos en Internet entonces te piden para jugar los juegos de Internet.

E: ¿Qué opinión tenés acerca de los juegos en Internet?

P: Y bueno yo los veo con ellos. El otro día por ejemplo un pacientito me trajo unos videos que también son en Youtube que es un sueco que está jugando a un juego. Entonces es el juego que juega el sueco y la cara del sueco, y los comentarios que el sueco hace en ingles sobre el juego, que son muy cómicos. Entonces hay muchos juegos que juega comentándolos. Entonces está el juego que traía, que por ejemplo eran juegos de terror, o juegos realmente muy bizarros para mi gusto, como que hay que llegar a la meta en bicicleta y el que va andando en bicicleta es el padre con el hijo atrás en una especie de sillita especial, entonces para llegar a la meta pierde al hijo, sé le desmiembra, termina desmembrado el padre, hay sangre por todos lados. Entonces tenías en un nivel el juego y en otro nivel la reacción emocional del sueco y los comentarios hilarantes del sueco sobre el juego. Que me pareció una cosa, yo no había pensado mucho, pero me pareció una cosa muy interesante, porque de alguna manea tiene que ver con ese sentirse él mal cuidado,

pero a la vez relativizarlo con... que hay algo de esa experiencia terrible que se puede metabolizar, o de las emociones que produce esta experiencia terrible que se pueden metabolizar, así como hace él. Es como que es muy rico, porque si tu estas dispuesto a dejar que eso se use ahí y si poder ir encontrándole sentidos a qué sentido tiene que él traiga eso ahí en ese momento y con la historia que él tiene, en realidad entras en un mundo que comunica muchas cosas.

E: Claro. ¿Sentís o pensás que hay alguna especificidad en relación a la integración de la computadora en la sesión analítica, algo diferente, distinto que te este impactando desde un lugar diferente en la integración de la computadora a los juegos más tradicionales?

P: ¿Pero qué sería especificidad?

E: Claro cosas que vos sintieras que cambian por ejemplo en este caso, ¿vos encuadrás el uso de la computadora, o no?

P: No.

E: Y la función por ejemplo de esto que vos decías de cortar, ¿vos sentís que se hace cuándo?

P: Cuando vos ves que el chiquilín o te está dejando afuera o es un juego absolutamente repetitivo y en donde vos sentís que lo simbólico decayó. O que en todo caso lo que esta simbolizando es la muerte psíquica, la parálisis de la posibilidad elaborativa, y a veces no alcanza con interpretar, y si no alcanza con interpretarlo tú no vas a dejar que un niño no juegue en la sesión, porque eso deja de ser juego simbólico, porque sería dejarte anular como analista y tratarte a ti como objeto también ¿no? Digamos situaciones límites, límites no de la patología sino limites del análisis.

E: Claro, y [P8] con respecto por ejemplo a esto de las interpretaciones, ¿sentís que los momentos de interpretar varían con respecto a los juegos más tradicional?

P: Yo no me doy cuenta, lo que sí es que no la tengo en la sala de juegos, si bien yo no uso de la manera tradicional la sala de juegos, todos los pacientes tienen una caja para guardar sus cosas, ahí yo les pongo goma, tijeras, papel, la cuestión para mas trabajo plástico. Tengo una carpeta y una caja llena de cosas para que ellos usen con papel, cartón, piolines, pero es común, y los juguetes los tengo todos comunes: tengo casa de muñecas, muñecos,

todo ese tipo de cosas y además uso libros que no se si todo el mundo usa, los libros los tengo en la sala de espera pero ellos los entran y adentro del consultorio hay muchos juguetes y en realidad yo los dejo circular por todos lados. No los voy a dejar hacer acá arriba de la alfombra pinturas porque para eso tenemos la sala de juegos pero si necesitan moverse incluso el garaje lo uso para jugar a la pelota. Para mí la casa está también me dio muchas posibilidades porque tengo mucho espacio acá abajo para, es muy independiente, y los chiquilines usan el espacio. Cuando se discutió este trabajo en APU Ana Rumi dijo algo que a mí me parece que yo tengo ganas de tomarlo para hacer un trabajo, y se lo tengo que dedicar a ella (risas), ella dijo que el consultorio puede ser la caja de juegos, como que todo el espacio se transforma en la caja de juegos. Claro, que implica una concepción teórica de lo que es el juego del niño donde uno esta mucho mas involucrado, porque el espacio es el consultorio de uno, y uno está ahí adentro. Es una cosa más compartida, la caja de juegos en general desde una perspectiva kleiniana representa al niño y su mundo interno, como que eso deja de ser así, y pasa más a una perspectiva winnicottiana del espacio transicional.

E: ¿Considerás que la computadora estaría dentro de lo que implica....?

P: Claro, la computadora estaría dentro de esa gran caja de juegos que es el consultorio, pero en un lugar donde yo tengo más control. Quizás yo necesito tener esa cosa de más control porque no estoy muy segura no sé. Pero creo que no lo cambiaria eso, porque ellos pueden venir para acá si tienen ganas pero puedo cerrar la puerta si yo quiero, y decir no para ahí no.

E: ¿Y [P8] has vivido alguna experiencia de los aspectos transferenciales o contratransferenciales mas específicos de cómo se mueven con la computadora?

P: Y bueno, cuando te digo que te pueden dejar afuera la vivencia contratransfencial, aunque eso yo no considero que sea contratransferencia, son más bien reacciones emocionales. La reacción emocional del analista es: "Este tipo me está borrando". Eso ahí ya habla de un elemento contratransferencial. En realidad estrictamente la contratransferencia es inconsciente así que no es algo fácilmente manejable, o que uno se dé cuenta de la reacción. Lo que sí es el malestar que la produce la sensación esa del aislamiento del niño con la computadora. Entonces yo creo que contratransferencialmente se puede sentir esa molestia y que entra, en la transferencia, puede estar representando el borrarte o dejarte afuera o el hacerte lo que él o ella han sentido que le han hecho, ser

dejada afuera, o ser aislado o la vivencia de impotencia. O sea en realidad puede cobrar infinitas posibilidades, se me ocurren esas ahora hoy.

E: ¿Si te preguntara un poco en relación a ventajas o desventajas que vos encontrarías con el uso de la computadora dentro de la sesión?

P: Yo no creo que tenga más ventajas o desventajas. Capaz que la desventaja más grande es la ingenuidad que nosotros sentimos con la computadora que bueno, nosotros jugábamos de otra manera. También creo que el hecho de que nosotros juguemos, hayamos jugado de otra manera, le da a nuestros pacientes una, les abre una cantidad de posibilidades que quizás nunca las habrían tenido en cuenta porque nadie jugaba de eso alrededor de él. Yo creo que el análisis infantil enriquece el juego del niño, porque le da un montón de cosas que tienen más que ver con generaciones anteriores, con juegos más tradicionales que se está perdiendo. Pero también tenemos que poder integrar lo que es la cotidianeidad del niño. Aparte que viven experiencias muy fuertes con la computadora, todos estos jugos de desmembramiento, de desangramiento, los juegos de terror, este mismo jueguito que es una pavada pero que se suicida y se suicida y se suicida, son cosas que bueno, son vivencias muy fuertes, y que ellos las viven todo el tiempo jugando a eso, que capaz no son ni conscientes a lo que están jugando y no sé si se les resultaría tan fácil traerlos a través del dibujo o de los audios. Supongo que sí que lo traerían pero queda tan claro cuando le parece ahí, porque es como ellos lo viven, eso es una de las grandes ventajas. También me parece que se puede hacer un trabajo preventivo del vínculo adictivo con la computadora. Porque de alguna manera ellos te muestran como la usan y vos estas interpretando la forma de uso de ese objeto, que está todo el tiempo en su casa, con el cual pasan todo el tiempo, y el hecho de poder pensar como se relacionan con el videojuego me parece que también los protege a largo plazo de quedar en una situación de atrapamiento. Porque evidentemente después, cuando son adolescentes, todo lo que son el uso de la computadora, y la comunicación a través de Facebook, Twitter, el Instagram, yo que sé, todas esas cosas que usan, les abre un mundo pero también les cierra, otro porque tienen grandes dificultades con el contacto interpersonal. A mí me parece que la computadora y el uso del alcohol en la adolescencia, hacen que muchas estrategias que nosotros aprendíamos dolorosamente de cómo acercarnos al otro, no las elaboren a veces. Cómo acercarte a un muchacho, o cómo un muchacho acercarse a la chica, entonces se maman y pasan derecho al acto: “Me la apreté, me la comí, me la no seque”. Pero para llegar a apretarte o comerte a alguien antes tenias que pasar por todo un proceso (risas) en el cual además quedaban descartadas un montón de personas, porque te resultaba que no te gustaban. Ahora se encuentran de golpe en una relación de intimidad sexual que no saben ni con quien la están teniendo, y que

evidentemente cuando no pierden la memoria por la mamúa que se agarraron, al otro día resulta una situación que puede ser bastante perturbadora por ejemplo. Y la comunicación más de los afectos y los sentimientos queda vehiculizada por el lado de la computadora, y por el Facebook... Yo sé que estoy hablando de casos extremos, porque esto no es siempre así ni ahí, es como los casos más extremos en donde la relación con el otro se vuelve más ominosa. Por ejemplo hay un liceo en Montevideo que hace una fiesta de graduación que implica que tienen que ir acompañados con una pareja, para la mayoría por no decirte el 100 %, es la primera vez en la vida a los 18 años que van a pasar toda la noche con una persona del otro sexo, y les genera una angustia terrible porque no están acostumbrados a pasar una noche, una chica con un varón y un varón con una chica. El otro día le decía el hijo de una amiga: "Además es terrible responsabilidad porque te tenés que quedar con ella toda la noche, imagínate. Entonces no quiero que me inviten a la fiesta de graduación (risas) qué cosa más difícil." Es como que bueno, a mí me parece que en las conductas adolescentes y en la adquisición de ciertas habilidades, estas nuevas formas han incidido en que bueno les resulte más difícil adquirir esas habilidades... yo no tenía ningún problema a los 18 años de bailar toda la noche con un amigo, la pasaba bomba.

E: ¿Y vos hablas de la función preventiva de trabajar estas cosas antes?

P: Claro, si uno ayuda al niño chico a trabajar cómo se relaciona con la computadora, y a tratar de no quedar en un vínculo exclusivo y excluyente de otras formas vinculares, no le empobrece otras posibilidades.

E: Claro.

P: Porque en realidad al chico le abre... Pero esto es mirado desde una perspectiva preventiva, quizás porque yo trabajé muchos años en un colegio, como 15 años, y claro en la tarea del Psicólogo dentro de la Institución Educativa tiene mucho de prevención en salud. Entonces eso también es un tema que a mí, en el trabajo con los niños, me interesa primordialmente ayudarlos a que su estructuración psíquica se de de manera adecuada, y creo que es la función principal de la psicoterapia en el niño, pero también hay otro montón de cosas que me vienen de otros lados donde me interesa también ayudarlos a que después el chiquilín este prevenido de un montón de cosas que van a sucederle y que tenga herramientas, mejores herramientas. Entonces en ese sentido me parece importantísimo, porque si vos incluís el análisis de cómo se vincula con ese objeto, va a estar mejor pertrechado más adelante a no quedar pegado a eso, a no usarlo como una herramienta de aislamiento en relación a los otros cuando el cuerpo aparece en la pubertad, y sí, ponerse



en contacto físico cercano con otro resulta tensionador, angustiante dentro de la normalidad ¿no? Que no esté privilegiado ese escape.

E: Claro, este, y bueno más allá del ejemplo que pusiste en el artículo, ¿alguna otra experiencia clínica que pudieras como compartir así con respecto al uso de la computadora?

P: La del chiquilín, del padre, y el niño, y el sueco que le funciona como elaborador de las ansiedades por los chistes que hace, y lo de la adolescente y la abuela. No sé en este momento no se me ocurre ninguno más, hay miles pero también te conté el de la nena que dibuja secuencias.

E: Bueno, ¿algo más que se te ocurra al respecto?

P: No, no.

## Entrevista P9

E (Entrevistadora): Bueno [P9] coméntame qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio con niños.

P (Participante): Mirá, yo empecé a usar no la computadora, el Ipad hará un año y medio dos y la verdad que a mí me resulto súper bien. A nivel del trabajo técnico y de los objetivos que se buscan en el trabajo terapéutico con el niño no tiene directamente diferencias: trabajas de la misma manera, interpretas de la misma manera pero el enganche de los niños con el tratamiento, el vínculo, que vengan con gusto a las sesiones, es mucho más fácil cuando integras cosas que hoy es de su lenguaje cotidiano, de su vida normal. Y son todo niños natos digitales. Y lo que pasa a veces es que es un desafío para los tratamientos, para los niños, para la educación también, porque están sobre estimulados de cosas y vos le pones de repente jueguitos en la caja de juegos que no les llaman la atención directamente y están más acostumbrados a otro tipo de cosas con las que enganchan mucho mejor. Y que al mismo tiempo si no te actualizas con eso como que perdés el training con los niños porque están todo el tiempo hablando de eso, es como el lenguaje de ellos, A mí me funcionó súper bien: al principio lo empecé a usar con algunos que yo los veía como mas familiarizados con eso, más grandes, y después lo fui integrando y hoy lo uso con todos.

E: ¿La decisión de la integración fue por parte del paciente o tuya?

P: Hoy lo uso con todos los pacientes, y lo planteo. Les hago una caja de juegos, además hay juegos compartidos en el consultorio como los juegos de caja, y además está el Ipad, como otra opción en la que pueden jugar.

E: ¿La decisión de la integración fue por parte del paciente o tuya?

P: La inquietud por la integración a mí me surgió con un paciente particular que medio al final del tratamiento, era una preadolescente que traía un montón de resistencias y hubo varias sesiones que traía su Ipod touch y me ignoraba totalmente y se ponía a jugar con su Ipod y no lo podía sacar de eso. Y la mamá me decía que le costaba mucho traerlo que estaba cansado de todo y que no quería venir mas, y entonces yo tenía el Ipad como una cosa mía en la cartera y en una sesión le dije bueno así no como que yo no existo no, como que no me ves no, si vos querés jugar con tu Ipad jugamos juntos vos con tu Ipad y yo con la mía. Y bueno ahí como que se destrabo todo y enganchó una cosa positiva conmigo y pudimos trabajar mejor. Y un poco también porque bueno yo fui buscando otras alternativas

como más disfrutables para mí. Porque los jugos te van cansando, y después de ahí lo fui como incorporando de a poquito y ahora lo uso con todos.

E: ¿La incorporación la encuadras?

P: Sí, cuando empiezan con el tratamiento le digo que van a tener una caja, que es de cada uno de ellos, que nadie más la puede tocar que nadie la va a usar cuando ellos no estén, y ellos no pueden tocar las de los otros, y hacemos una lista de las cosas que vamos a poner en la cajas yo las hago con ellos y ahí armamos la caja de juegos. Y les aclaro también que hay juegos en el placar que son compartidos, que son juegos de caja, la cerámica, los pinceles, las pinturas, que esos es de todos porque no está en ninguna caja, eso lo pueden agarrar todos, y que además está el Ipad que también es para todos. Lo que encuadro también es dependiendo del juego por ejemplo, ahora muchos juegan al Minecraft, entonces lo hago como el mismo formato de la caja: cada uno tiene su mundo con su nombre, nadie puede tocar el mundo de los otros, nadie puede entrar a mirar el mundo de los otros, y ellos saben que también los otros no van a entrar al mundo de ellos. Así que si lo encuadro como una cosa más, como hay juegos de caja ellos también tienen el Ipad como una cosa para elegir, algunos son Ipad, Ipad, Ipad, y no tocan nada más, y otros a veces Ipad, a veces no tienen ganas y hacen otra cosa, como una cosa más en consultorio.

E: ¿Cómo ves el tema de la interacción con respecto a la computadora entre vos, la computadora y el niño?

P: Yo cuando juegan con el Ipad pongo más reglas que cuando juegan con a otra cosa, porque veo que tiene como un efecto que los deja como colgados ¿viste? Como que si vos los dejás jugando mucho tiempo llega un momento que ya no escuchan lo que vos le decís... Que les pasa a los adultos también, que están mandando un mensaje de texto y de repente no saben lo que te están diciendo. Entonces pongo más reglas por ejemplo si jugamos a juegos de correr y de competir, es una vez cada uno, cuando vos perdés me toca a mí, y si pierdo yo te toca a ti, vos tenés que mirar cuando yo esté jugando, y vos tenés que mirar cuando yo estoy jugando y tenemos que hacer objetivos juntos, por ejemplo si es en el Minion Rush, juntar las bananas para comprar el traje... Veo como que tengo que introducir mucho más reglas y mucho más encuadre que otro tipo de juego porque sino se descuelgan un poco de la situación. Pero cuando están bien puestas las reglas y ellos los respetan así me resulta normal.

E: ¿Y qué utilizaciones le das? ¿Qué aplicaciones usan en general?

P: Usamos más bien juegos y con algún adolescente o púber me muestran cosas en Youtube, canciones o música que les guste, pero sino más bien juegos. Que en realidad me lo van sugiriendo ellos.

E: A ver...

P: Y me van sugiriendo qué podemos bajar y qué no, la regla es bueno los que son para pagar no, bajamos los que son gratis, y en realidad los que tengo ahora son básicamente los que ellos me van sugiriendo y veo que van coincidiendo mucho.

E: ¿Cuáles son?

P: El Minecraft, Minion Rush, Subway surf, el Hay Day, el Flash Offlines, Zombie-Tsunami, algunos de adivinar simbolitos por ejemplo si aparece el signo de Mercedes, y tenés que adivinar y poner que es de Mercedes Benz o el símbolo de Pringles. Pero más bien esos. Hay uno que se llama Slenderman que lo bajé y algunos se mueren de miedo, a otros les encanta, otros no quieren ni mirar la aplicación. Pero me pasa que van coincidiendo más o menos en los que conocen, y en los que me piden para bajar y bueno los bajamos en el momento y jugamos.

E: [P9], con respecto a las intervenciones, ¿sentís que hay diferencias de repente con el uso de la cajas o con juegos tradicionales?, ¿En qué momento las haces?, ¿Cómo las manejas con el uso de la computadora?

P: A veces lo difícil es que lo que se pierde un poco con el Ipad, es que los juegos son reglados, se juega de una manera y así está estructurado el juego. En la caja lo que se da es un juego que es más libre, entonces en el juego libre lo que surge son muchas más cosas subjetivas del niño: cómo arma el juego, cómo construye. En el Ipad a veces eso tiene como ciertas limitaciones porque el juego es lo que es, entonces lo que ves más claro es la estrategia del niño, ves cómo juega. Por ejemplo con la regla de jugás una vez vos y una vez yo, me empiezan a poner los dedos en la pantalla para marearme y que pierda rápido y les toque a ellos de vuelta. A veces hacen trapa y pierden y ponen play de vuelta rápido pero yo me di cuenta que empezaron otra vez. Bueno vas viendo la competencia, la tolerancia a las frustraciones, las estrategias que hace. Pero me pasa, lo que también me pasa con los juegos de caja, que es más difícil y hay que ser como mucho más agudo para poder ver lo más genuino de ese niño, porque no hay una cosa de armar y de construir desde la

subjetividad del niño, hay cosas que están dadas de afuera así. Pero me pasaba lo mismo con los juegos de caja.

E: ¿Y las interpretaciones las haces en el momento de repente o juegan y lo haces después?

P: No, voy interpretando en el momento.

E: Y con respecto más a lo trasferencial y lo contratransferencial, ¿encontrás algo distinto?

P: Noto una diferencia en lo trasferencial puede ser en lo positivo en relación al tratamiento, les divierte más y entonces tienen otra actitud frente al tratamiento. Que a veces con los otros jugos yo notaba que no sabían mucho qué hacer, o que les aburre un poco... Pero bueno tampoco se da de todo, la transferencia negativa se da igual. No, no sé si noto muchos cambios en eso, noto más motivación de venir y en el enganche con el tratamiento. Como por ese factor secundario que los divierte, que les interesa y que los hace engancharse un poquito más. Y que siempre esas actitudes más positivas frente al espacio que se les ofrece ayuda a trabajar mejor y mejora la disponibilidad del niño.

E: [P9], ¿qué ventajas y desventajas encontrás en el trabajo con la computadora o te encontraste en algún momento?

P: Bueno ventajas esto que te digo, me parece que tiene mucho más que ver con lo que son los niños hoy, que en realidad la vida de ellos está muy colmada de estas cosas y es como ponerse en sintonía con la infancia de hoy que es distinta a la nuestra. Y que son niños que nacen ya muy digitalizados: de repente ves a un niño de un año de vida y maneja una computadora o un Ipad o lo que sea, mejor de lo que la maneja un adulto, y yo lo veo con los pacientes que te enseñan o me dicen y te hacen sentir como una burra porque lo manejan muy bien. Y la ventaja que veo es poder no quedarse en la historia, es poder actualizarse en lo que son los niños hoy. Y la desventaja bueno esto que te digo me parece que todo tiende hoy en la infancia de ellos a cosas mucho más regladas, mucho más estructuradas, que les son dadas de afuera. Entonces todo lo que tiene que ver con el juego simbólico, con el poder crear cosas ellos desde su propia subjetividad, queda un poco opacado. A pesar de que la subjetividad siempre está y se ve, pero sí hay como un despliegue mucho mayor en un juego que es totalmente libre con pocas maderitas o con unos frasquitos de masa, que en una cosa que es muy estimulante, que todo está estructurado, que todo está dado desde afuera, con reglas y premios específicos. Y que a veces en un juego más libre, donde el niño

inventa, que el niño crea, pone sus reglas, se vuelve muy rico como para conocer a ese niño y trabajar con él.

E: ¿Y algún otro uso que le den a la computadora aparte de los juegos?

P: No, algunos ya te digo adolescentes o preadolescentes con Youtube, música y esas cosas.

E: [P9] y, ¿pensás que surge algo diferente en torno a las significaciones o ya sea desde lo discursivas hasta los sentimientos que pueden manejarse con la computadora a lo que es el trabajo tradicional, algo particular o específico que surja a partir del trabajo con la computadora?

P: ¿En relación al trabajo terapéutico?

E: Sí.

P: No, no le veo. Yo más que ver que aporte a la terapéutica, lo que veo es que nos pone un poco a tiro con los niños y eso favorece el tratamiento en cuanto a que el tratamiento empieza hacer algo más cercano a la realidad de ellos, que si les pones las maderitas de Esther Bick es muy poco atractivo, porque están más acostumbrados a cosas mucho más estimulantes que eso. Entonces la puedes llevar un tiempito pero después se empieza hacer pesado para ellos. No, no lo veo. Yo por lo menos no lo utilizo hasta ahora porque crea que terapéuticamente sea más favorable que este a que no este. Lo uso porque hace más ameno el trabajo con ellos, porque se acerca más a ellos, porque tiene más que ver con las características de su vida hoy.

E: [P9], ¿tenés alguna experiencia como para compartir específica que haya surgido con el uso de la compu?

P: Me pasó hace poquito por ejemplo, con una nenita que me sorprendió porque yo venía trabajando hace tiempo con el Ipad, y los papás habían dicho así como por arriba en la entrevista que no le habían querido hacer el Facebook porque le tenían miedo a esas cosas y que ellos no eran muy tecnológicos. Y cuando vino esta nenita y estaba esto como una de las cosas para usar en el consultorio, estaba fascinada por probarlo, y era una torpeza tremenda: una nena de 10 años que no entendía nada, que no sabía donde tocar, que nunca había tenido una Tablet adelante suyo en su vida. Y yo me planteaba también: qué importante evaluar ese aspecto en la consulta porque realmente, en relación con sus pares,

hay como un desfase y hay algo que incluso a nivel social puede terminar afectando, porque está totalmente descolgada de todo lo que hacen los niños hoy. Y después bueno te digo esa experiencia con ese nenito que no quería saber de nada, que no hablaba, que comía con su Ipad, y lo único que lo enganchaba era meterme un poco en el lenguaje de él en ese momento.

E: Bueno, ¿algo más que se te ocurra con respecto a la compu?

P: Y bueno nada más, a mí por ahora me viene funcionando bien.

E: Bueno, gracias.

## Entrevista P10

E (Entrevistadora): Bueno, contame qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico infantil

P (Participante): ¿Qué opiniones?

E: Sí, opinión, ¿qué te parece?

P: Me parece que es algo a integrar, como cualquier instrumento que sirva como para que el niño pueda desarrollar lo quiera plantear dentro del espacio analítico, no me parece absolutamente indispensable. Aunque sí me parece una estrategia a considerar si es necesario para el niño, o es un elemento a tener en el consultorio para el uso de niño, sin mayores requerimientos.

E: [P10], ¿has tenido alguna experiencia con la computadora?

P: Sí, con computadoras que han traído los chicos, sobre todo, capaz que es medio distinto, pero con una nena me pasaba que ella tenía su propia computadora y traía sus tareas hechas desde la casa para trabajar conmigo (risas) divina. Y ella preparaba trabajos durante los días que no teníamos sesión, y los traía a la sesión, y los traía en su computadora. Esa fue como la experiencia más rica me parece, en el sentido del uso de la computadora que uno dice, claro dice en otro momento capaz lo traía en una hojita o en un cuadernito, en este momento para nena lo más lógico es traérmelo en la computadora. Bueno ella en vez de usar el pizarrón para dibujar sus trabajos porque ella era la maestra, los traía dentro de la computadora, divina.

E: ¿Y en realidad la mayoría de las experiencias fueron traídas a partir del paciente la compu o vos ya tenías?

P: Yo tengo una Tablet en el consultorio, y la Tablet se usa como te decía más con fines este de investigación, de cosas que vienen surgiendo, cosas que de repente que no se entienden, o el chico plantea algo y me lo quiere mostrar, o queremos investigar acerca de algo que surge en la sesión, y usamos la Tablet sobre todo en ese sentido. Quizás a veces miramos algún videíto, o algo en Youtube o buscamos alguna traducción, alguna traducciones de canciones, esas cosas que a veces en un diccionario no las encontrás fácil, o que son más de actualidad, o buscamos un juego o la historia de algún personaje. Y



bueno la computadora, Google, rápidamente da respuestas, uno googlea y Google responde.

E: Y aparte de Youtube, ¿qué otros usos les has llegado a dar, o han solicitado los chiquilines?

P: Mi problema por ejemplo actual es que tengo que descargar un Pou, ese es un tema que no me está resultando, estoy investigando como descargar un Pou.

E: ¿Cómo surgió eso?

P: Tengo un pacientito que me pide jugar al Pou, y ya van varias sesiones que me dice: "Trata", la madre se lo descargó en la computadora de él, yo hablé con la madre para ver cómo hizo (risas), la madre me dijo que desistiera, que no era nada fácil, porque había que engañar a la computadora, ¿cómo fue que me dijo? Me dijo esto, es como de los chiquitos, me dijo que hay que engañar a la computadora para que se crea que es un celular, y entonces después descargas el Pou, porque sino el Pou no se descarga. Igual yo estoy investigando y parece que se puede pero no es fácil, o sea es también un desafío para mí, me lleva a mí a hacer cosas que no tengo más remedio que hacer, porque este nene lo pide y por algo me lo está pidiendo. A ver, hay algo de que uno tiene que estar dispuesto a dejarse llevar, a lo que quiere mostrar este nene a través del Pou. La pregunta es: ¿me lo podría mostrar por otros caminos? Y probablemente sí, pero este nene es bastante grave, que a mí me parece que el cuidado, ya estuve investigando lo que era el Pou, que el cuidado que lleva el Pou y la necesidad de que uno no se pueda olvidar de él, sino de que tenga que estar pendiente, debe estar hablando de sus necesidades. Me parece que puede llegar a ser un contenido rico y productivo en capacidad de simbolización. ¿Lo podría simbolizar desde otro lugar? Probablemente sí, le está siendo fácil hacerlo desde ese lugar, es problema mío plegarme a esto que está facilitado por el ambiente y por la moda, está de moda esto. Todos los nenes juegan con el Pou, es lo que hablan los amigos, yo tampoco puedo proponerle las maderitas de Esther Bick, y decirle: "Olvidate del Pou y jugá con esto". Él trae lo que sabe y su modalidad de relacionarse, y bueno me trae esto, y yo me voy viendo exigida, entre comillas, muy entrecomillas, todos los pacientes nos exigen y nos ponen en determinados lugares, bueno de hacer todo un trabajo de ver como hago para bajar el Pou. Que no está dentro de mis intereses, pero lo tengo que hacer para no hacerlo en sesión, lo tratamos de hacer juntos y juntos no pudimos, y ya perdimos 2 sesiones en eso, ahora yo me tengo que hamacar hasta ver cómo hago.

E: ¿Y qué opinas acerca de los videojuegos, qué te parecen?

P: Yo no tengo videojuegos acá, que es otro tema, la computadora no es lo mismo que un videojuego. A mí nada me preocupa demasiado, ¿qué te voy a decir? Perdón. A mí me parece que si un chico se convierte adicto a un videojuego, es porque tiene la adicción dentro de sí, hoy es adicto al videojuego y en otro momento va a serlo con otra cosa. No me parece que eludiendo el videojuego saquemos chicos más sanos, el videojuego es un juego más. Y en tanto juego me parece que tiene cierta utilidad para el niño; qué utilidad dependerá de cada chiquilín, y de lo que necesite en ese momento, y de cómo lo sostiene para procesar sus angustias y las cosas que va pensando. El videojuego tiene una historia atrás, no nos podemos olvidar de eso, por eso no me preocupa demasiado, me parece que es un nuevo modo de jugar, ¿y por qué no?

E: ¿Has tenido alguna experiencia con video juegos en la sesión?

P: No, no, la verdad que no sé mucho de videojuegos tampoco. Es más de varones más grandes me parece, es más una propuestas de varones más grandes, capaz que no he tenido experiencias, eso es otra cosa capaz para decirte, no he tenido experiencia con chicos más grandes con computadora. Yo supongo que chicos de 10-12 años te pueden llegar a traer ese tipo de material, pero yo no he tenido experiencias con chicos más grandes con la computadora.

E: ¿Notas alguna edad especial que surjamos el deseo de usar mas la computadora?

P: Yo he tenido nenes más chicos que han incluido la computadora, me parece que nenes más grandes tienen más capacidad o bueno, a ver convengamos que nosotros vemos escasos pacientes, intervenimos muy poquitas situaciones, porque por más que tengas todas las horas llenas ¿cuántos pacientes ves a la semana? No ves muchos. Por mi experiencia los chicos más grandes han tenido más disponibilidad de la palabra, y de hablar, o a través de dibujos, o de otro tipo de juegos, lo que les pasaba. No necesitaban de la computadora, ni de los videojuegos, no descarto que los puedan necesitar. Sí, capaz que también tiene que ver con la tecnológica, el tema de hacer los mensajes de texto en la sesión, por ejemplo estar ahí sentado y mandarme un mensaje de texto, y yo tener que agarrar el celular y contestarle el mensaje de texto. Eso sí me ha pasando, con un nene muy grave, y que eso nos pasaba, y era su modo de comunicar algo de sí mismo. Y si es con mensaje de texto, yo en ese sentido yo soy bastante abierta a que un púber pueda hablar de sí mismo como pueda.

E: ¿Y qué pensás que habilita el uso de la compu?, ¿o que obstruye? O sea en relación las ventajas o desventajas que vos puedas llegar a pensar que te haya pasado dentro de la sesión que haya habilitado algo diferente o mismo complicado algo.

P: Ni me parece indispensable insisto en eso, hasta el momento, tampoco me ha obturado en nada. Quizás, tengo un nenito que mira los videítos de Youtube, pero siempre en ese video algo se está transmitiendo, él no elige cualquier cosa. Me paso ayer por ejemplo con ese nene que me dijo: “Quiero entrar a Facebook”. “Ok entremos a Facebook”. “Bueno, ¿qué pongo ahora?”, “Iniciar sesión”, “¿Qué pongo ahora?” Le digo: “¿Tenes cuenta de e-mail?”, “No”, “¿Tenes Facebook?” “No, mi mama no me deja. Vas a tener que hablar con mamá, me dice que soy muy chiquito”. Él quería entrar a Facebook pero no tenía Facebook, un divino. Yo me quedo pensando en esas cosas, ¿qué hago, tengo una entrevista con la madre y le digo: “Déjelo entrar a Facebook”? Porque en definitiva, ¿qué va hacer el nene con el Facebook? Mentira, ni que sea tan peligroso, ni que lo usen de un modo tan espantoso, no pasa nada, un nene chico usa el Facebook con sus amigos, y más o menos hacen todos lo mismo. O sea, es solo tener un modo también para el contacto con sus amigos, es un modo de tener contacto con sus amigos, de chatear. Mirá lo que me dijo este nene ayer: “Porque yo solo puedo chatear con una rana que solamente sabe sumar uno más uno”, como diciendo es un bodrio, se lo bajó la mamá. Claro pobre él quería chatear con un ser humano que este del otro lado, porque chateara con una rana ya no daba. Tiene razón el chiquilín, tiene razón. Entiendo también el concepto de la madre que dice que el chiquilín es chico y que todavía no quiere que ingrese en esa cultura. Ta, son también patrones educacionales que tiene cada uno, sin duda esto va a entrevista con los padres, pero bueno. Esto me pasó ayer mira, todavía no lo había procesado, pero esto está en la vuelta.

E: [P10], ¿vos pensás que en base a las experiencias que has tenido algunas significaciones particulares que sientas que surgen a partir de la computadora diferentes a lo que pueda surgir de los juegos más tradicionales?

P: Para nada, para nada. Tampoco creo que haya un cambio crucial en la subjetividad por el uso de la computadora ni por este tipo de comunicación que se tiene ahora, no realmente en ese sentido yo no veo grandes diferencias.

E: Bien, bien y respecto de repente al uso, ¿lo encuadras, no lo encuadras?

P: Yo les digo si la necesitamos está ahí, a veces me olvido y no lo digo, y lo digo cuando me acuerdo. En general yo con niños más chicos planteo la caja de juegos, y con niños más

grandes planteo una carpeta, y cuando me acuerdo hablo de que si necesitamos, o en algún momento surge algo que estaría bueno que usáramos un instrumento más, como tener un instrumento más en la mano, bueno tenemos esa posibilidad. No lo le doy un lugar central, ni lo propongo en el encuadre, ni lo consigno, está, y si está se puede utilizar. Los adornos no se pueden utilizar, la Tablet sí. O sea si van agarrar un adorno yo les voy a decir: “No, con eso no se juega, eso no es un juguete”, con la Tablet sí.

E: ¿Y notas alguna diferencia, con respecto al lugar de las intervenciones con el uso?

P: Es cierto que uno queda un poco de afuera, es cierto que uno queda un poco desde afuera. No es lo mismo estar jugando a las cartas, que mirar cómo fulano juega a las cartas con quien sabe quién. Es cierto yo intervengo a veces en ese sentido.

E: ¿En el momento?

P: Ah en el momento, sí en el momento, como bueno: “Yo me quedo afuera”. Cuando veo que me aburro intervengo, porque hay momentos en los que estamos los dos viendo algo, pero yo insisto tampoco me pasa tan seguido que quedo tan afuera. Será porque no los dejo demasiado, capaz que yo intervengo antes que una situación que alguien se ponga a jugar, viste que a veces se ponen a jugar al solitario o al dominó no se sabe con quién. Nunca me ha pasado en la consulta, se me ocurrió, que no es lo mismo, pero nunca me ha pasando, creo que intervendría. Porque en realidad en vez de estar jugando conmigo elige jugar para afuera, pero nunca me pasó tengo que ser sincera. Por eso digo no me parece algo tan distorsionador del espacio analítico.

E: ¿Y en cuanto a lo trasfereencial como sentís que se mueve en los momentos que estas ahí con la computadora?

P: Y lo mismo que con la caja de juego, o con un juego de mesa, o jugando a la pelota, o sea lo tomo como un juego más, jugar a la computadora es lo mismo que jugar con el aro de basquetbol, yo que sé.

E: ¿Y en cuanto a vos, lo contratransfereencial?

P: Yo me manejo bien con la computadora, yo me manejo bastante bien con la computadora, entonces como yo me manejo bien, la tengo integrada a mi vida. Aunque el Pou me este generando problemas (risas). O sea me manejo con la computadora entonces

no me molesta, es más hasta me parece interesante las cosas que me traen, que descubrimos: “Ah mirá lo que descubrimos, mirá”. Me parece que hasta nos enriquece y todo. No lo publiques mucho porque me van a matar (risas). Pero claro, porque no me resulta algo distorsionador, capaz que si yo no entendiera mucho o no me supiera manejar quizás sí. Me pongo un poco nerviosa cuando la golpean (risas) por ejemplo ese es un punto que reconozco. Yo tengo un Ipad que lo tengo guardado y que lo uso para mí, y no se los voy a dejar tocar. Y claro es cierto la Tablet es una garra porque a veces el touch... y ayer este nenito le daba y le daba, y ta bueno yo le hablé de la agresividad. Claro es cierto, en vez de patear la pelota con agresividad, golpea la Tablet, pero le puedo hablar de la agresividad igual. Me pongo nerviosa porque no me gusta que la rompa, porque son juguetes más frágiles si se quiere. Pero ta, con el cuidado que hay que tener con cada uno de los elementos del consultorio, ahí nos manejamos.

E: Muy bien, gracias.

## Entrevista P11

E (Entrevistadora): Bueno [P11], contame qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico infantil.

P (Participante): Yo la uso. Y digamos, fue como un trabajo de análisis permanente el uso de esa herramienta. Al principio había mucha resistencia de parte mía, pero luego con el fenómeno del Plan Ceibal que los chiquilines traían la computadora, la XO, digamos fue como algo que se metió, que invadió lo que uno podía pensar la clínica clásica. Y ahí yo me vi en la disyuntiva de defender un encuadre clásico o, la parte formal del encuadre clásico, o tratar de ser permeable a estas cosas que introducían los niños. Y ahí yo aprendí, aprendí de los chiquilines, de los pacientes. Y me conclusión fue que uno no puede ir en contra de la tecnología, sino tratar de utilizarla, de usarla, a los efectos de los trabajos psicoterapéutico con el paciente. No es solamente la computadora, los celulares, las Tablets, estamos inmersos en la tecnología. Está esto que dice que se dice, que son “nativos digitales”, en realidad todos estamos navegando en la tecnología. Así que a partir de ahí yo lo que traté es de verla como un elemento más que sirviera a los efectos proyectivos del chiquilín. Y al mismo tiempo verlo en el espacio analítico que está, bueno obviamente en la relación conmigo, y lo transferencial. Y fui aprendiendo sobre la marcha digamos. Yo hoy estoy mucho más amigable con esto, pero siempre tratando de contextualizarlo en el espacio analítico. O sea cuando quieren jugar a la computadora, bueno sin una postura obsesiva, pero bueno cuál es el juego que utilizan, si juegan solos o quieren jugar conmigo, si se ponen a jugar a partir del momento para no hablar, o si sirve eso a partir como un desencadenante para hablar de otras cosas. Creo que se encuadra dentro de la generalidad de la ley de que no hay nada pautado en una sesión; capaz que durante varias sesiones no quieren jugar o capaz que durante 2 o 3 quieren jugar, quieren mostrar videos... y lo que he notado es que depende de cómo están, eligen cierta temática de juegos, que eso fue también como un descubrimiento. Bueno este autor que hemos visto, Ferro que habla del género narrativo, que puede ser lúdico, gráfico, verbal y también uno puede incluir el género narrativo computacional, o informático o digital. Antiguamente, antiguamente no, hoy se sigue usando, yo siempre recuerdo a un Psicólogo que trabajaba en situaciones muy carenciadas y hablaba de las comedias, de cómo ahí es un soporte donde se juega lo identificador, entonces a partir de ahí se hablaban un montón de cosas. Es interesante porque es como un soporte, en este caso tecnológico, que sirve como para circular los deseante de las personas, mostrar lo identificador, cómo esta su estado de ánimo. Así que bueno yo hoy estoy mucho más amigable, no lo fomento a usar y acompaño al paciente. Una cosa de que lo usan mucho es una franja etaria donde, podríamos decir los latentes,

más que los niños, los niños siguen con la caja de juegos, pero a partir de los 8 años o 9 sobre todo 10, 11, 12 están mucho con la tecnología. Y después los adolescentes lo usan mucho para mostrarme videos o escuchar música o querer enseñarme algo. O sea que tampoco esta tan generalizado el uso.

E: ¿Y qué usos les das por ejemplo?

P: Yo en términos generales si supongamos que quiere jugar a un juego yo le pregunto de qué se trata el juego, qué es lo que le gusta del juego, si prefiere jugar solo o conmigo, qué sentís. Tratando de usarlo casi igual que si me hiciera un dibujo, que pueda crear una narrativa, no siempre se logra porque lo que tiene la computadora digamos es una pregnansa fuerte donde queda uno muy metido en el juego. Pero uno trata de que pivote entre que quede pegado al juego y se pueda salir, y tratar de a partir de lo que trae el chiquilín, y lo que venimos trabajando, bueno tratar de pensarlo. Hay chiquilines que lo usan para evadirse entonces de qué se están evadiendo también es algo a trabajar. Después yo siempre recuerdo que fue de los primeros, tenía un paciente que, ese era más chico tenía 6 años en ese momento, y tenía conductas muy violentas y agresivas y por eso tenía mucha dificultad en los vínculos con los compañeros, tenía dificultad a la hora del desempeño escolar, una dinámica familiar muy complicada también. Y durante un tiempo prácticamente estaba agrediéndome, y los juegos que podíamos desarrollar siempre terminaban con él agrediéndome, como por ejemplo con el futbol, siempre terminaba enojado y agrediéndome verbalmente. Y una vez yo tenía el consultorio de niños al fondo y teníamos que pasar por la puerta del consultorio de grandes, y vio que yo tenía la computadora prendida, y él me pregunto si podíamos usar la computadora, y bueno yo estaba más resistente a usarla en ese momento. Él trajo la XO en su momento y estaba muy enojado, y me decía: “Bueno capaz que la tuya tiene más velocidad”, me empezó hablar en términos tecnológicos. Y bueno yo accedí, y lleve la computadora mía al consultorio de niños, y en ese momento yo estaba preocupado de cómo la iba a tratar él, y ahí está lo relacional del vínculo ¿no? Como uno tiene que analizar eso porque yo ya estaba preocupado. Y él cuidó mucho la computadora, hasta hoy que seguimos trabajando, y me usa a mí como soporte. Pero bueno, lo interesante es la evolución que él hizo a través de los juegos, durante mucho tiempo él eligió un juego que está en una página, Pou, que es de tortura, y fue fuerte que el eligiera ese juego; era un juego que lo interesante del juego, entre comillas, es cómo un macaquito dura en su vida a partir de la multiplicidad de formas de torturarlo. Y él estaba casi obsesivo con ese juego, es decir había como 12- 14 formas de cómo torturar a ese macaquito, y la idea era que él resistiera lo mas que pudiera antes de morirse. Y eso, obviamente que tratábamos de trabajarlo de alguna forma, y el estaba muy refractario y era

simplemente la descarga de esa agresividad que tenía. Pero poco a poco él fue escuchándome, y lo interesante fue que no fue, digamos no empezó a hacer una reflexión partir de asociaciones como es lo esperable, sino que él cambió el juego, y empezó con un juego que son unos macaquitos tipo fosforito, muy despersonalizado, donde está un empelado en la oficina y viene el jefe y le pide hacer algo, y hay como 14 formas de matar al jefe. Y cuando termina de matarlo, al jefe, que puede ser con una tijera, o tirarlo de la ventana para abajo, o golpearlo contra el cajón del escritorio, digamos distintas modalidades. Él queda tranquilo, el empelado, y hay como una voz de fondo que dice: "Sin deseo, sin emoción", está en inglés. Y fue interesante porque la agresividad estaba, pero cambió, en el sentido que había un guión, no era la descarga bruta. Eso coincidió con que veníamos trabajando de distintas formas y durante mucho tiempo él jugó a ese juego, y solamente en la computadora, y después jugábamos a otras cosas, a las cartas, empezó como abrir el abanico lúdico. A diferencias de otros juegos que, no sé si estuvo casi un año con ese otro juego. Bueno, pero la cuestión es que coincidió con que... esto es interesante porque cuando yo empecé a trabajar con él, estaba en segundo de escuela, y este cambio fue del pasaje de tercero a cuarto. No podía pasar porque el rendimiento escolar no lo habilitaba, pero los chiquilines, los compañeros de la clase, hicieron una reunión sin hablarlo con ningún adulto, y fueron a hablar en grupo con la maestra para que lo hicieran pasar, cuando el año anterior no lo quería nadie, fue como un cambio fuertísimo. Y él aceptó una ayuda más de corte pedagógico, y siguió con ese juego. Hasta que en un momento dejó ese juego, y empezamos a jugar, porque hay juegos de matar zombis, pero en ese jugábamos en equipo, él me pidió para jugar con él y jugábamos en equipo. Y bueno después dejó esos juegos y jugábamos al futbolito en la computadora, y ahí el trabajo era de tolerar que él perdiera conmigo. Pero digamos, la evolución del juego marca la evolución de él, por eso uno aprende también.

E: [P11] y en cuanto al encuadre, ¿habitualmente encuadrás el uso, no lo encuadrás?

P: Yo prácticamente no cambié mucho mi consigna. Si uso caja de juego yo trato de construirla con el paciente, trato de poner algo que a mí me interese que tiene que estar, como hojas, lápices, plastalina, algo que pienso que es útil, y dejo una apertura para que el paciente pueda también construirla, que me diga qué es lo que le gustaría. Y hay un encuadre porque ahí uno discrimina qué es lo que uno permite, y qué no. Por ejemplo si piden una pelota de futbol de verdad, yo le digo que no, porque no hay espacio, pero podemos jugar con una pelota de goma, o de plástico, o sea intento que sea construida entre los dos. Y es una caja de juegos móvil, no es que se hizo una vez y ya quedó, y eso es interesante porque a medida que crecen, y tenes la oportunidad de trabajar muchos años



con un paciente, uno nota que la caja de juegos cambia. Cuando se vuelven un poco adolescentes dicen: "No, esto es una caja de niños", y la reciclamos. En ese contexto yo dejo la apertura para el tema de la computadora, y lo tomo así, de que si él quiere traer algo que le interese como un juego o algo, lo puede traer, y si lo quiere dejar en la caja bueno, y si lo quiere llevar también, lo trae puntualmente. Y en ese traer algo que le interesa, generalmente ellos traen celulares o maquinitas electrónicas, hoy en día los celulares ya son casi computadoras, y en ese contexto la computadora se suma, pero no es algo que yo ofrezca como parte del encuadre.

E: ¿Sentís que varía algo del encuadre con la integración de la computadora?

P: Yo creo que sí. Lo que varía mucho no es tanto el encuadre formal tipo, sino el encuadre interno del analista, digamos, el conjunto de teorías que uno tiene cambia. No tanto teóricas sino técnicas. En esto de cómo incide la cultura, por lo menos es la pregunta que yo me hago, por la interfaz entre un psiquismo individual que está en cambio, por ejemplo un niño o adolescente, con la cultura. No hacer un análisis sociológico, ni de psicología social, ni tampoco un análisis psicoanalítico endógeno encapsulado. Es como el afuera incide y formatea el psiquismo, y eso sí me parece que es un cambio en la teoría, en relación a otras teorías de otra época. El valor del otro en la estructuración del psiquismo, ahora ese otro puede ser de carne y hueso, y puede ser la cultura, y en la cultura está todo este avance tecnológico. Uno no dimensiona los cambios que hubo, porque estamos en medio de esos cambios. Y los niños a veces me preguntan: "¿Vos tenías televisión color?" y yo no tenía. El otro día escuche a un político que dijo una cosa que me sorprendió: "Porque nosotros no teníamos celulares para manejarnos", y hoy el celular esta como... y hablaba de que habían salido aquellos ladrillos, y estamos hablando de cuánto ¿20 y pico de años? El tema de la velocidad, las prestaciones que dan a nivel de las comunicaciones. Yo no soy de la idea de pararme en un lugar del bien y el mal, en mejor antes o mejor ahora, yo lo que trato de pensar es en el desafío que implica todo esto, y cómo incide en el psiquismo. Los chiquilines son mucho más intuitivos que nosotros, yo necesito leer el manual, ellos aprenden a ensayo y error, y aprenden mucho más rápido que yo, aprenden el uso, quizás no tiene un aprendizaje más profundo, pero eso es una cosa a ver. Hoy hay mucha información entonces hasta los procesos mentales tienen que adaptarse a eso, a un veterano si le hablamos de dos o tres cosas: "No pará, vamos a de a uno", y un chiquilín está con cuatro o cinco cosas a la vez, la televisión funciona así. Hoy te decía lo de la comedia, antiguamente una comedia tenía una historia, hoy hay cinco, seis historias a la vez, y las siguen a las siete historias. Antes era una sola, era el galán y de ahí no salía, o sea que eso cambia los modos de pensar. Por eso es que es un desafío para ver el humano detrás o delante de esta

tecnología que hay. Lo virtual se asociaban un tiempo a lo especular, el doble... y el otro está en esa pantalla, claro no está en el mismo tipo que estaba antes. Hoy en día un adolescente, hay que ver la angustia que tiene un adolescente si le llegan a criticar una foto en el Facebook o la sacan del grupo, ¿y eso es este especular, es dual? No, está el otro, está el imaginario, está lo especular, pero está el otro, o sea que no es solamente narcisismo, hay narcisismo y hay relación objetal. El tema es dónde está, cómo esta... por eso es que yo siempre trato de brindar un espacio para encontrarse uno y analizarse, y no quedar en una posición muy naturalizadora de toda esta tecnología, que creo que el cambio está ahí es jugar y ya está, no se piensa mucho. Pero yo creo que es un tema a investigar.

E: [P11] en cuento a las intervenciones, ¿varían, no varían, las maneras, los tiempos?

P: Yo creo que también el trabajo con niños y adolescentes es distinto que el trabajo con adultos. Sin caer en el cliché del Psicoanalista ortodoxo con el adulto, porque se habla mucho más de lo que se piensa, pero es distinta con el niño uno juega, y es necesario, y en ese jugar uno interpreta. Uno juega con palabras con el adulto también, pero en el niño está lo motor, y en el adolescente está a mitad de camino, un poco del mundo adulto y un poco del niño, y es un jugar por ejemplo cuando se usa la computadora, y uno interpreta a partir de las ocurrencias también, y eso es un desafío que implica fuerte, porque no es decir cualquier cosa ni decir sin pensar, en todo caso si pasa eso siempre hay un trabajo a posteriori. Digamos una ocurrencia puede ser un acto analítico o puede ser un error, y uno tiene que ir viendo cómo evoluciona la línea asociativa. En ese sentido capaz que la computadora implica mayor riesgo que otro juego, por el tiempo, por la velocidad, entonces uno se pierde en eso. Pensando en este nene que jugaba al juego de la tortura, es difícil interpretar algo así, porque uno lo podría interpretar desde el punto de vista kleiniano, pero no tenía el guión para interpretarlo, porque era como siempre descarga. Uno capaz que empieza desde la superficie muy cercano al sentido común: "Bueno pero qué enojado que estas", o "cómo disfrutas esto", que tiene una apoyatura teórica, pero es muy difícil interpretarlo porque lo transferencial queda muy pegado a la computadora.

E: Claro, esa iba hacer mi próxima pregunta, ¿qué pasa con lo transferencial y los efectos contratransferenciales puestos ahí?

P: Sí, es algo difícil porque parecería que la computadora en este caso, o el celular, es un mediador que puede ser el interlocutor único, y que te dejan afuera. Y quizás ahí la contratransferencia ayuda mucho, porque queda como un registro paradójicamente muy primario por más que haya mucha sofisticación tecnológica, entonces: "Bueno parece que a

vos solamente te interesa el celular y no hablar conmigo”, o “No querés hablar de ciertos temas porque te angustian”, o “Vos querés demostrar que vos sabes y que yo no sé, bueno ¿qué es lo que yo no sé?” O sea uno va tratando de salir de la anécdota tecnológica. En eso es muy parecido a cualquier otra anécdota, por ejemplo alguien puede venir y decir: “Jugué al fútbol y me peleé con el juez y me echó”, y bueno todo el tema de los límites, la autoridad, no sentirse comprendido, bueno tiene que ver conmigo también, pero lo que pasa que el tiempo de interpretar es muy individual al momento del paciente y al encuentro analítico. Y a parte que yo por ejemplo trato de no adjudicar un saber sino que trato, sin denominarme del lado de Winnicott, trato de favorecer que el saber sea mostrado por el paciente, el paciente sabe más de lo que sabe, no es el único que sabe porque yo también tengo mi saber, pero acompañado en ese descubrimiento, no obturar con interpretaciones. Por eso es que el tema de la computadora, lo tecnológico, yo preferí estar abierto, aprender de esto, y no cerrarme desde un saber muy legítimo pero que si me cerraba quedaba muy dogmático. Las interpretaciones siempre me parece que tiene que ver con un momento del encuentro ahí, y es a partir de lo que trae el paciente, y la respuesta sale de uno, y eso tiene que ver con el análisis de la contratransferencia y con la historia de uno también. Pero si es un desafío, no es fácil.

E: [P11], ¿sentís que todos estos aspectos influyen en lo contratrasferencial?

P: Sí, sí. Yo me he sorprendido a partir de lo que fui aprendiendo con los pacientes. La tecnología es fascinante y también da miedo, y trato de no quedar prendido ni de la fascinación ni del miedo. Pero sí, y aparte el otro elemento es que cambia el mundo, cambia la forma de ver el mundo, pero esos cambios son vertiginosos, y no da tiempo muchas veces de procesarlo. Eso también es parte de la situación, la forma digamos... hay filósofos por ejemplo del utilitarismo y otros posteriores a ellos, que hablan de la ficción, después también Lacan lo tomó desde otro lugar, desde el imaginario, pero hoy en día hay filósofos que dicen que lo más real hoy es la ficción, y la gente te dice qué es verdad porque pasa en la televisión, y es un lío porque eso no es la verdad, pero es la verdad paradójicamente; si pasa en la televisión, si pasa en el informativo, es verdad. Entonces la fuerza de la imagen hoy es mucho mayor de lo que era hace un tiempo, y desarrolla modalidades de relacionarse mucho más espontáneas, automáticas, donde está la pregnancia de lo audiovisual, lo intuitivo, lo cambiante. Digamos podría uno decir que es más narcisista el vínculo, pero también es una cosa a investigar. Y esto me parece que no se puede tampoco ver aisladamente, sino que va en el contexto de la cultura, entonces hoy vivimos en una cultura del consumismo fuerte, una cultura narcisista, hay como un fomentar la idea del autoengendramiento; uno puede hacer lo que quiere si se lo propone, y la tecnología eso lo

lleva, hoy ya no hay cuestión en la forma de tener un hijo, el cambio de sexo, está la apología de la diversidad, y yo pienso que eso puede ser un problema porque se niega a la diferencia. Y la tecnología a lo que lleva es justamente a crear, o a fomentar más la omnipotencia, la omnipotencia y la impotencia porque cuando se frustran con un juego también está. Es claro que es un desafío, y yo lo tomo como una herramienta, no como un fin, porque es un medio. Lo mismo que los juegos, se dice que los juegos favorecen la agresividad de los niños, bueno puede ser, pero también permite la descarga, y el niño que no es agresivo también se maneja distinto con esos juegos, o sea que hay como un intercambio ahí, la cantidad de tiempo que juegan. Digamos hay muchas variables, y uno podría pensar, bueno y los padres ¿dónde están? Si los padres están con los chiquilines, que juegan también con los chiquilines, intercambian, hay un espacio en común, el contexto del juego en la computadora tiene otro lugar. No hay una variable sola y válida por sí misma, sino que el desafío es verla como una variable más dentro de varias variables, que en el caso de la teoría psicoanalítica, son varias las variables que entran en el juego, y no es la única, y bueno en ese sentido hay que trabajarlo.

E: [P11], y en cuanto a las actividades que realizan usualmente con la computadora en base a tu experiencia, ¿cuáles serían más o menos?

P: Bueno están los juegos.

E: ¿Los videojuegos?

P: Los videojuegos, el Facebook, que quieren mostrarte cosas, y a veces la música. Yo tenía una adolescente que me decía: "Esto es medio embole", se para, pone música, y se pone hablar, y me parece que está bueno eso (risas). Uno dice: "Bueno, tenés que poner música para hablar conmigo", y bueno está como en su mundo y está en este mundo, y es propio de los adolescentes. Y el uno trabaja justamente eso, que hay dos mundos paralelos que una vez se cruzan y otra vez están como muy distantes, o sea que es una herramienta polimorfa, es increíble pero no es la computadora, sino es un soporte que aparecen distintas cosas.

E: Y en cuanto a los videojuegos, ¿qué opiniones tenés acerca de los videojuegos en particular?

P: Yo devuelta, me parece que no hay que tener, se dice... digamos en forma muy reduccionista hay dos bibliotecas; las que están a favor y las que no están a favor, sobre todo pensándolo desde el lado de la agresividad y la violencia. Yo uso las dos bibliotecas,

dependiendo del chiquilín, y eso uno lo va a ir descubriendo, y en todo caso el uso que haga el niño o el adolescente, va a dar cuenta de su situación personal y familiar. Es fácil echarle la culpa al juego como violento, pero bueno qué lugar tienen los padres en esa situación, cómo el interpreta el lugar de los padres, cómo se siente él frente a la vida. Yo en ese sentido sigo mucho a Winnicott, en el entendido de subrayar el uso que se hace. El tema de la computadora tiene distintas cosas, es verdad que hay situaciones, cosas, que de cómo se usan atacan la posibilidad de pensar, no solamente los pensamientos sino la capacidad de pensar. El ejemplo tipo son las películas de terror y la pornografía, hay una edad donde eso no se puede pensar, se siente. Entonces depende del uso que se haga, uno puede verlo como uso problemático, o un uso que habilita a ver y a experimentar sensaciones, pero no está dado por el juego en sí mismo. Si un niño de 8-9 años quiere jugar a un juego muy agresivo, el problema no es del niño, sino de los padres que no le ponen el límite, si quiere jugar hasta las 2 de la mañana no es problema del niño, si necesita jugar a esos juegos, bueno qué es lo que está pasando en ese chiquilín. Por eso es que el ejemplo que te daba de este pacientito que paso por movimiento temático, o narrativo, el género de los juegos, mostró cómo él fue cambiando, y capaz que necesitó descargar lo agresivo en un momento, y que yo no me asustara tanto como para llevarlo a frenar y obturar toda esa agresividad. Y que él lo hizo en un contexto donde no se lastimaba, no me lastimaba a mí, no lastimaba a otro, pero él necesitó como vomitar toda esa rabia que tenía, todo ese odio. Creo que la terapia es justamente eso, que pueda mostrar los distintos sentimientos y afectos y en algún momento ligarlos, sin que el terapeuta se deprima o se destruya. Que para los padres es más difícil. Pero claro que me parece que hay juegos que uno tendría que limitarlos por la edad, pensándolo que los chiquilines no están preparados para ver ciertas cosas; no es lo mismo que un chiquilín de 8-9 años vea algo pornográfico que un adolescente de 14 años. Si el adolescente después ve permanentemente pornografía es otra cosa, queda como obturado por las imágenes, por lo sensitivo, pero eso es caso a caso. Puede ayudar como una descarga, y ensayar a través de los juegos su agresividad, o puede ser un potenciador de algo que ya trae el chiquilín que no puede manejar, y pierde la diferencia de la realidad con lo virtual. Pero no habla tanto del juego sino del chiquilín, lo que pasa es que en ese caso el juego no ayudaría al chiquilín. Pero un chiquilín que quiere jugar a Superman, y juega y se pone la capita y juega, es una cosa, pero si se sube a la azotea y tira porque quiere volar, no es la culpa de Superman, el héroe. No es tan así porque ya te digo lo que tiene la computadora es la gran pregnancia de la imagen, de la inmediatez, uno queda mimetizado, y hay juegos que van apuntando a eso, a que la persona se meta adentro del juego, ya los hay y la tecnología apunta a eso. Entonces pone a prueba el psiquismo, en esto de reconocer la alteridad. Pero no podré decir que son malos, ni tampoco quiero entrar en eso de son malos o buenos, yo los utilizo como un dato de la realidad que hay que poder pensar

y analizar. Lo mismo con los informativos que pasan en la mitad del informativo tiene que ver con la crónica roja, ¿eso genera violencia? Yo que sé, es discutible, ¿genera sensación de inseguridad? es discutible. ¿Pero a todos nos genera esa inseguridad, esos miedos?, ¿qué grados de miedo tenemos? Eso es muy personal. Que incide, incide. Alguien me decía: “No, vivimos en un mundo mucho más cruel que antes...” En Vietnam murió un millón de vietnamitas, compará eso con la guerra de Irak o de Afganistán, en la segunda guerra mundial murieron 50 y pico millones de personas, no tiene nada que ver una cosa con la otra, lo que pasa es que hoy lo vemos, vemos la bomba que va teledirigida y vemos, que se han despersonalizado las víctimas también, y que eso es crueldad, obviamente que también. Por eso es que es bueno poder ver estas cosas y analizarlas. Bueno los horrores de la primera guerra mundial, en una batalla murieron ochenta mil soldados y quedaron ahí tirados, entonces decís: pucha. Ahora vamos a ver la civilización y eso lleva a que se tolere menos la agresividad, entonces es la comparación de uno mismo, y no tanto con la historia, yo no viví la segunda guerra mundial, pero tiene que ver con el efecto de la imagen; hoy se ve en vivo y en directo la guerra, y a veces por eso mismo se pierde la noción de la realidad. Eso incide en todos, por eso digo la cultura, ¿cómo no va a incidir en los chiquilines con los juegos? No me acuerdo el nombre de este general americano que decía que uno fabricaba soldados desde los videojuegos, y si te pones a pensar tiene razón, porque hoy en día los tanques se manejan con cámaras, los aviones con cámaras. Entonces, ¿qué diferencia hay en un juego que jugas acá, con uno que es como si estuvieses en un helicóptero? Es una cosa fuerte. Ahora devuelta, ¿es la culpa de la tecnología? Yo que sé, es muy relativo porque también a partir de la tecnología se hacen cosas muy buenas.

E: [P11], ¿vos notas alguna especificidad en particular que surja a partir de la introducción de la computadora, algo nuevo que te haya sorprendido, o diferente capaz, con el uso?

P: Como especificidad no. Lo veo como una herramienta más, como un elemento más. No creo que sea lo protagónico hoy en día, porque así como te digo que la imagen es muy importante, también el niño y el adolescente jugando con dos palitos, y hablando, y teniendo un espacio distinto al espacio cotidiano, les hace muy bien, el sentirse escuchados, que puedan hablar libremente, es muy importante para ellos. De hecho capaz que es un momento que usan la computadora, o el teléfono, uno lo puede asociar a un momento de ansiedad, o porque están aburridos, por distintos motivos, pero no siempre, y te diría que si uno hiciera una gráfica del uso del tiempo que hacen de la sesión es mínimo, a veces no la usan por largo tiempo. Hay como momentos, y también muestra la particularidad de cada pacientito, uno trata de ver el encuentro humano ahí, y ellos creo que lo ven, es distinto. Algún pacientito me dice: “Ah jugando a esto vos siempre contigo hablamos de otras cosas”,

o a veces cuando se enojan dicen: "Por qué siempre salís con algo cuando jugamos", o sea que ellos se dan cuenta. Pero hablando absurdamente no es una Psicoterapia Psicoanalítica tecnológica, no, no, no lo veo por ese lado.

E: Bueno, en realidad eran esas la preguntas, ¿no sé si querés agregar algo más?

P: No, no. Yo siempre digo que uno tiene que salir del registro moral, del bien y del mal, para ver qué utilidad tiene eso para encontrarse con el paciente. Porque a veces hay encuentros y a veces hay desencuentros, pero creo que eso es propio de la terapia, uno puede no encontrarse con el analista contando cosas totalmente al cuete, o callándose, o no viniendo, o sea que es distinto porque tiene que ver con cambios cualitativos importantes. Y creo que no se puede negar, pero uno trata de no quedar en una posición muy de naturalizar esto, y ver que sirva como un soporte para trabajar con el paciente.

E: Muchas gracias.

## Entrevista P12

E (Entrevistadora): ¿Bueno [P12] qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico con niños?

P (Participante): Bueno me gusta mucho la pregunta porque da pie como para que entremos a conversar, no sé si podemos hablar.

E: Sí, claro que sí.

P: Porque siempre se nos tiene como que tenemos que tener toda esa ortodoxia de la caja de juegos de Esther Bick y los niños nos muestran que hay otras cosas también en el mundo, y que nos enseñan a descubrir. Tú decías bueno quién es que acerca esa técnica, bueno el niño generalmente es el que la trae, pero nosotros también la podemos proponer, no es algo tabú. Es una gran caja de juegos donde ellos pueden guardar, pueden dejar, pueden dejar esos tiempos como leudando cosas, pueden tener su propia cajita con sus archivos o sus juegos que juegan hasta cierto punto y después los retoman en otra ocasión. Bueno yo te voy a contar una anécdota de uno que me parece es muy representativa; el niño venía porque había tenido una experiencia muy fea de abuso y de maltrato por uno de sus compañeros que le había mordido el pene, y demás entonces venía mirando para todos lados, como una situación muy persecutoria. Y sobre todo lo que le pasaba era que los cuadros de imágenes le empezaban a crecer colmillos, porque lo habían mordido, y entonces se iban como desnaturalizando. Entonces un día entra y me dice: “Pero yo hoy quiero que me dibujes mis brujas y mis fantasmas en la compu”. Y yo le dije: “Pero fulano tus brujas y mis brujas son distintas, ¿qué tal si tu dibujas las tuyas y yo dibujo las mías?”, era con el Paint, y le digo: “¿qué querés, querés imprimirlas?” y me dijo: “No, no, no déjalas ahí” y las dejó ahí. A esto voy, las dejó en reposo y en un lugar cuidado donde no iban a salir. Varias sesiones él no vino, entonces en la próxima me dice la madre: “No sé qué le pasa, está mucho mejor, está más tranquilo, eso de que le pasaba con los cuadros no le pasa tanto.” Habían quedado ahí como en barbecho, y después el mismo las quiso sacar y las quiso imprimir. Hubo otro que me decía, bueno un niño que había sido adoptado y que jugaba al fútbol en uno de estos FIFA, porque mi trabajo con la computadora se remonta a muchos años atrás.

E: A ver, contame un poco cuándo empieza.



P: No sé, no me acuerdo cuantos años, pero fui muy pionera en esto, incluso la Facultad me dio la opción porque había un Congreso en Israel que me pagaba el viaje y demás, y después esto se suspende por una guerra de estas que hubo importantes, y se suspendió todo la fecha del Congreso y después no se hizo otra vez. Pero era una FIFA del noventa y poco, entonces este niño jugaba ahí y estaba construyendo su jugador, entonces iba poniendo características muy propias. Y además el niño había sido adoptado por una familia que eran ya varios hermanos todos rubios y él era más morochito, entonces había empezado a elegir y él era ese personaje. Hubo otros que te dicen que la maquina es una endemoniada y no se reconocen como ellos manejándola. Digamos hay muchas posibilidades, es una herramienta de trabajo riquísima y depende de cómo se usa, un martillo también es una regia herramienta, pero también sirve para que te des un golpe en un dedo, entonces no podemos apriorísticamente decir, satanizar algo, cuando no sabemos qué alcance puede tener. La imagen sabemos que tiene un aprovechamiento increíble para bien o para mal, eso que vayan saltando de pantalla en pantalla, vayan viendo y reasegurándose. Ahora no tengo ningún material acá porque en este lugar no trabajo con la compu porque veo fundamentalmente adultos aunque con adultos también trabajo.

E: ¿Con la computadora?

P: Sí, con la computadora y con personas mayores.

E: ¿Y la computadora la tenés adentro del consultorio o la tenés móvil?

P: No, esta está adentro del consultorio y está ahí como posibilidad pero tampoco la impongo.

E: ¿Y [P12] lo encuadras de repente el uso o no?

P: No, eso va como dándose en la marcha, porque claro depende, a veces hay un maltrato con la computadora porque a veces se enojan y se enojan también con la herramienta, entonces eso también se marca, te dejan fuera o te incluyen. Hay un niño que jugamos que yo soy el fuego y él es el agua, o al revés indistintamente entonces ahí jugamos ambos, o cuando hay varios jugadores dos en una carreras de autos. Vas viendo donde te vas posesionando no hay un recetario del libro Crandon, o por lo menos yo no trabajo desde ahí. Y además eso que dicen que los juegos están hechos y no se pueden como cambiar, eso me parece también algo muy errado porque el niño va buscando sus propios trayectos como "Elige tu propia aventura". Tengo un niño que tiene sobrepeso había elegido un juego que

era todo de incorporación de alimentos de una manera muy voraz, entonces a través del juego él va mediatizando un montón de necesidades, de deseos en la pantalla. Hubo otros que te dicen que no porque eso genera más violencia. Yo tenía un nene que me decía: “Acá puedo matar a todos los soldados pero el otro día fui al puerto y ví los soldados de verdad y me di cuenta de la guerra, y me vino miedo.” Es decir hay mucha cosa de darse cuenta de la diferencia entre uno y otro. Entonces a veces la gente dice cosas con alcances que no son y uno tiene que ir probando y viendo: “Esto me sirve, esto no me sirve”.

E: [P12], ¿qué uso le diste a la computadora por ejemplo que aplicaciones usaste, que juegos o usos generales?

P: Claro, usos generales un montón, desde hacer búsquedas también con ellos desde animales, animales prehistóricos, dinosaurios, cómo viven, juegos, películas, ahora esta esa “Pepa Pig”, que bueno tiene toda esa connotación educativa que me rechina. El otro día una mamá me dijo que era bárbaro que ella, se la ponía a su hija de dos años, y bueno voy a investigar a ver qué es esto porque se transmiten un montón de mensajes. Bueno mi idea de la compu tiene un resabio de que yo trabajé con los Comics antes con Superman, ese tipo de personajes, el Pato Donald. Bueno entonces creo que viene por ahí, mezclar el juego y eso que parece algo muy inocuo con todo lo otro que se puede ir filtrando o aprovechando también. Porque vas creando personajes, los avatares que también son interesantísimos, cómo se van poniendo esas características, esto que te decía de la identidad de este niño, cómo se tramita la agresividad, la impulsividad, esas cosas que surgen así violentas, cómo puedes ir las trabajando, esas cosas que salen de imprevisto, los recursos que van logrando y van pudiendo usar, ese otro que se va comiendo todo. O el juego del Pinball que me parece apasionante porque golpea en un lado y golpea del otro, es como nuestro trabajo, porque vos nunca sabes las repercusiones que puede llegar a tener eso, eso me apasiona a mí, porque yo me meto en el juego también.

E: ¿Jugas con ellos?

P: A veces sí y a veces no. Es como el juego de [inaudible]. Que también me hizo descubrir un nene, tú vas borroneando ese paisaje y te catapultas en otro, ¿tú la hiciste la experiencia alguna vez?

E: No, no.

P: Es interesantísimo, pero eso es con una lámina, es como vos vas mirando y te lo vas acercando y se va borroneando.

E: Ah sí, sí, son libros.

P: Sí, son libros, pero con la computadora pasa algo parecido. Porque tú no te quedas solo con una pantalla, te lo tomo metafóricamente, sino que te metes por ahí, te zambullís y entras a ver otras cosas y otras y otras, en el momento que estoy jugando yo no hago interpretaciones.

E: ¿En qué lugar haces las interpretaciones?

P: No, más bien son señalamientos, yo creo mucho lo que dice Winnicott de que el juego es terapéutico en sí mismo, y nos ayuda a tramitar un montón de cosas, sobre todo si lo tomamos como un garabato espontáneo. También en el juego de la computadora porque no es solamente con el lapicito con el Paintbrush es interesantísimo porque de repente una raya te ayuda ver otra, otra y otra, y se arma algo que tu no tenías previsto, como que de antemano no sabías que iba aparecer, y te sorprende y esa sorpresa es muy buena también, porque te hace ver cosas que de otra manera no sacabas con la palabra, no es tanto poner en palabras, eso se juega y se pone ahí en escena. Y como hay otros personajes es como contar un cuento, y como son los otros, tú podés decir más cosas que cuando las autoreferís. Bueno hay otros nenes que juegan con el Facebook ahora está todo el tema ese.

E: ¿Y cómo lo manejas?

P: Me gustaría contarte porque hay un nene que tiene todo un tema de Bullying en el colegio, entonces a través del Facebook dije: "Bueno capaz que se da también". Pero el logró esos amigos con los juegos del Facebook para competir, también jugar, y ahí se consiguió como otro espacio donde él es valorado de otras formas, porque tiene otros logros digamos que en el vida real de pronto no puede obtener. Entonces hace una especie de equilibrio, de compensación entre una cosa y otra.

E: ¿Y la integraste a la terapia, a las sesiones?

P: Sí, sí, él mismo me lo trajo el Facebook y me dijo: “Te voy hacer entrar en el mío y yo quiero ser tu amigo”, y le dije: “No, en esto vamos a ver...”, como bueno tu me preguntabas como enmarcaba.

E: Exacto, ahí está, porque viste que abre mucha cosa.

P: Claro entonces en esto no porque me parece que no corresponde entonces ahí lo acoté.

E: ¿En qué te guías para hacer el acote y decir bueno: “Hasta acá”?

P: Por ejemplo esto de Facebook de no hacerte amigo de un paciente, me parece que eso entra dentro de tu privacidad y la de él, porque son dos espacios distintos donde somos un poco diferentes, un poco mucho diferentes. Entonces me parece que hay que preservar los lugares. Por decir, yo soy el ideal porque estoy detrás del escritorio, pero también soy de carne y hueso, pero creo que la intrusión en la vida privada de cada uno hay que cuidarla.

E: ¿Qué opinión tenés sobre los videos juegos específicamente?

P: A eso jugamos muchísimo.

E: ¿A cuáles juegan por ejemplo?

P: Al Friv, ellos elijen viste que hay iconos muy chiquitos, entonces yo a veces me pregunto cómo hacen ellos para elegir, porque es como la Coca- Cola con los niños chiquitos que sin saber leer saben lo que es, entonces yo miro una cantidad y no puedo discriminar, pero ellos sí. Entonces ya van eligiendo, yo no estoy pautando la elección, es como la caja de juegos, ellos van agarrando sus materiales, y además cada uno lo juega distinto, ese mismo juego no es el mismo, además lo que logran en una pantalla de repente la proyectan a otra, ese logro, y no solamente a la pantalla de la compu, después la llevan a otro lado. Tú me hablabas de las Ceibalitas, yo tenía una nena que hacía películas, ahora no la tengo más hace tiempo de eso, cuando recién surgió, o hacía cuentos que eran muy interesantes. Digamos, es muy difícil decirte a qué jugamos porque con cada niño se dan juegos diferentes. Había un niño hace mucho tiempo que la mamá tenía una enfermedad muy jorobada que es la esclerosis lateral amiotrófica que es una enfermedad que te va dejando paralizada, y sin la posibilidad de comunicarte, con el respirador, sos una especie de cadáver pero lo único que se comunicaba con la vista. Entonces el niño sistemáticamente jugaba juegos que tenía que agregarle vidas al personaje tenía que habilitarle que se

podiera comunicar de otras formas. Tengo todo el material si tú querés en algún momento verlo, porque son distintas situaciones y son recursos que tiene un montón de aplicaciones. Además nosotros no podemos quedar atrás de lo que aparece, porque si nos quedamos atrás fuimos, el Psicoanálisis ortodoxo y clásico de diván no funciona. Nosotros ahora estamos en un seminario de Kaës, que hace toda una apertura del “Malestar de la Cultura”, que es distinto al malestar, y justamente dice que no podemos olvidarnos de Freud pero no podemos quedar encadenados con esa ancla que nos pesa y no nos deja pensar para adelante, porque sino las nuevas generaciones nos saltan como canguros.

E: [P12,] vos me decías que bueno, que jugaban a videos juegos al Friv me dijiste, ¿y cuál otro?

P: ¿El Friv lo conoces?

E: No, nunca jugué pero me han hablado de él.

P: El Friv tiene miles de opciones, no es: “al Friv”, dentro de ese hay cantidad. Ellos eligen, sino eligen carreras. Jugué mucho, va jugaron ellos también, al ajedrez que ese es un juego bien interesante, no solamente lo jugábamos con el tablero de verdad, el otro también es de verdad porque lo virtual está mal dicho me parece, pero jugaban con jugadores muchas veces de todos lados y seguían el juego. Además el ajedrez es un juego súper interesante, porque te permite también proyectarte en varios movimientos y además entrar en empatía con el otro, porque es también qué va a pasar y cómo haces para entrar en empatía con alguien que no está cara a cara contigo también, por esos movimientos de tablero, de enseña para la vida.

E: Esa pregunta capaz que se encadena con lo próximo porque también una de las preguntas que me parecen como interesantes es ver qué pasa con lo trasferencial y lo contratransferencial, lo que uno va sintiendo ahí ya sea el terapeuta, como mismo los aspectos transferenciales que se dan con el paciente, ¿cómo lo pensaste vos eso?

P: Como que cada uno es distinto, yo no te puedo decir que es así, a veces pensás porque me integra, porque me está dejando afuera, en qué lugar, desde qué lugar, como con esto del agua y del fuego que me ayudaba saltar. Además te sentís torpe, y eso también te hace ver la diferencia y también al niño le sirve, porque no es el adulto que se las sabe todas, es el adulto de carne y hueso que tiene sus limitaciones, no solo el terapeuta, entonces eso nos ayuda a reubicarnos y no sentirnos tan omnipotentes con el otro, a entender, a ponerte en

ese juego, en ese lenguaje. Se da mucho la empatía y no es que la máquina te maquiniza, no es la palabra pero es un neologismo que vale, te mecaniza.

E: ¿Y sentís que hay variaciones con el uso de la compu en los aspectos transferenciales y contratransferenciales así como a nivel genérico? Yo se que con cada paciente es distinto, ¿pero sentís que hay variaciones en integrar la compu?

P: Yo pienso que sí, pero en este momento como que no lo puedo sistematizar, capaz si me lo dejás pensar un poquito puedo de pronto decírtelo más, pero así como a boca de jarro me resulta más difícil. Pero es un mediador también, así como puede ser la fotografía, o el cuento, la búsqueda que hacemos, la música, las películas. El otro día un nene me mostró una película que no me acuerdo como se llamaba, era interesantísima, el niño se identificaba con una especie de macaquito, que quería hacer un montón de cosas que no podía lograr, y a mí me gustaba también, porque te aparecen un montón de cosas propias que se juegan en ese encuentro, porque uno no es alguien de mentira que está totalmente aséptico, las propias cosas personales entran muy en juego ahí, las angustias, los miedos, las ganas de meterte y descubrir, la curiosidad todo eso.

E: [P12], ¿sentís que hay algo con la integración de la compu, algo específico que vos notes dentro de la sesión que surge distinto al juego tradicional, o algo bien como específico en el uso de la compu?

P: No sé si es algo tan específico, no sé si es tan particular, o es algo que se integra tanto que forma parte de ese funcionar, de esa dinámica, y yo no lo siento tan distinto, porque es una opción más. Un niño un día me trajo un muñeco, otro día me trajo un bichito, y otro día me trajo un juego de computadora y yo me voy adaptando ahí. Un día me trajeron un pájaro vivo que lo soltaron ahí y vos decís: “¿Qué hago?”. Y bueno uno tiene que ir aleteando con lo que va apareciendo, pero no sé si hay algo tan específico que pueda decir, a mí me encanta eso que te dije de poder guardar.

E: ¿En este caso cada paciente tiene su carpeta, como lo manejas?

P: Eso lo hacen ellos, yo no lo hago que les digo: “Bueno ustedes...”, ellos solos hacen eso si quieren tener su nombre, sus archivos, eso lo hacen ellos y yo los habilito. Lo mismo con el juego de dibujar, de las carreras, elijen su propia pista, porque hay pista para principiantes, pista de volcán, si siguen por aquí o si siguen por allá. Yo no estoy encima de estar

haciendo que jueguen bien, que jueguen a su forma, y como se puede en ese momento, y eso es lo que va brujuleando tu propia travesía del proceso terapéutico.

E: ¿Y sentís que complementa, que suple la caja de juegos, o los juegos más tradicionales?

P: No, yo no creo que hablamos de suplir, sino que es algo diferente, no compite, yo no lo hago competir, ni pienso que pueda competir, son opciones. Ellos tienen sus cajas, la arman a su forma, la vamos construyendo juntos si quieren, tienen sus masas, tiene sus pinturas, pila de cosas que les pongo ahí para jugar, de materiales que no son tradicionales, pongo espejo también y me parece muy importante por lo que habla de conformarse, de todo, no hay algo que, pongo bichitos una tortuga, no es algo que me limite de decir: "Esto sí o esto no", está ahí.

E: Y bueno vos hace años que trabajas con la compu, ¿notaste que había una solicitud mayor en este último tiempo o siempre fue igual?

P: No, para mí desde que vengo trabajando con los chiquilines fue igual. Será que bueno tengo que fijarme desde cuándo, pero debe de ser desde el '96.

E: Sí, ya son varios años, ¿y notas que la solicitud del juego con la compu siempre fue la misma?

P: Sí, siempre fue igual, hay chiquilines que se cuelgan, hay otros que no, otros que a veces sí y a veces no, otros que son muy dependientes.

E: ¿Y en ese caso como...?

P: El espacio por ejemplo que pueden establecer con sus propios padres.

E: A ver...

P: Que creo que eso vale, y que los padres estén cerca también ahí y no que los enchufen y los planten como con el televisor, puede ser también con la compu, no importa dónde. Pero creo que es algo compartido que también vale, como ese espacio transicional, te lo pondría de esa forma, que es muy interesante como algo potencial. Entonces no creo que haya algo que limite, ni algo que sea ahora más que antes.

E: ¿Y en cuanto a las edades notas alguna diferencia?, ¿Hay edades que piden más que otras?, ¿Cómo lo ves vos en la experiencia que has tenido?

P: Cuando son muy, muy chiquitos no hay esa demanda. Aunque te diga por ejemplo, no hablamos de la computadora, pero sí hablamos de las pantallas. Y sí de la computadora, yo tengo un nietito que tiene 1 año pero él ya antes del año, él ya sabe manejar con el dedo todo, y entonces va a otro lado y también pone el dedo, porque su hábito de búsqueda, que lo tienen en la pantalla, lo traslada, es al revés de que te diría que traslado mi hábito cotidiano a la pantalla, no, él va con ese mismo sistema a buscar muchas veces en otra superficie lo que buscaba en la pantalla, ya sea en el teléfono o en la computadora. Y hace así, hace así, con el movimiento de sus deditos, entonces decís: “¿Y esto qué es?”. Y cómo guardan información, porque hablamos de los juegos pero puedes hablar también de cuando haces un video y lo guardas, que son una de las cosas que hago y podemos armar historias. Una vez armamos historias con sombras, porque el nenito estaba muy deprimido, estaba tirado en el diván, lo habían empezado a medicar con una medicación muy fuerte, y justo ese día entraba mucho sol por mi ventana y entonces yo miré y vi que se reflejaba en la pared y en la puerta blanca, y él lo vio también, y le dije: “¿Y qué tal si armamos algunas historias con las sombras?” Y ahí empezamos armar las historias y yo las empecé a grabar con la computadora, y ahí hicimos toda una historia que fue re interesante y se colgó el nene y se animó, se animó en el buen sentido de animarse y cobrar vida, y empezó a crear con eso. Y lo de guardar te digo, porque la otra vez grabamos un videíto que era el cumpleaños de mi nieto, y curiosamente se lo quise mostrar porque él siempre me hacía así, porque sabía que estaba ahí adentro la filmación de cuando le cantan el “Que los cumplas feliz”, y entonces siempre me lo pedía. Lo vi medio borroneado y apreté algo, y se borró. Y él todo el tiempo me pasa pidiendo o sea como él tiene su propio archivo en su memoria pero lo quiere y lo necesita en la imagen, en el sonido que le brinda el aparato. Tengo otra sobrina nieta que siempre está pendiente del aparato y tiene 2 años, pero desde antes desde los 6 meses estaba pendiente del aparato, y de todo lo que eso le podía dar. Porque hay muchos videos con cuentos, muchos personajes que se van repitiendo en distintas historias, como yo te decía esta Pepa Pig, o hay uno que es el Pollito Pio, que es lamentable, porque hay personajes que realmente le faltan el respeto a los niños, y eso tendríamos que cuidar, el tipo de material que le damos, no que accedan de una manera indiscriminada. Tú sabes que hay programas que hacen que eso se limite porque a veces tú estás jugando a algo y aparecen cosas que no corresponden a la edad y que son muy intrusivas y muy peligrosas. Entonces en eso tenemos que estar alertas y atentos, pero creo que en todos los ámbitos de la vida suceden cosas parecidas, no solamente en la pantalla, en la vida misma situaciones de abuso y de cosas delicadas que no refieren solamente a lo virtual.



E: [P12], ¿y con respecto capaz a las ventajas y desventajas del uso de la compu como las ves?, ¿ventajas, qué habilita o qué obstruye de repente la compu, cómo lo puedes pensar?

P: Yo creo que te dije a mí no me parece que obstruya en la medida que está bien usada, con criterio, no con un abuso, con ciertos límites.

E: ¿Notas alguna desventaja en particular con el uso?

P: No, no encuentro ninguna desventaja. Esto que te decía de la violencia tampoco porque creo que puede mediatizarla, puede ayudar a elaborarla, y a no llevarla a la acción, a la actuación, porque la puedes trabajar en otro espacio, en ese juego que no es dañino y no necesariamente tiene esta connotación de que dicen que al niño lo habilita, o lo carga, o lo hace ser más violento. Claro que un abuso puede estar en dejar al niño todo el día, pero eso forma parte de características propias, o de entorno familiar, que muchas veces les resulta más fácil ponerlo ahí enchufado, que hacerse cargo de ese niño. Entonces creo que no podemos hacer foco en ese niño o niña, sino ver toda la dinámica de esa estructura, ya sea familiar o escolar, para entender qué está pasando.

E: ¿Alguna vez se te presentó alguna situación donde se te haya dificultado realmente el trabajo por la computadora?

P: No, no me pasó eso. Más que no puedan y se enojan, que no podían entrar algún juego pero siempre hay otra opción, u otra, u otra, y si no apagamos y nos vamos a otra cosa. Tampoco nos podemos quedar pegados, ¿viste esas maripositas de la noche que quedan a dar vueltas en la luz?, bueno eso tratamos de evitarlo, tampoco desde nuestro lado.

E: ¿Sentís que la compu puede generar algo de eso?

P: Claro que puede, pero puede ser algo adictivo como puede ser cualquier otra cosa. Desde un chicle, una música, una persona, tantas situaciones que pueden llevar a, pero eso habla de una dependencia que se juega en otros lados, y de alguna manera se agarra de lo que puede, pero no es la computadora per se.

E: Bueno [P12], muchas gracias era solo esto.

P: Yo quiero que tengas mucha suerte con esto, porque es como un juego de posta de pasarlo y que otro siga jugando, que es lo que necesitamos porque no hay que tenerle miedo.

E: ¿Sentís que pasa un poco de eso, que haya un poco de miedo con el uso?

P: Yo creo que sí porque es algo nuevo, no es tan nuevo, pero no sabemos la potencialidad que tiene, y puede competir con nosotros mismos y quien sabe que nos podrá hacer.

## Entrevista P13

P (Participante): Soy [P13] soy Psicólogo, Investigador, Docente. A mí me interesaba hace muchos años en el tema de Cybercultura y todo lo que tiene que ver con tecnología digital y el impacto que tiene en distintas aéreas.

E (Entrevistadora): Bueno [P13], ¿consideras que actualmente la computadora empezó a ser más utilizada por los niños?

P: ¿En el consultorio o en general?

E: En general.

P: Si, si, hoy es poco el tiempo donde no están con la computadora te diría, básicamente te diría que están muchísimas horas en conexión en la computadora con los juegos, socializando con las redes sociales, mirando videos, digamos todo lo que se puede hacer con la computadora. Y casi ha consumido todo el tiempo de juego, incluso cuando se juntan a jugar lo hacen con la computadora en una consola Playstation o Xbox entonces sí, sin lugar a dudas. Mismo hoy tenés que la penetración, salió un informe en estos días sobre el grupo Radar sobre la penetración de Internet y la computadora en toda la población, vos tenés en una franja de 12 a 29 años tenés un 97% de penetración al Internet. Entonces evidentemente hoy es menos el tiempo del que no estás en una computadora del que estás y de repente coincide ese tiempo que no están con los tiempo escolares en los casos en que no se está trabajando con Ceibalitas o con algún programa específico de educación, entonces sí, sin duda la respuesta es sí.

E: ¿Y a partir de que edades consideras que empiezan a utilizar la computadora?

P: ¿Y a partir de que edades? Digamos yo te diría de los 6 meses más o menos, ya ahí empiezan primero con los celulares, con alguna Tablet, empiezan ya a introducirse en eso y después a los 3 años ya están jugando jueguitos de Tablets o del celular, y después con la computadora. O sea el comienzo cada vez es más precoz. En cuanto tienen la posibilidad de empezar a manipular algún ícono en especial, sobre todo en los más chicos con lo táctil, con los celulares o Tablets, ahí les resulta mucho más sencillo porque no hay ningún mediador, no precisa hacer ningún movimiento más complejo como con el mouse. Pero después ya 5 - 6 años prácticamente todos los chiquilines están usando una computadora.

E: ¿Y considerarás que se puede ver como un juguete de repente por parte de ellos?

P: Es interesante el tema ese del juguete porque digamos, hoy la computadora es “el juguete”, casi digamos lo que tiene son diferentes componentes: un juego, un software, una aplicación, vienen a rellenar ese gran juguete que es la computadora. Pero es “el juguete” con mayúscula. Sería interesante de ver cuántos juguetes fuera de la órbita de lo computacional se venden. Quizás en ese segmento de más chicos que hay mucha gente que se resiste a que empiecen ya a trabajar con computadora, capaz que ahí es donde se venden más juguetes. Pero sino donde ellos ya tengan la posibilidad de empezar a optar, de buscar y elegir, ya el juguete es la computadora. La computadora me refiero puede ser una computadora, una Xbox, un Wii, un Playstation, pero está atravesado por la tecnología.

E: ¿Y qué ventajas y desventajas observas en el uso de la computadora por parte de los niños?

P: Y hay muchísimas. O sea no hay ninguna tecnología que sea solamente buena o solamente mala, toda la tecnología tiene sus pro y sus contras, debilitan unas cosas y fortalecen otras. En el caso de las computadoras, es difícil generalizar es decir porque no es lo mismo jugar al Wii, que jugar a un juego de estrategia online que lleva a elaborar equipos y misiones, o sea que la generalizaciones en esto son un poco reduccionistas. Pero digamos a grandes rasgos yo te diría que por ejemplo hay muchas habilidades que tienen que ver con lo perceptivo, que tienen que ver con la posibilidad de captar como patrones de información que en muchos juegos se van desarrollando. Es decir los chicos van desarrollando habilidades para detectar por donde es que hacer tal o cual cosa, y que son patrones que después se pueden replicar en diferentes juegos, y sin duda les permite obtener un umbral de percepción diferente al que tiene el adulto, es decir ve cosas donde uno no ve. Así como a veces uno ve cosas, lecturas entre líneas, lo que hace un texto uno puede leer entre líneas, que de repente no es tan sencillo para ellos hacerlo. Entonces son como diferentes áreas, diferentes niveles, donde de repente en ese juego donde están inmersos les permite desarrollar habilidades perceptivas, desarrollar habilidades que tienen que ver con el reconocimiento de patrones de información, en algunos casos también hacen una especie como de gestión de su identidad; chicos que en la vida cotidiana son medios tímidos, que les cuesta socializar, pero que ahí con cierto refugio que les permite el videojuego participan, manejan equipos, lideran y luego pueden volver a la “vida real” con esas herramientas y poder utilizarlas en la mundo cotidiano. Estamos hablando de socialización, estamos hablando de educación, hay muchas cosas que se aprenden jugando. Y eso se ha corroborando también en investigación: determinado número de horas

de juego, determinados juegos por ejemplo un simulador de vuelo, o juegos que tienen que ver más con destrezas en cuanto a lo espacial, va desarrollando esas habilidades, que después para el mercado laboral posterior por ejemplo o para alguna actividad profesional, se ha estudiado la relación entre jugar esos videojuegos y las actividades profesionales sofisticadas, por ejemplo la cirugía, que hoy en día la cirugía tiene cada vez más características de videojuego que la cirugía al viejo estilo, se hacen muchas cosas por computadora se necesita tener un buen manejo de todos esos parámetros que te lo da el estar inmerso. Por otro lado, eso sería todo lo positivo, de lo negativo hay un montón de cosas todo lo que tenga que ver con el sedentarismo. Si bien hay consolas como el Wii que de repente te permiten hacer más movimiento, en general los juegos tienden hacer sedentarios, son muy atrapantes, son muy adictivos, es difícil ponerle un corto a eso y limitarse ellos mismos. Entonces muchas veces va en detrimento de la actividad deportiva, de la actividad de juego de salir al aire libre. No tanto en la socialización lo que ha cambiado, es el modo de socializar. Ahí por ejemplo me parece que es una cosa neutral, los chiquilines se juntan para jugar los videojuegos, pero los videojuegos no generan un sujeto asilado, asocial. En tondo caso aquellos más antisociales o que tienen dificultades para vincularse, juegan a determinados juegos que son muy individuales o que no requieren del trabajo en equipo, del trabajo con otros. Muchos años hubo una imagen del jugador de videojuegos aislado, o un poco uranio. A ver, la generación que hoy tienen pares de 30 años se juntan para jugar con los amigos a los videojuegos, y las mujeres que antes no jugaban también estas generaciones se juntan a jugar, y no te digo la viborita o Candy Crush, sino juegos que implican pasar un tiempo, y que tiene cierto nivel de sofisticación. Entonces en lo educativo aprenden determinadas cosas, en lo perceptivo también desarrollan determinadas habilidades, en lo social también, en cuanto a su identidad también. Y en lo social ya te digo, ha generado que la socialización esté atravesada por la tecnología lo mismo que pasa con las redes sociales, tanto el juego como la socialización han quedado mediadas por la tecnología. Lo cual no implica que ellos no puedan jugar a otras cosas que no sean videojuegos, ni que no puedan socializar si no está la tecnología, no, pero la tendencia es a eso.

E: Y en cuanto a los aspectos psicológicos vos ya nos mencionaste algunos pero, ¿qué otros se te ocurren que pueden desarrollarse a partir de la computadora o ponerse en juego en el uso de la computadora?

P: Y depende un poco de cada personalidad, digo el área que tú quieras explorar. Yo que sé hay chiquilines que juegan juegos que tienen que ver más con crear animaciones, con programar, yo que sé. El Scruch por ejemplo, y ahí vos tenés que está en el límite del juego,

una actividad de aprendizaje y un hobby como que se mezclan las 3 cosas. Capaz antes el hobby no era tanto el juego, el juego estaba por fuera del educativo, que era solo un momento de esparcimiento, y acá está como que está más mezclado. Es el caso que se me ocurre es más paradigmático, son gurises que de repente tienen 12 años y ya han desarrollado videojuegos y lo hacen pasionalmente como un hobby, y a la vez se divierten, y a la vez están aprendiendo un montón de cosas, entre ellas lenguaje de programación; tienen que entrar tiene que investigar porque por ahí si yo tuviera que sintetizarse la esencia del video juego es manejar conocimiento, es decir vos para lograr cualquier cosa necesitas básicamente saber cómo hacerlo y no saber teóricamente sino saber cómo hacerlo y poder hacerlo. Entonces realmente los aprendizajes que se han hecho son muy situados porque no es que digas como un multiple choice si pasa tal cosa, hago tal otra, no. A veces ni siquiera es un aprendizaje... Hay mucho más de activo que de representacional porque vos sabes cómo hacerlo pero no siempre tenés las palabras y la forma de transmitirlo y ponerlo en palabras. Es todo un juego mentacognitivo, después decís: "A ver, cómo yo hago tal cosa", ¿sabes hacerlo? Sí. Entonces lo sabe hacer, lo sabe hacer muy bien, pero está muy automatizado, y de repente necesita de ese ejercicio como para bueno, ponerlo en palabras, hacer una secuencia. Y bueno, básicamente de lo que estamos hablando es de conocimiento, aprender a hacer determinadas cosas, y para lo cual tienen que investigar, tienen que preguntar a otros, tienen que entrar a tal foro, averiguar cómo hacen para pasar tal pantalla, matar al tal monstro. Yo siempre digo, ojala los chiquilines pusieran todo ese empeño en la tarea educativa, por lo general no lo hacen.

E: [P13] y que pansas sobre la integración de la computadora en la psicoterapia?, ¿te parece que es factible?

P: Sí, a mí me parece que sí. Primero, es diferente la integración hoy de lo que era hace 10 o 15 años, por lo que te decía al comienzo, en general hoy los chiquilines básicamente están jugando a la computadora. Entonces a veces la instancia de psicoterapia podría ser una de las pocas instancias de desconexión donde puedan tener que lidiar con otros elementos diferentes a los habituales. Entonces eso creo que es una cosa bien diferente a lo que pasaba hace 10 años atrás, donde yo mismo me metí a investigar estas cosas, donde ahí los tiempos de juegos en la computadora eran muchos menores, estaban más repartidos, se jugaban a cosas más analógicas y también había juego digital. Entonces ahí era diferente, porque ahí podría entrar como novedad del juego y me parece que era otro contexto diferente. Que habría que pensar bien cuales serían esas diferencias, pero hoy al estar todo el día jugando con eso, día no sé si vale la pena que el 100% de una sesión transcurra con los dispositivos. Ahora eso es un extremo, el otro extremo es que nunca. Porque que nunca

es casi una virtualidad, porque en realidad los chiquilines pasan con los videojuegos, pasan con los celulares con diferentes juegos, con los juegos en las redes sociales en las Tablets, con los celulares, hoy con los Smartphones, eso es trasladable a cualquier lado. Entonces también que te muestren qué tienen ahí, qué es lo que hacen, forma parte de su cotidianidad. Entonces digamos tenés el extremo de la desconexión absoluta, la conexión permanente, y un mix que bueno quizás estaría bueno darle entrada por momentos y por momentos no. Lo cual se me ocurre, que como encuadre es un poco complicado, porque la tendencia de ellos si vos los dejás, es la que siempre. Entonces vos tendrías que hacer un encuadre donde dijeras: “no siempre”. Y no siempre, ¿en función de qué?, ¿por qué?, ¿quién determina eso?, ¿tus ganas, tu percepción?, ¿cuál sería el criterio?, ¿por qué los lunes sí y los viernes no? Es un criterio digamos medio traído de los pelos. Quizás alguien después se lo ocurre, después de tu investigación, algún criterio más firme, que diga bueno la decisión va a estar basada en tal y cual cosa. Yo no he escuchado mucho en cuanto a esto, que haya un criterio bien claro de porque si porque no, y cuanto si y cuanto no. Me parece que es algo más artesanal, de que: “me parece que...”, más que una cosa de un protocolo de acción.

E: Y en el caso que fuera integrada, ¿de qué manera consideras que podría llegar a integrarse?, ¿por parte del paciente, del terapeuta, vos como lo ves?

P: Depende, ahí pasa un poco como pasaba antes, que haya un videojuego no quiere decir que... a veces se piensa que porque hay un videojuego se va a jugar solo de una manera, y eso es un error conceptual, y de desconocimiento absoluto de lo que significa un videojuego. No todo el mundo juega de la misma manera, vos también en el videojuego ponés tu personalidad, lo ponés y desde lo más... el hecho de que muchas veces tenés que lo que se llama costumizar un personaje, vos tenés que ponerle la ropa, tenés que elegir un nombre, tenés que elegir una característica. Eso evidentemente, no precisas tener un Phd en Psicología para darte cuenta que ahí algo está diciendo de la persona. Y también el modo de jugar también es distinto; está el que permanentemente está cambiando de juego, está el que se frustra más, está el perseverante, el que te aburre siempre con el mismo juego, una especie de obsesivo. Es decir, para hacer una comparación, si vos no sabés Mandarín y te hablan en Mandarín, te parece que todo lo que te están diciendo es lo mismo, pero el problema no es lo que te están diciendo, el problema es que vos no sabés Mandarín. Evidentemente la mayoría de los terapeutas saben Español alguno Inglés, muchos menos Francés, muchísimo menos Italiano, alguno más puede saber Portugués, pero el Mandarín no lo sabe casi nadie. Entonces claro cuando no sabés Mandarín, tratás de llevarlo a tu terreno, y bueno eso sería algo que no estaría bueno que pasara. Vos tenés que saber un

poco como funciona y sino preguntar, preguntar o meterse. Porque el juego nos guste o no, nos parezca bien o no, lo evaluemos positivamente o negativamente, pero el juego que juegan ellos son los videojuegos.

E: ¿Los considerarás un juego?

P: Sí, sí claro. Tiene todas las características de un juego, sin lugar a dudas tienen las características de juego, y no solo un juego sino que también se juega, o sea no es solo que sea un juguete, un juego, sino que también se juega. El tema es entenderlos y no hacer generalizaciones que no son muy buenas. Ahora por otro lado te digo, como ellos están permanentemente conectados y jugando, capaz que estaría bueno un espacio más analógico, o la alternancia de ambos tipos. Yo por ejemplo me queda claro que no lo usaría siempre, diría bueno, no siempre. Ahora si me preguntas que criterio utilizaría para decir: “no siempre”, no tengo la menor ni idea. No tengo la menor idea cuál sería el criterio, pero es como una percepción de ver a los chiquilines día a día, que uno tendría que establecer momentos de desconexión para que aparezcan otras cosas. Pero también en esos momentos de conexión, de juego, te pueden mostrar un montón de cosas que me parecen que son sumamente útiles, siempre y cuando aprendas Mandarín, si no aprendes Mandarín te va a parecer que es todo lo mismo.

E: [P13] y dentro de la Psicoterapia, ¿qué procesos crees que se puedan modificar integrando a la computadora o cuestionar?, ¿o qué aspectos quedarían como más... por ejemplo vos hablabas de encuadre, que otros aspectos podrían modificarse?

P: Yo creo que de repente se me ocurre el encuadre, se me ocurre el encuadre y lo otro interesante para pensar es que las características que tiene algunos videojuegos de repente hacen, esto yo no he leído nada al respecto es una cosa que digo por observación, hacen que por ejemplo para el terapeuta baje como cierto el nivel del control o de inhibición, porque digamos estos juegos son muy invasivos, entonces yo no sé si vos llegas a tener la misma distancia optima que uno puede tener, porque vos tenés que estar muy metido para poder jugar bien. Pero cuando te metes, a la vez hay algo ahí de que perdés el control, de cierta inhibición, que me parece que juega en menos. Que obviamente eso se puede trabajar, nada de eso es un impedimento, pero a ver, si tuviéramos que hacer una comparación, digamos una cosa es hacer como que jugas al futbol en una sesión y otra es vestirse de pantalón corto, tapones, canilleras, remera deportiva y ponerte a jugar al futbol con un paciente. Tenés más chance de vos también quedar inmerso en el juego, ¿me explico? O sea no sé si eso es bueno o malo, después habría que ver cómo nos manejamos con eso,



porque evidentemente hay algo ahí de la distancia o de la capacidad de poder analizar que intuyo que juega en menos, pero es más una intuición que algo que te pueda confirmar o que haya estudiado al respecto, no he leído nada al respecto.

E: Y [P13,] por ejemplo en el caso de la integración, el tema de las intervenciones o los señalamientos, también vos hablabas en qué momento cortar en qué momento seguir, ¿cómo ves esos temas de repente de la creatividad que también hablabas de los aspectos psicológicos que se ponen en el juego?

P: Si o está el chiquilín que de repente solo quiere jugar a lo que él quiere y jamás te pregunta si vos querés jugar, y ahí de pique tenés algo para trabajar, porque no todos los gurises son así, y otros te dicen: “Tengo tal y cual juego, ¿a cuál querés jugar?” Entonces desde ahí, desde esa propuesta, ya te habla de una posición de él en relación al otro. Y está el otro que te martiriza, y juega, así como antes te jugaban 20 sesiones seguidas a la conga, y después veías la conga y te pones a llorar, lo mismo te pasa con un videojuego, vienen con el mismo videojuego y vos quedas en un lugar casi que anulado. Desde ahí, a marcarle eso, después en el propio desarrollo del juego, o la frustración, como maneja la frustración cuando gana o pierde. Hay chiquilines que juegan para ganarle a la maquina, y hay chiquilines que juegan para ganarte a vos. Bueno todas esas cosas que forman parte de las motivaciones, que forman parte del perfil de personalidad, bueno son cosas que puedes ir señalando en la medida que lo vas descubriendo. Insisto es el mismo videojuego pero no hay 2 personas que lo jueguen de la misma manera, aunque las técnicas para lograrlo sean las mismas. O sea el camino que desarrollan, el tiempo que se toman, las cosas que verbalizan mientras están jugando, ahí tenes otro caudal de información, o sea cuales son las verbalizaciones que hacen, desde qué lugar se habla, cómo se trata de seguir mientras se está jugando, material tenes de sobra.

E: ¿Y qué considerás que los motiva a ellos en la utilización de la computadora o en lo particular en lo específico al videojuego?

P: Lo primero que sea divertido lo esencial es eso, un videojuego que no sea divertido no lo juega nadie y queda por ahí. Lo otro es que tenga digamos historias y personajes que sean atractivos, y en ese sentido que vos te puedas meter en la historia y formar parte de la historia, que sea una historia creíble y que tenga desarrollos sorprendentes y con desafíos que estén muy bien escalados, es decir que vos en la medida que puedes superar algo aparezca un nuevo desafío un poquito más alto que te permita digamos como ir mejorando. Y a su vez si estas medio complicado te de alguna ayuda, obtener un tip como para volver

ejercitar algo y ahí si poder resolver la situación. Entonces esa escalabilidad, esa adaptabilidad que tiene el juego a ti, es fundamental, que eso es bien característico del videojuego. Es decir que se adapta a tus posibilidades y te maneja las frustraciones y las satisfacciones en una forma que siempre vos quieres más. Entonces realmente desde el punto cognitivo y emocional, y te diría más, desde el punto de vista de las neurociencias, son los juguetes que mejor se adaptan a cómo funcionan los humanos, porque permanentemente están planteando esa zanahoria para que vos sigas adelante. Por eso es tan difícil desprenderse, porque siempre hay algo más y no siempre es fácil de lograr, y las dificultades que presentan son siempre dificultades que vos sabes que podés superar en la medida que te metas, estudios y encuentres la solución.

E: [P13], y pensando más que nada dentro de la Psicoterapia, si tuvieses que pensar en un videojuego desde cero, ¿qué características vos consideras que estuvieran buenas como para que se desdijeran como los aspectos mas internos?

P: Fa me resulta difícil eso porque lo que para un chiquilín resulta divertido para otro es un embole satánico entonces este, no se me parece...

E: No habría uno característico para que...

P: No, probablemente sería una aberración, que le gustaría jugar al terapeuta nomás, pero para el chiquilín no. Porque el juego es juego vos podés usarlo para, a no ser que lo trabajes para...Es decir vos podés elaborar juegos como se hace para trabajar situaciones fóbicas por ejemplo. Entonces ahí sí generas contextos parecidos o similares de acercamiento, y bueno desde un punto de vista cognitivo-conductual podrías hacer un videojuego de ayuda, pero en realidad no es un videojuego en sí, es una psicoterapia camuflada de videojuego, el videojuego tiene el fin de jugarlo, después si aporta conocimiento sobre geografía, matemática o programación o elimina una fobia, es un componente extra, me parece.

E: [P13] y dentro de las actividades que se puedan hacer dentro de la computadora, ¿consideras que los videojuegos son como los predilectos en los niños?

P: ¿Hoy?

E: Sí, dentro de las actividades que se puede hacer con la computadora.

P: En los niños sí, pero en los niños cada vez más en realidad la socialización comienza antes, las redes sociales están empujando los procesos de socialización hacia abajo en la edad. Digamos los procesos de socialización que antes se daban en 5to año o 6to año de escuela hoy los estamos viendo en 4to, 5to de escuela y seguramente empiecen a bajar. Y me parece que por lo que yo observo con los gurises y lo que me dicen en los talleres, y para qué lo usan, hay muchas cosas de socialización en la computadora que está comiendo horas de juego. Y que parte de juego, ojo, es socializado, porque digamos están jugando y están socializando, entonces digamos es casi como si estuvieras afuera en vereda, en la placita, hablando y jugando al mismo tiempo, yo veo que pasa un poco eso. No sé si queda claro.

E: Si, si perfecto. Bueno [P13] en realidad seria más o menos eso. No sé si querrías agregar algo más.

P: No, bueno, espero que te sea de ayuda.

E: Bueno, muchas gracias.

## Entrevista P14

E (Entrevistadora): ¿[P14] vos considerás actualmente que la computadora está siendo integrada, contame cómo..?

P (Participante): Eh mira yo, en algunos pacientes no en muchos a veces la integro, no es siempre generalmente en los niños y preadolescentes que tengo utilizo otros juegos como juegos de caja, o vemos los que ellos eligen y sí en algunos chicos más o menos una vez por mes integro la computadora.

E: ¿La computadora la tenés en el consultorio?

P: No, tengo la laptop ya coordino con el paciente: “Mirá, tengo un juego nuevo que te lo quiero mostrar”. Pero eso sí le digo al paciente que es una vez al mes.

E: ¿Encuadrás entonces el uso?

P: Sí, encuadro el uso. Y a veces cuando bueno está muy entusiasmado con el juego porque me lo muestra, y a veces juego con él, y a veces no, a veces él juega solo, y le digo: “Bueno la próxima lo traemos y continuamos”. Es decir, vamos alternando un juego y otro. Así con un montón de cosas como películas, que yo considero que puede tener un sentido para la problemática o para lo que estamos tratando entonces bueno, películas cortas.

E: ¿Y el hecho de encuadrarlo es después de que el paciente lo pide?

P: Cuando veo que el paciente de repente a través de los juegos, o me va contando algunos nuevos juegos de la computadora, y me va relatando de lo que se tratan esos juegos, ahí de repente digo: “De repente vos me lo querés mostrar”, y bueno ahí enganchan. Y bueno este, y sí hace bastante tiempo de esto, no es de ahora, hará 5 años por ahí que ya de a poco en algunos pacientes los fui insertando.

E: ¿Y es una solicitud más del paciente o cuando ya empiezan habilidades a...?

P: Es una solicitud del paciente, es una solicitud del paciente. A veces he dudado en dejarla acá, pero decidí que no, por ahora no porque hay algunos pacientes que ya tienen una adicción a la computadora entonces yo veo que de repente que se comuniquen o que aprendan a comunicarse de otra manera pienso que para ellos también es beneficioso. Y lo

hacen y lo logran, al menos en el espacio terapéutico. Porque ya de por sí hay pacientes que están muy aislados, tienen una adicción a la computadora. Tengo un ejemplo que tiene una adicción y en el liceo ya se aísla, entonces yo tampoco quiero reforzar eso, a través de ponerle la computadora de forma permanente. Sí, ellos saben que traen el juego pero yo inmediatamente es decir le doy un sentido en función de la problemática eso sí; “Tú acá no venís a jugar, tu acá es decir el juego que tu estas trayendo vamos a ver qué significa en tu problemática, en las cosas que a veces te pasan”. Ellos ya saben e incluso van asociando, es un poco la forma que encontré en algún paciente.

E: ¿Y qué usos le das? Por ejemplo vos hablabas de los juegos.

P: Sí. Otro uso es el de las películas, eso sí. Pero eso hace ya mucho más tiempo porque realmente vi que es una forma... como yo trabajo en la educación y veo como el efecto que producen determinadas películas o determinados cortos y realmente les queda porque en la sesión siguiente ellos ya tienen algo medio procesado. Ahora ya te digo, les voy interpretando, asociando y relacionando con sus problemáticas.

E: ¿Y las interpretaciones por ejemplo en ese caso son diferentes a de repente los juegos tradicionales? ¿Cómo las haces, en qué momento, cuando están jugando, después?

P: ¿Sabés lo que les pido? Es decir a veces, que él me relate lo que va viendo, que me vaya explicando, yo soy una jodona, pero le digo: “Quiero ver como lo relatas”, las palabras que usan porque sabes que es distinto los juegos de la computadora las palabras que ellos usan, a los juegos tradicionales.

E: ¿A ver qué diferencia ves?

P: Sí, porque veo que ellos usan palabras que son propias de los juegos, es decir yo tomo esas palabras para las interpretaciones, por ejemplo vamos viendo, por ejemplo ayer un chico me trajo un juego, no me sale el nombre un juego que se está usando muchísimo.

E: ¿El Candy Crush?

P: Sí, el Candy Crush, y te doy un ejemplo en un momento él hace un recorrido por una aldea, por un desierto, por una casa, y yo de repente digo: “Pero esta deshabitado esto, ¿qué está pasando?” Entonces él me dice: “No pero mira que hay aldeanos por ahí pero son medios raros”, y él tiene problema con los vínculos, y entonces: “¿Qué es lo que pasa que

son tan raros?" Empezamos así y ese intercambio se empieza a dar ahí en el momento: "Mira como son", e inmediatamente se aleja de los aldeanos, y se va a otro lado que está todo desértico. En ese trance vamos hablando, en ese momento vamos hablando y él se va expresando, a veces yo se lo llevo al juego o se lo llevo a él, qué es lo que puede pasar: "¿Si este aldeano se conoce con el otro qué puede pasar?". Empezamos así, y después al final si puedo hacemos un redondeo. Ellos ya saben que es así. Por supuesto que si me pongo a jugar con ellos no interpreto porque a veces uno se siente atrapado, porque es divertido. Y después la situación con los padres: "¿Cómo?, agarran la computadora, y viene a jugar, ya está adicto en casa y acá también."

E: ¿Cómo lo manejas eso con los padres?

P: Mira, es igual que cuando manejas el juego con los niños porque para algunos padres jugar es perder el tiempo. Yo cuando ya hago el contrato les explico la forma de comunicación del niño y bueno que va haber una caja de juegos, otros juegos, y que a través de ellos podemos ver cosas del mundo interno, y del relacionamiento, y que vamos a ir trabajando. Además yo trabajo mucho con los padres, los veo más o menos 1 vez por mes, y yo les hago un resumen, una síntesis, primero le pregunto al paciente si está de acuerdo en lo que les voy a decir, generalmente me dicen que sí, en estos años no he tenido ningún chico que me diga no eso no lo digas. Y yo les digo a los padres lo que trabajé con ellos, las cosas que están pasando y los padres, por eso les hago él en suma. También con los docentes en el liceo y en la escuela, para ver qué cambio tienen, si se van dando los cambios o están trancados, si se refleja o no. Es un poco este... para nosotros los terapeutas es algo distinto, a mí me costó, no introducir la computadora que estaba encantada, porque vi que los chiquilines realmente... es otra técnica que acelera mucho... tocan es decir determinados conflictos que se pueden dar a la edad de ellos que se sienten muy reflejados. Pero el tema del juego sí; por qué, qué juego sí y qué juego no.

E: ¿Tenés alguna diferencia en ese sentido?

P: Bueno cuando veo que tren juegos de violencia, eso sí que es difícil. Yo les digo: "¿Qué está pasando que tenés tanta necesidad de ese juego?" Porque hay juegos de guerra y de violencia muy fuertes, y yo les digo: "Ay esto sabes que realmente esto a mí me produce mucho rechazo y malestar." Sí, yo la contratransferencia se las planteo.

E: Eso es la siguiente pregunta, ¿cómo manejas el tema transferencial y lo contratransferencial?

P: Sí, sí, yo voy diciéndoles. Porque yo creo que ellos han naturalizado muchas de estas cosas pero les pasa que, es decir esto lo llevan a la escuela, esta forma de relacionamiento. Yo tenía un chico que tenía una forma de relacionamiento muy agresiva, pero muy agresiva en la escuela, el chiquilín realmente era un chiquilín que tenía un aspecto muy tierno, pero la forma de relacionarse era... hasta a los cumpleaños no lo querían invitar. Y bueno sabes que lo tenía tan integrado esta forma de relacionarse que tenía miedo que esto fuera algo raro.

E: ¿Y él traía el juego...?

P: Él traía el juego, yo no lo dejaba mucho porque ya vi que los padres no podían poner límite a esto, y sabía que el efecto hacia los padres no era positivo, trabajé mucho con los juegos de caja pero también tenía que trabajar esto. Es decir, esta no era una adicción, pero sí, se sentía muy atraído y el efecto para él era realmente nefasto. Y bueno sí lo trabajé con él, lo trabajé con él y la computadora y lo que pasaba en la escuela, por qué él era así. Pero lo fui trabajando con él y después sí, ahí note un cambio después, ya no solamente no le interesaba los juegos tan agresivos que ahí me asombré, porque viste que uno de repente va señalando, interpretando pero no sabes a veces que efecto que eso produce. No siempre existen las cosas como uno desearía, pero los padres sí, dijeron que esos juegos ya le dejaron de interesar. Una vez me enoje, me enoje mucho, que quedo viste: “¿Tú te enojas?”. “Sí, me enojo porque si tú haces esto, si tú haces esto en la escuela vas a tener graves problemas”. Y él quedo... porque fíjate como quedan los monstruos y como queda él... Lo fuimos trabajando, pero en eso me ayudaron los juegos. Claro veías la violencia ahí, que claro de repente viste que los muñequitos pelean un poco pero no tanto. Es un poco desde ya te digo, yo sabes que se me fue yendo un poco el miedo, al principio de verdad lo planteaba con algunos colegas, pero ahora yo creo que ya están integradas las computadoras, eso sí.

E: ¿Y sentís que esta apertura que tuviste más con respecto a la computadora fue a partir de los pacientes o sentís que en el último momento hubo más demanda de parte de ellos a la integración?

P: En algunos sí, en algunos sí, en otros vos sabes que sé que les encanta que sí, que son muy aficionados a la computadoras, los preadolescentes pero no me los traen acá, ellos siguen con otros juegos y no lo piden. A veces yo se los ofrezco: “Si tú me quieres mostrar algo en la computadora...”, algunos dicen: “Sí, sí, tráela” y otros no. Como que esto es otro espacio distinto donde se dan otro tipo de cosas. Habría que ver por qué no, no lo sé bien, a

veces me pongo a pensar y no sé porque en ciertos paciente no. Como que hay un área de ellos que la tienen reservada pero habrá que investigar porque no lo sé. Esto para mí es un poco nuevo.

E: ¿Notas alguna edad en especial que te la pidan más que otra?

P: Mirá, los que me la han pedido más son los que tienen más dificultad en los vínculos. Además que están mucho más prendidos a la computadora. Los que de repente parecen un vínculo más fluido, ahí de vez en cuando, pero sí, el problema del vínculo. Te digo como este chico de ayer que realmente tiene dificultades y se va aislando, que según la madre está mejor, pero no sé si realmente existe una patología que es distinta, un borderline, pero de todas maneras está mejor.

E: Bien, ¿qué opinión tenés acerca de los videojuegos en sí?

P: De los videojuegos depende, depende además del chico, qué pone en el videojuego. Hay chicos que los videojuegos es un juego y se puede desprender rápidamente y puede tomar distancia, pero hay chicos que el videojuego lo incorpora, o potencia su agresividad mucho más, pero hay chicos que de por sí es un juego y saben realmente separar una cosa de la otra. Por eso te digo, el chico que yo tuve bueno el juego penetraba en él y se comportaba con una identificación impresionante. Cuando empezó a entender las diferencias entre una cosa y la otra, entre su fantasía y la realidad, ahí se empezó a manejar mejor, y el padre dijo: "Es otro chico". Pero llevó su tiempo, llevó su tiempo, porque además tuve que antes de poner un límite tuve que esperar tiempo, sino se iba. Pero por eso el videojuego, los padres tendrían que controlarlo, manejarlo, porque hay juegos muy, muy violentos que los padres tendrían que saber qué están poniendo en la computadora, pero bueno eso es un poco la experiencia.

E: Y otra pregunta más, ¿cómo pensás el tema del uso de la computadora, qué sentís que habilita y que sentís que obstruye digamos en las ventajas y desventajas del uso?

P: No, sí, habilita sí, la computadora te abre nuevos panoramas, además los chicos se relacionan con las redes. Lo que pasa es que se han producido muchos líos con las redes porque bueno ya se sabe uno que pueden ser mal utilizadas, y que además algún comentario que haga alguno, o alguna situación que se ponga en el Facebook puede generar una situación muy grave y puede ser muy nocivo para el chico. El bullying en las redes también es bravo, porque después hay que manejarlo en las escuelas y es un trabajo



muy muy complicado. Por eso, lo que pasa es que hay que regular el uso, tiene que haber alguna normativa, y que los chicos también las tengan, como se juega a los juegos y tienen sus normas. Todo eso habría que trabajarlo, la computadora es hecha, lo que pasa es que hay que saber cómo manejar este instrumento.

E: ¿Y cómo desventajas qué me puedes decir con respecto del uso en la sesión, has pensado?

P: Y como desventaja, ¿sabes que puede pasar? Que de repente se la ponga es decir, cómo un sustituto de la comunicación. Una cosa que está ahí, está en juego, se inserta en el juego, y que la propia terapeuta se enganche, y bueno la sesión pasa y no pasó nada. Eso es como cuando a veces tú interpones un instrumento que de repente distancia al paciente del Psicólogo. A veces un instrumento puede acercar ojo, pero a veces no, y de repente pongo esto porque no me estoy pudiendo acercar. Y chicos que están adictos... mirá que el de ayer me costaba sacarlo de eso, y que escuchara lo que yo estoy diciendo, en el momento que estaba jugando. Y a veces cuando no hablan, cómo saber que está llegando lo que yo estoy diciendo, solo me puedo dar cuenta cuando él lo asocia con palabras, o cuando él me muestra otra escena del juego que está vinculada con lo que yo le dije, entonces ahí veo que hay un cierto trabajo y una cierta integración, sino no se puede. Cuando se va y escribo ahí me doy cuenta.

E: ¿Y consideras que bueno complementa o que obstruye a la caja de juego, o a los juegos tradicionales?

P: No, a veces complementa. No, no obstruye porque a veces vuelven, les gusta, les gusta los tradicionales, es lo que estoy viendo. Yo pensaba que ya de los juegos tradicionales no iban a querer saber, pero veo que no, que ellos van, les gusta mucho; los juegos de palabras, les divierte porque más que las palabras que uno puede crear con las palabras cruzadas, ven que pueden tener un sentido y eso les divierte, en ese sentido no hubo problema.

E: ¿Y notás algo de repente especial o diferente que surja a partir de la computadora, ya sea sentimientos o discusiones a través de la computadora?

P: Sí en algunos, pero sí, lo que sí he visto es que a veces se asombran con ciertas cosas. Eso sí, me acuerdo de un chico que era depresivo y bajó de Internet un juego que me lo quería mostrar, y que era un personaje que iba a una Iglesia a confesarse, y que ese

personaje iba porque había tenido problemas, (y bueno una cosa que para el Psicólogo era facilísimo, conectar una cosa como esa con su problemática), y cuando yo se lo planteé quedó totalmente asombrado, volvió otra vez con el personaje, y ahí sí, lo que sí vi, cómo se modificaba la situación. Era un chico que estaba en segundo de liceo, y ahí sí vi como él se asombró y como hizo insight, de ver en ese personaje algo que tenía que ver con él, y la confesión, y de repente como él se sentía solo, eso sí, a veces uno puede ver eso. Así que sí, en ese sentido si veo que ta, y aceptan, al principio no aceptan mucho de qué se está hablando, pero lo aceptan sí, uno trata de dejarlos un poco.

E: ¿De medir los lugares de las interpretaciones?

P: Sí, sí, de medirlos sí. Uno puede llegar a ser molesto con eso, en algunos no pero en algunos sí. Yo digo: "Yo sé que te molesta, veo que estas molesto, pero estas cosas te pueden servir para ver algunas otras cosas". Entonces él me dice: "Sí, estoy molesto". Bueno, así que es un poco eso.

E: ¿Tenés algo más para comentar?

P: No, creo que te comente un poco mi experiencia.

E: Bueno [P14], muchas gracias.

P: Que tengas suerte.

## Entrevista P15

E (Entrevistadora): Bueno [P15] contame qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico.

P (Participante): Bueno a mí me parece que es algo muy positivo, dependiendo de cómo se maneje porque creo que tenemos que entrar en el mundo de los niños y como siempre lo hemos hecho por otras vías, y hoy en día es el mundo de ellos y si uno no entra quedamos por fuera. Entonces me parece que es una vía que depende de cómo se integre puede ser una herramienta muy interesante para seguir conociendo cosas que pueden movilizar a los niños y ver cómo trabajar esos temas.

E: ¿Considerás que actualmente está siendo integrada, en general?

P: Creo que hay muchos terapeutas ya están integrando, no sé si masivamente.

E: ¿Y de qué manera consideras que está siendo integrada, por parte del terapeuta, del niño? De repente a través de tu experiencia personal.

P: Creo que los niños indirectamente te los piden porque uno propone los juegos clásicos o esos tipos de cosas, y si bien se enganchan también y se siguen manteniendo y se puede trabajar muy bien con eso, te hacen referencia a juegos o a cosas que ellos manejan, y cuando uno se interesa por ellos a veces te lo piden. No sé si permanente la computadora, creo que también hay que integrar a ambas cosas, para que no sea mucha computadora. Me parece que en determinados momentos o si el niño lo pide mucho, una vez al mes o estipular un tiempo me parece que estaría bueno. Alguna vez en algunos niños muy inhibidos viste que cuesta mucho y eso, a mí me dio resultado y ahí lo propuse yo por ejemplo. Y logré cosas porque a partir de ahí como que se motivaron, también me parece muy buena esta actitud del niño, porque a veces no los conozco mucho los juegos y les digo: "Explícame porque yo no tengo idea de esto". Entonces ellos se ponen en un rol que les encantan como protagonistas, de darte los datos de cómo sería, y bueno me parece que en eso también uno entra en el mundo de ellos y se compenetran con lo que están haciendo. Y no los estas censurando, porque también está el tema de que se censura en muchos lados no la computadora no, la computadora no, está bien en tiempo adecuado, pero me parece que ya es el mundo de ellos, ya uno no se puede como negar, que es un vehículo de comunicación entre ellos, de juego, igual no estoy de acuerdo que sea único.

E: ¿Consideras que suple, o que complementa la caja de juegos?

P: Sí, sí.

E: ¿La complementaría?

P: Sí, ya te digo usándolo, con ciertos recaudos, y en determinados niños quizás no. Si tú ves que hay niños que son muy adictos a la computadora, viste esos que pasan mil horas, bueno capaz ahí ofrecería otra cosa para que ellos puedan ver otras vías de canalizar esa evasión. En ese caso capaz que me lo cuestionaría si usarla o no, no sé o capaz que le sirve depende del niño, de la situación, del caso. Pero bueno capaz que ahí sería más cautelosa porque capaz que estamos fomentando también que sigan en esa situación, y también a través del juego es como uno también da un modelo de otras cosas a saber.

E: ¿Integraste en alguna oportunidad la computadora, en alguna experiencia, contame un poquito que te llevo a integrarla?

P: Sí, recuerdo el caso de un niño de 10 años que tenía muchos miedos y cosas medias obsesivas. Y bueno empezamos hablar de los miedos, empezó a dibujar que era un payaso que lo asustaba mucho, que comía a los niños, y que hacía cosas tenebrosas con los niños. Entonces él me decía que cuando entraba a la computadora se ponía más nervioso porque lo veía, a veces, cosas de ese payaso y después le daba mucho miedo. Al principio le dije bueno: “¿Te gustaría compartir eso o que lo viéramos? a ver qué es lo que te asusta”. Y primero me dice que no lo quería ni ver, entonces primero empezamos por un libro que hablaba de ese payaso y entonces él me trajo el libro. Y después la verdad a mí me vino curiosidad y necesidad de entender qué era ese, entonces me metí yo en la computadora.

E: ¿Y qué era como un juego?

P: No era un payaso que ahora no me acuerdo bien el nombre, era un libro medio grande que también me sorprendió que el niño me lo llevara, a ver ¿cómo era el nombre?, no me acuerdo...

E: ¿It?

P: Sí, ese It. Bueno entonces primero empezamos con el libro y después como yo lo vi y las imágenes eran medias fuertes, y en un momento le dije: “Sí querés en algún momento

podemos mirarlo, yo traigo la computadora”. Y ahí me aceptó, y estuvo bueno porque pudimos charlar y ver cosas del payaso, escenas y momentos que más lo atemorizaban, creo que ponía niños en una cloaca y no sé hacía cosas medias no sé... fue una experiencia que la consideré como positiva.

E: ¿Vio la película en la computadora?

P: Eran trozos de película no era toda, en el libro estaba toda la historia, pero ta en ese caso me fue importante. Después tuve otro caso de un niño que era súper opositorista que no había como entrarle por ningún lado, todo lo que le ofrecías: “No, no”. Entonces empecé a preguntarle qué hacía él y qué le gustaba, y cuando me hablaba de un juego de computadora se copaba todo y ahí sí vi que ponía todo lo de él. Entonces le dije: “Bueno si querés mostrarme cómo se juega”, y ahí enganchó un poco, y ahí fue en otro momento que la usé. Y a ver, ¿en qué otro momento la usé? Ah yo trabajo mucho, también trabajo en la educación entonces trabajo en grupos, también desde el punto de vista psicoanalítico pero también introducciones psicológicas grupales. Entonces ahí a veces tengo que utilizar otras técnicas como para llegar a todos, entonces tengo algunos videos por ejemplo de autoestima, digo que están muy buenos hechos porque son didácticos y a su vez hablan de temas que se pueden vincular más desde lo psicológico, entonces en algún caso me pareció muy bueno pasárselos, y después lo comentábamos y bueno la identificación: “Yo me veo en esto”. Esas son las 3 experiencias así que tuve en experiencia con eso.

E: ¿Y qué opinión tenés acerca de los videojuegos, qué te parece?

P: Bueno me parece que como todo tiene su aspecto positivo como negativo. Positivo porque bueno les ofrece al niño una cantidad de posibilidades de hacer cosas y a veces elaborar también algo, dependiendo del tipo de juego, hay juegos que son más complejos, incluso los juegos agresivos que de repente canalizan un poco toda su agresividad por ahí. Hay un límite ahí porque de repente se compenentran en esos juegos que no sé cuánto pueden influir en el tema del manejo impulsivo o de desensibilizarse frente a lo que pueden llegar hacer. Hay juegos que matan todo el tiempo no sé, como que hay valores más negativos, que para a ellos se les trasforman en algo natural, cotidiano y no sé cuánto puede despegarse de eso y después llevarlo a la realidad. Igual ellos saben que es un juego, pero cuánto incide eso, eso sería un aspecto negativo que fomente la violencia, y otro aspecto podría ser elaborativo de los recursos naturales de los niños.

E: ¿Has tenido alguna experiencia así con videojuegos?

P: Sí, hay videojuegos que están buenos por ejemplo el Sims ese sí que está bueno. Ese me había olvidado que también usé. Ese me apreció re bueno porque ahí los chiquilines tienen que formar la familia y vemos cómo la forman, a quiénes ponen y veo qué hacen con ellos. Digo, ese te da pila para trabajar esas cosas, creo que si no, no sé si la caja de juegos sola te da esas cosas.

E: ¿Y ese juego lo trajo el niño o lo propusiste vos?

P: Sí lo inicial yo lo conocí a través del niño. Después me enteré que estaba por ahí, hablando con hijos o conocidos que les preguntaba, claro uno no tiene mucha idea. Después en educación yo hice un trabajo con los chicos del tiempo libre y el juego y surgió el tema de los videojuegos, de la cantidad de tiempo que jugaban, todas esas cosas que me interesaba comprender cómo ocupaban ellos el tiempo libre. Entonces como que me fui interiorizando también con el tipo de juegos que jugaban entonces eso me abrió el panorama, yo lo conocía de nombre pero no sabía, a través de ese paciente lo vi más profundamente. Ese taller estuvo bueno porque me abrió la cabeza también en qué cosas había que actualizarse para tratar de llegar más, o por lo menos nombrarlos como que los conoces.

E: Claro, y bueno de repente con respecto al trabajo así dentro de la sesión, ¿alguna experiencia así que pudieras dar cuenta de cómo se pusieron en juego algunos sentimientos o mismo significaciones distintas a través del uso de la computadora?

P: Bueno lo del payaso este que te conté, si ahí vos veías en la cara del niño como mucho miedo, el miedo lo significó ahí, y bueno yo trabajé sobre eso, cómo lo asustaba: “Qué difícil es para vos manejar ese sentimiento, bueno ahora estamos acá y capaz que al sacarlo podemos entender.”

E: ¿Y trabajaron mucho tiempo con esto?

P: Sí, nos llevó tiempo, como 1 mes por ahí. Después cada tanto como que volvía sobre el tema, yo creo que me ayudó también a elaborar, que el chiquilín que entendiera cosas, y después ya venía y me decía: “Ya no me asusta ese payaso.” “Capaz que lo podemos ver y nos reímos del payaso”. No sé, cambiarle un poco el sentido.

E: ¿Y usaron la compu en ese caso, la usaron solamente ahí al principio y luego de a poquito después como que se dejó de utilizar?

P: Sí, en ese caso fue ahí, después no surgió necesidad. Claro si no surge del niño, me parece que tiene que haber un encuentro con un deseo del niño y que uno vea que puede llegar a ser positivo. Me parece que no es sólo la elección del niño: “Quiero esto y vamos a jugar”, sino que capaz poder entender si le puede servir, ta a veces uno tiene que probar, pero no sé, evaluar en cada situación me parece mejor. Por algo no lo uso con todos. Me parece que surge en el encuentro y en ver que por ahí le podes entrar más, cuando no lo necesitas no lo uso, o uso otras vías.

E: ¿Vos tenés la compu acá?

P: La traigo, traigo la laptop pero no la tengo permanente.

E: ¿Pero no la tenés permanente?

P: No.

E: ¿Cuándo decís “traigo”, la traes específicamente?

P: Claro, lo hablamos antes, él sabe que es algo que yo la voy a traer para él para poder ver determinadas cosas. Digo, lo preparo antes, no es espontaneo traerla, podría ser que estuviera ahí pero todavía no la puse como algo...capaz que me falta experiencia.

E: ¿Consideras bueno que esa integración implica como una variación en el encuadre o no?  
¿Cómo lo pensás?

P: A mí no me resulta como una variación. Claro no lo explicito en el contrato, pero por ahí se podría explicitar también, así como hablás de la caja de juegos. Con preadolescentes el tema del Face y todo eso, y los líos que se arman entre las amigas, entonces una vez ahora me estoy acordando (yo pensé que vos querías solo de los juegos), pero una vez me dijo que me quería mostrar unas cosas que le habían escrito las amigas, y lo que ella había contestado, porque era un tema medio...no era acoso pero medio... le decían cosas jorobadas de ella y ella no sabía cómo defenderse, ni cómo manejarse. Entonces entró a su Facebook y me mostró eso.

E: ¿Y qué pensas que habilita o qué obstruye esta inclusión en la sesión?

P: Y habilita a que se sientan más entendidos, a que uno participe en el mundo de ellos, a que vean una apertura en uno, como más flexibilidad, pasa que un encuadre rígido tampoco considero que sirva para el trabajo con niños y adolescentes capaz que con algunos sí más rígidos pero... ¿Qué obstruye?

E: ¿O qué desventajas podría tener el uso?

P: Bueno si fuera un uso cotidiano, lo que pasa es que eso depende totalmente, capaz que se podría hacer un abuso de esa tecnología y se pierda lo que tiene que ver con el encuentro con el juego más creado, acá ya viene algo medio estipulado, el otro es más libre permite capaz asociar más libremente, permite otra dinámica. Pero creo que solo la caja de juego yo la veo media escasa, o sea se puede sacar mucha cosa o con los juegos comunes que eligen ellos también. Entonces no me parece ni una cosa ni la otra, la combinación de ambas cosas que puede ser más fructífero. Eso me parece una desventaja o también quieran demasiado tiempo eso como una forma de evadirse. Si la computadora es para el niño una forma de evasión en la casa, quizás la puede traer como una forma de evasión también y capaz que podemos trabajar en eso, pero si se lo facilita también estamos generando que se defienda demasiado.

E: ¿Y cómo ves como los aspectos más transferenciales y contra transferenciales con la computadora de repente en ese encuentro, cómo crees que se despliegan o no como, lo pensás?

P: Es un tema que no lo trabajé tanto, como fue puntual no sé, me manejo con la transferencia más en otras cosas. En ese caso del niño más opositorista yo creo que estuvo bueno porque él me transfería un poco como ese mecanismo que tenía en general con todo el mundo, y que yo me uniera a lo que a él le gusta, porque el generaba también rechazo, entonces ahí hubo un cambio en la transferencia, como que a partir de ahí me empezó a mirar de otra manera, y capaz que se empezó a abrir un poco más. En ese momento yo sentí que quizás ese meterme en lo que él quería, es decir fue la única cosa que le movió, entonces me parece que sintió algo de entendimiento ahí, o no sé qué paso pero me transfirió otra cosa y desbloqueó un poco el vínculo ahí.

E: ¿De lo que vos sentís de lo contratransferencial con el uso de la computadora, sentís que varía en algo o no?



P: Bueno en ese caso me sentí como contenta porque yo ya había buscado maneras y no lo lograba con este nene, entonces me generó como un alivio capaz, o una sensación de bueno alegría si puedo entrar más a su mundo.

E: Claro, y en cuanto por ejemplo las intervenciones que realizaste después del uso o mismo con el uso de repente, ¿varían o no varían, las haces en el momento, después, cómo las manejas?

P: Algunas en el momento, y otras después. Algunas en el momento porque son oportunas capaz para que sean más gráfico pero otras en otro momento o haciendo otras cosas.

E: ¿Y considerarás que de repente hay algún otro aspecto dentro de la sesión analítica que vos consideres que pueden llegar a variar con la integración de la computadora?

P: ¿Otros aspectos?

E: Sí, bueno hablábamos por ejemplo del encuadre, de la transferencia y contratransferencia, de las intervenciones, que haya algún otro que vos consideras que pueden llegar a variar o significarse de forma distinta...

P: No, no se me ocurre ningún otro, no sé. De la duración del juego no sé. Porque claro los chiquilines están como muy adheridos y a veces quieren seguir y seguir, entonces capaz uno ahí puede poner el límite, bueno un poco sí, pero todo el tiempo no, abrir la puerta a otras cosas. Eso creo sí, yo no sería muy partidaria del uso permanente, me parece que todavía... capaz que en un futuro va hacer así (risas), pero no sé, como que uno también tiene todo el bagaje anterior que creo que es muy válido. Lo que pasa es que si nos quedamos solo con eso para mí nos desactualizamos y no llegamos, entonces yo creo que tomando como algo que nos aporta y nos puede ayudar bienvenido sea, yo no lo veo negativo. Y no siento tanta desventaja o interrupción de cosas, o cambio de cosas, de parámetros importantes, la relación del niño se mantiene igual eso de trabajar lo de uno o poder dejar trabajar lo de ellos, el vínculo no sé, no noto algo así que pueda distorsionar. Al menos como me manejo yo me parece que tengo un encuadre más flexible.

E: ¿Y no querés agregar nada más?

P: Y no solo el tema de la computadora, he agregado otras técnicas que también a veces...pero creo que es por mi formación en esa parte que me habilita a trabajar cosas. Porque yo creo que hoy la imagen para el niño está siendo como fundamental, para incluso

incorporar cosas, como que ya solo con palabras no sé si se está llegando, entonces ya sea películas que después uno comenta, o técnicas tipo collage, o cosas que sobre lo que estamos trabajando, que de repente recortan cosas, las pegan y por algo las eligen y se trabaja algo de eso. En alguna oportunidad también uso esas técnicas sin transgredir lo que es el encuadre, pero si lo veo... yo lo que veo es que si veo oportuno la integración de una técnica no me niego hacerla porque me parece que puede funcionar en vías de que avanzar o de ayudar a que tome más conciencia. Y también me parece que para el niño es más ameno, más divertido, yo lo que veo es que se enganchan más, que a veces con los juegos se enganchan pero después se aburren, y capaz que trabajas lo mismo que con la caja de juegos. Y la variedad que es necesaria también, pero ellos a esta altura ya, están cambiando todo el tiempo. En esas cosas yo creo que nos tenemos que acompañar, sino también hay una distancia generacional grandísima, sino por lo menos yo que soy más vieja (risas). No sé, yo veo que es la única vía, así como antes se trabajaba el mundo de ellos con las cosas que más les gustaba, esto es lo mismo. Estamos nosotros en transición también y viviendo todo esto, está buena tu investigación porque capaz que nos aporta cosas para seguir pensando, son como pruebas que uno va haciendo, porque no está totalmente investigado, así que va a interesar y cualquier cosa hacéme lo saber (risas).

E: Bueno, muchas gracias.

## Entrevista P16

P (Participante): Bueno soy [P16] psicoanalista, trabajo con niños, y con adultos también, bueno la idea era en relación a la computadora en el trabajo con niños, no sé si me querías hacer alguna pregunta.

E (Entrevistadora): [P16], ¿qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico?

P: Sí, me parece que es algo bien importante que yo la empecé a usar a raíz de que la traían. Me paso, primero antes de la computadora en sí misma con juegos de repente con juguitos de Playgame que traía de repente algún niño y jugaba, entonces al principio me parecía cómo integrar eso en trabajo. Entonces empecé a usar de que sí lo trajera, y que jugara él una pantalla y me dejara jugar a mí otra, entonces ahí se daba la posibilidad de ver otras cosas que con cualquier juego se ven; de la rivalidad, la competencia, del compartir, lo que le cuesta perder, lo que le cuesta ganar. Bueno todas esas cosas que se ven en cualquier tipo de juegos o sea como un elemento más. Después me paso con uno que traía la XO, cada tanto la traía, entonces primero la traía y la dejaba, y usaba otras cosas de la caja, y después empezó a preguntarme si podía y sí, la usamos como un juego más, como si fuera cualquier juego de ahí, pero bueno juegos que él ya tenía en la XO. Y a mí al principio me parece porque ahí hay diferencias con los colegas, yo al principio prefiero no tenerla ya incluida en la caja de juegos la computadora, o incluida en el consultorio. Yo prefiero que no, tener la caja de juegos clásica, yo me manejo con la clásica que puede parecer antigua, pero que tiene las maderitas, bueno cosas escolares, cascola, parejitas de animales, familias de animales, de personitas. Un poco la clásica que abarca todas las edades, no importa tanto la edad del niño, bueno menos de 11 años estoy hablando, más o menos, dependiendo del niño. Y sí la computadora, si la traen ellos o la piden, porque yo ahora tengo computadora, no la tengo en el consultorio pero saben que la tengo, y a veces hay algunos que me dicen: “¿Podemos usarla, la tenés, la traemos?” Y la traemos y la integramos como un juego más, un poco como la misma línea que te decía lo otro, tratando de que me integren en el juego. Lo que más me preocupa con el uso de la computadora es que se pueden aislar en la computadora, entonces yo los dejo con la condición de que sea parte de la integración entre los dos.

E: ¿Consideras que está siendo más integrada la computadora?

P: Sí yo creo que sí, porque ya tienen una forma de manejarse mucho con la computadora entonces tienden a integrarla. Pero no creo, como hay algunos creen, que sea más rico el juego que se da con la computadora en el consultorio que sin la computadora. A mí me parece que es un medio, como cualquiera de los otros juegos, un medio para entender otras cosas, para trabajar otras cosas. Y tiene el riesgo me parece, que se favorece un poco la ansiedad para algunos niños que son muy ansiosos, la computadora, ese tipo de juegos donde hay mucha imagen, van muy rápido, favorece un poco. Entonces ahí trato de bueno matizarla con esto de que bueno, no siempre juegue él, ahora yo, poner pausas donde no las hay.

E: ¿Y de qué manera consideras que es integrada, bueno vos traías que muchas veces los niños la traen?

P: Sí, la traen o me quieren mostrar cosas. Cuando son un poquito más grandes, de repente diez, de repente me quieren mostrar algo de Facebook, por ejemplo. Entonces me dicen: “Ah, ¿te puedo mostrar?” Entonces entran desde la mía a su Facebook y me muestran la conversación que tuvieron con fulano o con mengano, con alguna nena, o sino otros que de repente había podido ser un poco agresivo. Ahí está bueno porque es como que me cuentan algo, pero a través de la imagen, a través de lo concreto. Que a veces es el celular, hay muchos que ahora están con el tema de los Iphone, Ipad, Ipod que es como cuando a uno le muestran los mensajes, también en el Facebook es algo de eso.

E: ¿Consideras que suple o que complementa la caja?

P: No, que complementa, complementa me parece que complementa, sí.

E: Bueno en realidad te iba a preguntar si habías integrado en alguna oportunidad la computadora, ya dijiste que sí, ¿pero qué motivó un poco más desde tu lugar a integrarla?

P: Yo siempre soy muy cuidadosa de que el espacio sea manejado por el niño. Entonces trato, por eso es que también digo que no la incluyo de antemano, porque puede ser muy flechada, se puede flechar mucho la cancha. Pero entonces si el niño la trae, trato de acercarme a qué es lo que trae. Así como muchas veces traen otros juegos de la casa, ahora es la computadora porque trae de todo, pero así como traía otro, yo trataba de jugar a ver por qué trae. Entonces en ese sentido la integro en la medida que él trae, digo: “¿Qué me quiere mostrar?” A veces puede ser defensivo, ese es un riesgo que tenemos que estar atentos, las defensas, las resistencias, siempre están en todas los tratamientos, en todo

momento, el tema es cómo las trabajamos y de qué manera hacer para que no obturen del todo el campo. Pero el riesgo de la computadora es como te decía antes, que sea defensivo, vengo y me asilo en mi mundo con la computadora, eso no lo dejo.

E: ¿Te ha pasado alguna vez en alguna oportunidad esa situación, por ejemplo algún caso?

P: Sí, hay un niño que es bastante, los que tienen características más esquizoides, más de aislarse, que les cuesta un poco relacionarse con los otros. Entonces claro como que pretendía llegar con la computadora y jugar él, y que yo haga lo mío, y que él haga lo de él. Pero eso es lo que no, trato que no, que no se pase así. Pero no decirle: “No acá no se usa la computadora”, no, ver como uso con él la computadora, a partir de lo que él trae, cómo me voy metiendo para que bueno sea un medio para trabajar lo que surja.

E: Bueno y en cuanto al uso vos al principio me decías que traían este Game, ¿y luego qué otros usos más allá de Facebook, alguna aplicación más?

P: Sí, también me muestran juegos nuevos, algunos que son más grandecitos el GTA, que es un juego de computadora que estaba por salir el nuevo, el último. Entonces me mostraban los videos que anunciaban ese nuevo juego y me mostraban cómo juegan con ese juego, que no lo podíamos usar acá porque no teníamos el juego, pero sí traía en Internet aparecían videítos de cómo se iba a jugar. Entonces era una buena excusa de mostrarme por qué les interesaba ese juego, cómo jugaba, y ahí abría temas que me contaban otras cosas en relación a ese juego, pero en relación a él, de cómo se relacionaba él con ese juego y con los compañeros en relación a eso.

E: ¿Y alguna otra aplicación más que hayan usado?

P: Y bueno otra vez otro que venía, uno más grande de 12 o 13 que generalmente trabajamos en el de adultos, entonces yo ahí tengo la computadora en un estantecito. Y vino a mostrarme un video de Youtube de una música particular que le gustaba, y necesitaba mostrármela entonces como disfrutar juntos ese momento, para después salir a otras cosas.

E: ¿Y hay alguna frecuencia en que se use?

P: No, varían, este el paciente uno que pensé que se iba a contaminar demasiado con la computadora, no estuvo 2 o 3 sesiones que la trajo, y después hacíamos otras cosas, y después se acuerda y la incluye. No, no diría que es tan constante la frecuencia.

E: ¿Y qué opinión tenes acerca de los videojuegos en si particularmente?

P: Bueno, yo creo que es una realidad de hoy que no podemos desconocer. Y como siempre me parece que el tema es el uso que hagan del videojuego. Hay niños que están todo el día, horas y horas, ahí me parece que hay un problema. Pero como parte de un juego más ahí me parece que no es problemático.

E: ¿Considerás que se puede integrar a la sesión analítica el videojuego?

P: Sí, es en la misma línea que esto. Yo creo que en la computadora muchas veces usan videojuegos, son juegos de computadora pero son los mismos que los videojuegos, se puede sí, sí. Está el tema ese del uso y del tiempo que se dedica a eso, a veces es como una descarga y hay juegos que tienden mucho a la descarga, y no ayuda demasiado. Pero bueno ahí también podemos ver porque ese niño precisa tanto esa descarga, y cómo podemos intervenir para que cambie, que haya otro tipo de uso además de esa descarga. A mí me parece interesante eso, porque los niños están mucho en las casas con los videojuegos y la computadora, entonces lo de traerla a la sesión, incluirla también es acompañarlos un poco con esos juegos, porque en general en las casas están solos con esos juegos. Entonces acá es ver un poco qué hace el con ese juego, cómo es, y acompañarlo, que pueda entender un poco más por qué lo atrae, y qué aspectos de él favorecen para un lado o para el otro, positivamente o negativamente.

E: ¿Me podrías poner algún ejemplo en que la experiencia con el uso de la computadora pudiera dar cuenta de algún sentimiento o de cosas que hayan surgido a partir de la computadora, alguna significación distinta?

P: Sí, yo creo, lo que lo primero que se me ocurre es la agresividad, la agresividad aparece mucho. Hay padres que se asustan mucho con este juego que yo te decía el GTA que es de matar, es gran ladrón no sé qué, el protagonista es un ladrón, que hace todo mal, gana puntos si mata, choca, roba un auto. Entonces a mí me parece que no es preocupante ese juego, en la medida que el niño lo sepa que es un juego, hay niños que no diferencian bien, ahí sería un niño mucho más grave, pero si el niño diferencia sabe, en general los niños saben que están jugando. Entonces me parece que favorece a desplegar todos esos lados más agresivos, hostiles, y que en la medida que se despliegan en un juego es hasta favorable, porque en la medida que juegan no se actúan, se pueden integrar más a la personalidad.

E: En ese sentido, ¿considerás de repente que la computadora tendría que tener en cuenta el perfil del niño, las características más estructurales del niño como lo ves?

P: ¿Para usar con él la computadora en la sesión decís?

E: Sí, ahí va.

P: Yo creo que a mí me sirve esto, siguiendo al niño, hay niños que nunca va a traer la computadora, hay estaría lo del perfil, que juegan de otra manera y no les interesaría tanto traer la computadora acá. Pero si la trae, me parece que va a depender sí, del perfil del niño, el uso que hace con la computadora, los que pretenden aislarse, los que les cuesta mucho que vos te integres con ellos, eso sí te da cuenta del perfil. Pero yo diría que hoy en día todos los niños usan la computadora en sus casas y vemos las diferencias en cómo las usan, el tiempo que la usan. Ahora se usa mucho jugar en red con otros compañeros, a veces con gente que no saben quiénes son, y bueno eso es interesante también porque abre otra posibilidad de relacionamiento, ves que algunos no les importa nada con quien están jugando, otros sí, buscan que sus amigos se conecten para jugar con ellos a la computadora, entonces en realidad en vez de estar aislados están relacionados entre ellos.

E: ¿Considerás que habilita aspectos dentro de la sesión o que obstruye, como desventajas y ventajas dentro de la sesión?

P: Sí, a ver cómo te diría. Claro es algo que es bastante novedoso en este tiempo el uso de la computadora, yo en principio me parece que es más fácil cuando no la usan, pero puede ser porque uno está más acostumbrado a jugar a otros juegos. Porque con la computadora pasa eso, que también puede ser una ventaja, el niño en general nos está enseñando, es interesante eso, nos está enseñando a nosotros, porque ellos saben mucho más que yo a usar la computadora, y eso puede tener en los niños de baja autoestima, un lado muy enriquecedor, que ellos pueden dar algo, no solo vienen acá a ver las cosas jorobadas de él, o las carencias, sino que hay cosas que son buenos y nos pueden enseñar y después disfrutan mucho de haber enseñado.

E: [P16] y en cuento al encuadre, ¿consideras que se modifica algo, consideras que habría que encuadrar el uso, modifica o no modifica?

P: No, en la manera que la uso, queda dentro del encuadre, queda la computadora como una herramienta más, no es parte del encuadre. Es como así en la caja de juego les pongo

las cosas y varía según los niños, y algunos me piden algo en particular, bueno la computadora es un elemento más. Obviamente hay que encuadrar en estas pautas que te digo, que no quede el uso solo con la descarga, que no quede aislado, pero son más las líneas de trabajo, no tanto el encuadre del tiempo, horarios, límites.

E: En cuanto a las intervenciones de repente con algún ejemplo es más fácil mostrarlo, ¿pero en qué momento uno puede, como varía eso de repente, los aspectos transferenciales y contratransferenciales como se mueven ahí?

P: Sí, a veces cuesta más intervenir, porque se sienten más absorbidos por el juego, pero es más rápido, me parece que hay algo del tiempo, los juegos de la computadora son más rápidos, entonces hacen que las intervenciones o se tengan que dilatar un poquito. A mí me pasa que por ejemplo estamos jugando a un juego de esos muy rápidos, entonces él juega una pantalla, yo en otra pantalla, y recién puedo intervenir en la pausa dos pantallas, por ejemplo. No en la mitad del juego, no te van a escuchar, estoy pensando en uno, cada situación, los casos que tengo son muy poquitos, no puedo poner pautas, pero cuando están en la locura del juego es difícil que escuchen, pero si pueden pensar un poquito después.

E: ¿Y los aspectos como más transferenciales?

P: Me parece que es como otros juegos, no sé si varía tanto, la agresividad, el darle lugar o no al otro, a mí por ejemplo, el no dejarme entrar, la competencia, esto que decía, algunos disfrutaban de enseñar, otros al revés, disfrutaban de una cosa soberbia, entonces ahí da para la transferencia negativa. No sé si tiene particularidades, creo que va como otro de los elementos dentro de la sesión.

E: [P16], ¿si pensáramos en un videojuego así como para, específicamente para usar dentro de la sesión psicoanalítica, que característica vos pensás que podría que llegar a tener?

P: Me cuesta en realidad decirte, conozco los videojuegos a través de ellos, y a través de mis hijos también. No sé, la verdad es que no sabría decirte uno en particular, además están saliendo todo el tiempo nuevos. Entonces me parece que lo importante yo creo es estar con la flexibilidad necesaria para acompañar al niño con lo que trae, y desde ahí poder meternos con sus cosas. Entonces bueno dentro de ese marco, cualquier juego que traigan puede ser útil.

E: ¿Y considerarás que varía algún otro aspecto dentro de lo que es el proceso psicoterapéutico la integración de la computadora?



P: No, a ver ¿pensás en alguno en particular?

E: No, ahora que te traía lo del encuadre capaz, ¿algún otro aspecto más específico dentro de la sesión?

P: No, a mí me parece creo que por un poco que por la torpeza que tenemos los adultos a veces con la computadora, que nos lo hacen un poco más difícil, porque es un lenguaje más nuevo para nosotros que para ellos. Pero bueno eso es un desafío también que está bueno, nos hacen sentir a veces como se sienten ellos a veces cuando nosotros manejamos algo mucho más que ellos, entonces en ese sentido tiene sus riquezas también.

E: Bueno bárbaro, muchas gracias.

## Entrevista P17

E (Entrevistadora): Bueno [P17] contame qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico con niños.

P (Participante): Bien. Personalmente tengo una experiencia limitada con el uso de la computadora, o sea no la utilizo con todos los niños y de cualquier manera. En principio la acepto que se introduzca en el espacio analítico si el niño la trae, así como puedo aceptar que el niño introduzca cualquier chiche que traiga de la casa, cualquier juego, cuadernos, o lo que sea que el niño traiga lo recibo y lo incorporo como algo más que trae el niño. Desde ese lugar puedo darle un uso digamos o para hacer interpretaciones o para introducirlo, no exactamente a la caja de juego, pero un espacio al medio entre la caja de juegos y lo otro. Porque no queda incorporada en la caja de juego pero sí en el espacio lúdico. En mi experticia los niños, algunos tienen un uso de la computadora como un juego más, como un chiche, más como un objeto más que utilizan para poder tratar de tramitar, transmitir lo que les está pasando, aceptan las interpretaciones, o lo que vaya surgiendo en relación al juego que se despliega, que el juego que el niño elige de la computadora. Y otros que en ese caso ya es más complicado hacen un uso de la computadora un poco evitativo. O sea evitativo del espacio analítico, o del trabajo, o sea utilizan la computadora acá adentro de la misma manera que la pueden usar en la casa, o como la pueden utilizar en cualquier lugar como un recurso defensivo, protector o evitativo, una manera de meterse en un espacio de ensimismamiento, de corte conmigo. Te diría que por momentos hasta puede ser una especie de momentos de reacción de transferencia negativa, es decir momentos en donde se instala algo parecido a la transferencia negativa, porque no es necesariamente que se interrumpa sino que justamente un momento en el que el niño utiliza la computadora para no trabajar, o para boicotear el espacio analítico, o para protegerse o defenderse, y ahí ya sí uno lo puede pensar como que está tendiendo un significado distinto, pero en los momentos en que el niño lo utiliza para boicotear, o como una manera de decir: "No, yo me meto acá adentro", son momentos muy complejos, difíciles, por lo menos en mi experiencia, en los que yo me pregunto también, porque me ha sucedido también, que en realidad el niño utiliza para eso a la computadora, pero podría utilizar el taparse la cara y quedarse en silencio, o podría utilizar un objeto de la caja al modo que no sea precisamente un juego. A mí me queda por ahora el enigma, si es algo que realmente lo promueve, la computadora como una repetición de la misma manera que en la casa cada uno desconectado y cada uno en su mundo y entonces establecen como un espacio de ensimismamiento, porque es un verdadero ensimismamiento en donde no escuchan, no aceptan ningún tipo de intervención, no quieren la introducción de nada que no sea ese espacio casi sin intermediación que se

establece entre el niño y lo que sucede ahí, y todo lo que puede provenir de mí es recibido como casi casi un ataque; niños muy frágiles, muy graves. En ese sentido entonces yo he hecho la experiencia, porque a veces yo con esos niños no promuevo el uso, no lo introduzco, es más, si es que estoy trabajando acá que es donde más puedo trabajar con la computadora, en otra institución a veces si me la piden y depende del niño, ahí la puedo llevar.

E: ¿Llevas la tuya?

P: Llevo la mía.

E: ¿No la tenés dentro del espacio?

P: No la tengo dentro del espacio, acá sí con algunos niños con otros no, directamente la retiro del espacio. Con otros niños cuando la traen, por ejemplo, si veo que se empieza a darse ese uso de la computadora, trato de desestimularlo, porque no se produce un juego, no se produce, es como que se interrumpe el juego, se interrumpe la posibilidad, que se puede interrumpir de muchísimas maneras, la interrupción del juego en los niños se puede promover por angustias del niño, pero me parece que en estos niños específicamente me he encontrado como con eso, con una dificultad mayor a la hora de poder sacarlos, o que sea efectiva de pronto. Es como un placer o un recurso tan inmediato, con tan poca distancia entre ellos y lo que sucede ahí, que resulta complejo poder hacer interpretaciones, o señalamientos, o que se pueda producir un juego. Entonces cuando lo traen ellos trato de desestimularlo, les digo a los papas que no lo dejen venir con la computadora, o en el caso que venga con la computadora trato de que se enganche con la caja de juegos. Suelen ser momentos complicados, eso en el lado de las dificultades. Con los niños que hacen un uso de la computadora como un juguete más, es realmente eso, es un juguete más y se puede trabajar con ellos, digamos puedo trabajar con estos pacientes de la misma forma que... hay interacción, hay despliegue de fantasías, que se pueden ver a través de muchas cosas; desde la temática de los juegos elegidos, desde el modo en que juegan, desde la posibilidad que lo introduzca a uno o no, desde el tipo de elección de juego en donde uno puede estar participando o no, la formas de rivalidad, de las posibilidades de pérdida, soportar ganar... En esos niños es un instrumento más y ahí me manejo libre, lo puedo introducir yo porque la tengo acá, o la introduzco si me la piden, y a veces es un poco tanteo, ir viendo qué va sucediendo cuando uno lo ofrece, y que no se haga como un uso se me ocurre decirte como un uso más fetiche de la máquina en sí misma, que se obtura toda la posibilidad lúdica, y se establece como si fuese un objeto justamente en donde no se establezca ningún tipo de

perdida, hay una falta de distancia. Podría pensarlo en relación al objeto transicional y al objeto fetiche, bueno justamente se anula todo tipo de transicionalidad o no, se favorece, se ofrece, se construye, y bueno en ese sentido podría ser como las dos vertientes como más características con las que yo me he encontrado.

E: Y en estos casos por ejemplo una experiencia de repente de cada una de esas dos vertientes, ¿me podrías contar un poco qué te ha pasado con alguno de los pacientes como fue bien, cómo lo manejaste, con que sorpresas te encontraste?

P: Bueno un poco, alguna experiencia concreta. Te cuento como las experiencias más negativas que todavía estoy trabajando, es un poco como en esta línea que te decía. Pienso específicamente en un niño que vive con el papá que en su casa tiene también esas familias hiperconectadas, el padre con el teléfono, con la Tablet, la hermana con el celular y con la computadora, y él también es un niño que no tiene amigos, y conductas muy disruptivas, muy complicado en el colegio, se pela con todo el mundo. Y acá un día yo tenía la computadora, él con su caja de jugo y la computadora lo sedujo mucho más y empezó como a jugar, pero enseguida se empezó a establecer como ese jugo ensimismado, donde no había interacción, donde realmente era una pérdida de posibilidad de contacto, yo dejaba de existir en el trabajo con él. Entonces empecé como a sacarle la computadora, y él empezó a venir con la de él. La recibí y fue durante muchos meses muy difícil, el padre tampoco me hacía caso porque no podía con él, de que no la trajera, entonces el niño venía con su computadora colgada, pegada a él. Y yo también empiezo a ver, no tanto la relación conmigo, sino que los juegos que él empezaba hacer, los juegos que empezaba a armar en la computadora, iban variando, empieza a ver una modificación en el tipo de juego, en el tipo de temática de los juegos, por ejemplo de matar, matar, matar como una cosa ensimismada como excitante para él, entonces muy angustiante. Hasta que aunque me parecía que él no me registraba, ahí en todo momento trato de introducirle palabras.

E: ¿Las interpretaciones las haces en el momento del juego?

P: Sí, si sí puedo sí. Hasta que empiezo a ver que él empieza a variar el tipo de juego y empieza a entrar como en un tipo de, a construir mundos, y empieza a construir casas, su mamá es arquitecta, empieza como hacer algo que si bien eran todos para romper y para destruir, había algo distinto a este otro tipo de jugo. Ahora está más en ese tipo de desarrollo, y de la mano lo que voy viendo también es que él va aflojando el uso de la computadora, y un día viene con la computadora, otro día no. O sea, a medida que él va sintiéndose mejor, pudiendo desplegar otro tipo de juego, ahí también va aflojando el uso de

la computadora y empiezan aparecer otros juegos. Muy difíciles también, por ejemplo el micado lo tengo que sacar porque es complicado, la posibilidad de un juego de cartas, empezamos a jugar y a la más mínima falla, el más mínimo error mío o de él, es absolutamente intolerable y se tira por la cabeza, grita, llora, patalea, entonces la computadora a él le ofrece un mundo más omnipotente, y de no enfrentarse, ni con lo mío, ni con lo de él que le resulta intolerable. Entonces desde ahí él tiene un mundo mucho mágico omnipotente, mucho más al servicio de mecanismos más regresivos, discúlpame (atiende el teléfono). ¿En qué estábamos?

E: Estábamos hablando un poquito del uso de la compu.

P: A ver otra dificultad, dejame pensar, con este pacientito es con el que más así se me ocurre porque es con el que más me ha traído muchos problemas. Pero es como que si no hubiese sido por la computadora yo estimo que hubiese sido por otras cosas. Porque tiene como eso bisagra que por un lado interrumpe el espacio analítico, obtura y hace obstáculo a la posibilidad para él de, pero por otro lado él también lo trae, y también se pudo producir como ese pequeño movimiento. Pero a la hora de pensar en el trabajo con un niño, un niño con dificultades muy serias, no un niño que bueno uno puede tener otra fluidez en la posibilidad de acercarle cosas o no.

E: ¿De repente con respecto al uso, qué aplicaciones, qué juegos utilizan por lo general? ¿O utilizas vos por lo general?

P: No ninguno en particular, los que ellos traigan.

E: ¿Y de las experiencias, qué ha surgido?

P: Por ejemplo entran a Youtube, y a veces no sé toda la saga de por ejemplo de Boku, ¿cómo es que se llama? ¿Sabes cuál es Boku?

E: No.

P: Boku es ese muñequito que es chiquito que tiene esos pelos así, que tiene súper poderes, y que va descubriendo que tiene súper poderes, y concomitantemente a ese descubrimiento se va transformando en grande. Es precioso, muy agresivo en algunas cosas es todo de peleas, pero es como, estoy pensando en otro niño que entra y sale, con ese niño no tengo ningún problema de introducirlo. Después otros juegos, los que trae la

computadora el Paintboll, el Majon ese juegan muchísimo, el de las Minas, y después este, no, no te puedo decir.

E: ¿Uso de Internet de repente hacen?

P: Sí, sí uso internet.

E: ¿Para qué la usan?

P: Puede ser para entrar en Youtube y ver de ahí videos, o me muestran desde ahí por ejemplo juegos que ellos tienen en los PlayStation entonces me quieren mostrar desde ahí cuál es el tipo de juego que ellos hacen en la casa y cómo es, pero ahí ya es otra cosa, realmente como algo más.

E: ¿Y videojuego usan?

P: No

E: ¿Qué opinión tenés sobre los videojuegos?

P: No, un poco conmigo no, pero me parece que... no, no tengo una postura digamos, me parece que no es los videojuegos sino el uso que se le da a los videojuegos. La opinión que tengo sobre los videojuegos es parte de los movimientos culturales, y de la incorporación digamos que hoy en día los niños hacen, es una forma de juego, realmente puede serlo. El problema es que a veces no lo es, porque puede promover algo que uno puede pensar, no sé si necesariamente es adictivo como dicen los papás, pero en realidad el problema no es el videojuego sino el uso que se le da al videojuego, y ahí desde el uso que se le da al videojuego entra todo; entra la familia, entra la cantidad de horas que los niños están sin los padres, entra la dinámica laboral que tenemos los adultos hoy en día que hay que trabajar 15 horas por día entonces a los niños qué tiempo se los deja, entonces niños que están cansados y padres que están cansados molestan menos si están sostenidos, entrecomillas y muy entrecomillas, por ese espacio que se genera con los videojuegos. Entonces esa es la vertiente como más negativa que tiene, porque realmente ofrece un despliegue cenestésico muy especial, tiene una seducción para los niños, están todo el tiempo hablándote de los gráficos, los gráficos que tienen los juegos, y las plataformas. Cuanto más realismo tiene para el niño, ahora que pienso no para todos, pero sí el realismo como que impacta de una manera muy especial, que de pronto se me escapa la posibilidad de poder pensarlo y decirte

cómo es que impacta, de qué maneras y qué consecuencias puede tener eso. Pero tal vez sí, es como que yo trato de no perder la singularidad de cada niño y en cada situación, en cada caso, qué situación para este niño en este momento. Si lo voy a llevar a generalizaciones ahí caigo en bueno, en realidad un niño chiquito que va al cine y que ve la imagen en movimiento, y que tiene los colores, y el sonido, bueno realmente el niño está ahí en la pantalla, está realmente metido en la pantalla, y la construcción de un espacio simbólico que le permita decir un “como si”, de que eso está allá y yo estoy acá, bueno es todo un proceso que se despliega y que habla de psiquismo en construcción, psiquismo digamos con recursos. Cuando estos espacios o estas formas de “como si” se obturan, o es con los videojuegos, o es con los juegos de computadora, o es con la cajita de Esther Bick, pero está obturado y uno lo ve. Y los videojuegos bueno justamente me parece que a mí se me escaparía la posibilidad de decir qué consecuencias pueden tener. Sí, no tengo una lectura apocalíptica de las cosas, no me parece que vaya por ahí, porque son movimientos culturales y que los niños lo tienen absolutamente incorporado a su... hasta incluso no sé si decirlo así, pero las posibilidades neuropsicológicas, ves niños de 2 o 3 añitos que tienen un manejo psicomotriz de los deditos que sorprende, realmente sorprende. Y bueno sí, la captura de lo cenestésico que ofrece, el poder de seducción que tiene eso, realmente es muy difícil de competir entrecomillas, con otras cosas. Pero hay algo que es distinto, en la posibilidad de enseñarle a un niño un juego de cartas, enseñarle a un niño a jugar a la conga, al truco, al póker ,al roba montón, a la guerra, y que ese juego el niño pueda enseñárselo a la mamá, y se siente con la mamá a jugar al roba montón, y que se siente con el padre a entender el truco con él, realmente se establece instancias de comunicación y de contacto, que siguen siendo fabulosas, y que de pronto la computadora sin ser prejuiciosa, ni apocalíptica ni nada de eso, pero, pero, pero (risas). No sé.

E: Y con respecto a esto por ejemplo capaz del encuadre, ¿vos encuadras el uso, sentís que varía algo del encuadre con respecto al uso de la compu? ¿Cómo lo ves la computadora-encuadre?

P: A ver déjame pensarlo, en principio.

E: ¿Por lo general lo encuadras el uso o dejas que el niño de repente la traiga?

P: No, no la encuadro porque con ninguno la tengo, no la tengo incorporada exclusivamente. Le doy un lugar distinto, de que lo acepto si lo traen y si me la piden se la doy, y trato de que pueda circular juego a partir de ahí. Pero si obtura trato de desestimularlo de alguna manera, como no sé desestimularlo con interpretaciones, a veces uno puede decir: “No esto no,

bueno con esto no, con este juego acá no”. No me ha pasado decir: “No, así no”. A veces es difícil sostenerlo, pero uno se pregunta si son más por dificultades de uno, o del niño. En cuanto al encuadre específicamente, si te referís con el encuadre de: “Podemos jugar con la computadora”, no, lo dejo libre.

E: Y con respecto a lo que son las interpretaciones, ¿vos sentís alguna variación en el establecimiento de las interpretaciones, antes, después, durante, vos me decías que lo haces durante el juego, sentís alguna variación específica?

P: No, no, no lo he vivido así. ¿Al momento para interpretar decís tú?

E: Sí.

P: No, un poco en ese sentido ahí ya eso me parece que tiene que ver conmigo, y es en el momento que me parece que puede ser... formular una interpretación es una formulación compleja, uno no sabe qué es lo que puede tener un efecto interpretativo en el paciente, a veces un efecto interpretativo puede ser: “Se apagó la computada y punto”, a veces puede ser: “A ver entrá a este juego, qué te parece, te gustará esto?” Y si tiene un efecto interpretativo o no, se verá justamente por los efectos que tenga, qué es lo que sucede después. A priori uno puede decir algo a veces medio tanteando, a veces medio... y qué efecto puede tener en el niño, bueno se irá viendo. No me lo planteo estratégicamente más que lo que me diga a mí el timing o el momento de la sesión, que tiene eso bien artesanal, que uno no puede decir a priori, qué, ni cómo, ni cuándo.

E: ¿Sentís que eso se da igual en el uso de la compu?

P: Sí, sí. Con estas dificultades que te conté en estas situaciones, pero yo creo que si no es por la compu es por otra cosa y la dificultad igual estaría.

E: ¿Y con respecto de repente con esto que vos venís sintiendo, lo más como transferencial y lo contratransferencial sentís que influye el uso de la computadora en eso?

P: Este, eh, yo creo que a mí me exige. Me resulta exigente porque a veces noto que los niños manejan mucho mejor que yo la computadora, a veces noto que me hablan de cosas que me esfuerzo y no entiendo de qué me dicen, o de jugos, o de pantallas, o de terminología que para ellos es muy familiar y uno queda. Y a su vez tiene una vorágine de movimiento que es muy difícil uno estar al día con todos los juegos que hay, con todas las



páginas. Personalmente, honestamente me siento muy exigida con el uso, y siempre prefiero más un juego de cartas, de muñecas, con las tasitas con los tecitos, las maestras, la mamá, el dibujo, la maestra mala la maestra buena, los doctores, que la compu. Lo acepto, lo recepción o trato de, pero yo por momentos y ahí si de repente sí por dificultades de repente más, yo no crecí con la computadora, yo tuve que aprender de grande a manejar la computadora, la primera vez que yo tuve una computadora fue a los 18 años, entonces no es un lenguaje natural para mí. Y si bien la tengo absolutamente incorporada a mi vida y a mis formas de comunicarme, sí creo que hay algo que se establece (interrupción por timbre). Entonces sí, a mí me resultan en ese sentido sí exigente, ahí ya lo que tiene que ver conmigo, y con los niños bueno sí esa dificultad pero que en realidad es por el niño, por la patología del niño, por la dificultad del niño, que si no es con la computadora seria con otra cosa.

E: ¿Qué sentís que obstruye o que habilita el uso, digo capaz en términos de ventajas y desventajas en el uso que vos hayas notado de repente con tu experiencia concreta?

P: ¿Qué contribuye al uso?

E: Claro qué obstruye y qué habilita el uso de repente o sea como ventajas y desventajas del uso.

P: ¿En sesión?

E: Sí, dentro de la sesión.

P: En sesión, ¿qué habilita el uso en sesión?

E: ¿En qué sentís que te ha ayudado el uso de la computadora?

P: ¿En qué siento que me ha ayudado? Este, bueno no sé qué decirte (risas). Específicamente puede ser en ponerme creativa a la hora de tratar de ver qué está diciendo el niño con la computadora. Pero un poco depende del uso que le dé el niño, que puede ser un obstáculo, y algo que realmente obtura la posibilidad del espacio analítico y de pensar, obtura la posibilidad de construir. Lo que pasa es que no, no es una generalidad, depende siempre del niño y del uso que le dé, y de lo que esté sucediendo ahí, para que oficie como algo que bueno permite u obtura. No en sí mismo no, no creo realmente que sea por algo específico. De pronto hay gente que tiene como un nivel de ponerle cabeza y de pensar en

esto que sí, que puede tener mucho más afinado , en el uso que yo le doy, en la forma que a mí me sirve es siempre y cuando habilite procesos, puede ser eso, puede ser un libro, puede ser cualquier otra cosa.

E: Como última pregunta, ¿vos notas algo específico respecto a la computadora, esto que veníamos hablando ahora algo que vos notes como diferente en el trabajo con la compu dentro de la sesión como que vos sientas algo con el uso de la computadora algo distinto respecto al juego más tradicional?

P: ¿Algo distinto con la computadora?

E: ¿Algo específico con el uso de la computadora de repente que vos hayas notado?

P: Siempre hablando de la sesión. No, no, no particularmente algo que pueda ser, no.

E: ¿Sentís que complementa los juegos tradicionales?

P: Puede ser, no necesariamente que complemente porque ahí uno pensaría que viene a sumar, en realidad creo, ahí está, de repente planteado así, me parece que por las características del espacio virtual puede tener, puede ser una palanca o un obturador, en función ahí está nuevamente como pensándolo a partir del uso que hace el niño, pero no que complemente exactamente. Puede complementarlo pero puede que no, no establecería para nada una generalidad, en que: “Es conveniente poner una computadora para trabajar con los niños”, no, de ninguna manera, no lo pensaría así, o: “Es bueno o favorece o promueve”, no a priori no. Sí una caja de juegos, eso sí, sí embarrarse hasta acá, encastrarse hasta los codos, sí el poder jugar con las muñecas, y poder pelearse cuando pierden. Hay algo en ese espacio cuando hay dos personas que se genera, eso sí me parece que es imprescindible, la computadora no, no me parece imprescindible, y que en sí mismo y que per se complemente no, puede complementar pero puede obturar mucho. Y honestamente, ¿qué es lo que puede obturar y mediante qué mecanismos, y por qué motivos, y qué consecuencias puede tener?, de repente no soy la más idónea para respondértelo, porque no lo utilizo con todos los niños, es solo con algunos pero en la experiencia que yo tengo te podría acercar como así esas impresiones.

E: Bueno, es solo esto.

P: Listo.

## Entrevista P18

P (Participante): Soy [P18] Psicóloga Psicoanalista, trabajo desde hace 25 años con clínica de adolescentes niños y adultos.

E (Entrevistadora): Bueno [P18], ¿qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora dentro del espacio psicoterapéutico infantil?

P: Tengo una opinión favorable en tanto sea un instrumento que podamos regular dentro del manejo del encuadre, es un instrumento que hay que manejarlo con cautela, pero puede ser y es creo que es favorable.

E: ¿Y considerás que actualmente estas integrada al espacio, de qué maneras? Por ejemplo en tu experiencia personal.

P: En mi experiencia con niños y adolescentes ha sido integrada, por ejemplo tengo así como recuerdos concretos de cuando comencé a trabajar con ella hace hará 4 o 5 años a partir del análisis con un niño que quería que buscáramos en Internet. Él me pedía para buscar en Internet, era el momento de Uruguay del mundial. Entonces quería que viéramos un video clip de la canción Uruguay celeste. Y bueno a partir de ahí empezamos como a integrar a demanda de él.

E: ¿Pero era de él la computadora?

P: No, no era mía. Me pregunto si yo tenía computadora, yo no la tenía en el contexto del consultorio, o sea no estaba integrada. A partir de él, de esa demanda, dije: “Bueno, vamos a traerla”.

E: ¿Y ese niño cuantos años tenía?

P: Ese niño tenía en ese momento seis años.

E: ¿Y lo trabajaron también en otras oportunidades, en otras cosas?

P: Sí, en otras oportunidades sí, generalmente estaba asociado al tema de los videos clips de música. Era como más en la línea esa, de buscar más en esa línea. Ahora me estoy acordando con otro paciente, con otro paciente adolescente en un contexto de muchas

angustias de muerte, una situación familiar compleja, y él tenía como un reiterado interés por... Nosotros jugábamos, era un adolescente joven de 13-14 años, entonces nosotros jugábamos al trivial, y cuando aparecía alguna pregunta en relación a un personaje histórico, a él le interesaba saber cuando se había muerto, qué edad tenía cuando se había muerto. Y bueno más allá de trabajar el contenido de las angustias que se despertaban en relación a eso, muchas veces me preguntaba donde podemos buscar esa información. Entonces ahí también la computadora fue un instrumento que nos ayudaba a acercarnos a esa realidad. En ese caso usábamos mas Wikipedia, es como las rutas que usábamos en el trabajo.

E: ¿Considerás que suple o complementa la caja de juegos?

P: Complementa, sí complementa sí, sí, sí. No la suple, me parece que la caja de juegos... la caja de juegos y también como ese otro espacio. ¿Yo sabes cómo lo veo? Viste que en el trabajo con niños bueno cada niño tiene su caja de juegos que se va construyendo entre los dos, y en base a lo que uno le ofrece, y lo que el niño va pidiendo, y uno va viendo que sí que enriquece. Pero yo también yo tengo en el consultorio otros juegos, que son como de uso común; tenés ludo, tenés monopoly, tenés palabras cruzadas, dominó, es como un set de juegos que están ahí y que se disponen, tenés cartas. Y creo que la computadora entraría dentro de ese, quizás tiene como una mayor regulación. Porque claro quizás la computadora se te puede abrir a mil lugares, hay algo de la computadora... a ver la computadora la prendo yo, manejo yo el qué vamos a buscar, porque claro, digo a ver... y me he tenido que instruir, porque ellos dicen: "Aprieta acá y acá", y uno dice: "No, bueno momento" (risas). Pero forma parte de ese otro lugar donde hay estas otras cosas.

E: Bueno me decías que habías integrado la computadora más con respecto a Wikipedia, Youtube, ¿qué otras cosas has utilizado con la computadora?

P: Bueno otras cosas que he utilizado con la computadora... también me estoy acordando con otro paciente adolescente que empezaba a venir solo entonces buscábamos a ver en la computadora los trayectos de los ómnibus, o sea el mapa de Montevideo, entonces veíamos donde estaba él, donde estaba mi consultorio, veíamos el plano, lo veíamos juntos. Yo me acuerdo de haber utilizado hace pila la guía de las páginas amarillas, ahora estoy un poquito más actualizada, sé buscar. Entonces es como otro uso más, generalmente ya te digo tiene que ver más con esto, con información, o compartir estas cosas de los videos de Youtube, y en este caso como una cuestión de orientación.

E: ¿Y qué opinas acerca de los videojuegos?

P: Pa, ese es todo un tema, porque... A ver los videojuegos por ejemplo yo tengo un paciente niño actualmente que tiene 10 años, juega mucho a los videojuegos en su casa, entonces hablamos de los videojuegos, hablamos, él me cuenta, yo me intereso. Pero creo que yo hoy con mis 51 años creo que no sé si podría sostener jugar a un videojuego, creo que es una limitación mía esa. No sé capaz que es como un área que me estoy perdiendo. Nunca he sentido la demanda, nunca escuché la demanda explícita de jugar al videojuego en la sesión. Quizás porque no le he podido escuchar, porque no lo puedo sostener, creo que no lo puedo sostener. Porque digo, uno cuando trabaja con un niño uno juega con los niños, yo juego, interpreto pero juego, entonces eso no sé si me atrevo a darle mucho lugar porque no lo sé jugar. Capaz que me tendría que animar a aprenderlo, así como un niño me enseñó a jugar al ajedrez (risas) tendría que permitir que uno me enseñara, pero es como que está ahí, lo escucho.

E: Vos me comentabas recién que hablan sobre el tema de los videojuegos, ¿Sobre qué videojuegos conversan?, ¿Te acordadas de alguno?

P: Perate, porque es difícil, yo los anoto, yo anoto los nombres. Bueno por supuesto que he escuchado el de los Sims, es uno que he escuchado, después hay uno que construyen como casas que van haciendo como viviendas, pero no es el Sims que tiene más escalera familiar, entonces ahí me cuentan, yo les pregunto quiénes son los personajes, a quiénes puso. No, este es otro que tiene que ver con la construcción de casas, ¿viste? ¡ahí está! Es ahí, ¿ves?; la dificultad en apropiarme de los nombres de esas juegos... anoto, los escribo, es como un lenguaje que a mí me resulta muy difícil de acceder... es como que los tengo ahí, escritos en el momento trabajo las cosas, pero si vos me decís qué juego, ta.

E: Bueno, vos recién comentabas un poco que habías trabajado con la computadora con respecto a Wikipedia, con información y eso, ¿qué sentimientos o significaciones se pudieron haber generado de repente con alguna experiencia en particular con respecto a la computadora, que haya ayudado, o que haya obturado también?

P: Sí, si... yo creo que por ejemplo en el caso del adolescente que yo te contaba en relación a estas angustias de muerte, a estas incertidumbres en relación a la vida... tomar contacto con la computadora de historias de repente de estos personajes que le interesaban, nos permitía trabajar... es como decirte, o sea no nos quedábamos solo con la fecha de muerte, a qué edad murió... viste que en Wikipedia está... veíamos la vida de esa persona también, y el contexto; "Viste que en aquella época, mirá era 1700, la gente se moría muy joven." O sea como que abría a un espectro de posibilidades de pensar mucho más amplias, y también contexto de lo que a él le pasaba, eso en ese plano. Por ahora yo no siento que haya sido

obturador. No, no, creo que es como parte...te desafía en esto, en esta flexibilidad de uno, a ver hasta uno donde puede y hasta donde no.

E: ¿Notaste alguna especificidad en relación a las actitudes o sentimientos o formulaciones discursivas entorno a la utilización de la computadora?

P: ¿Cómo [E]?

E: Claro, como algo específico entorno a lo que mueve o lo que trae la computadora, ¿algo diferente de repente?

P: No, no capaz que no lo puedo escuchar eso. Pero no, yo creo que una de las cosas que me parece que está buena es que para el niño, o para el adolescente, el analista esté dispuesto como a compartir eso, sea como un: "Bueno, lo podemos disponer", con esta regulación. Ah, por ejemplo ahora me estoy acordando de una cosa; con este paciente adolescente que te mencionaba, en una oportunidad estábamos viendo x información y me dijo: "Ah ya que estoy voy a ver mi Facebook." Y ahí dije: "No, Facebook no, eso no".

E: ¿Y qué te hizo poner como poner ese límite?

P: Que eso es algo privado, eso es algo de él. Eso es algo de él, que él lo buscará en su espacio. Como que hay algo de lo íntimo a lo que no. Digo generó como un malestar: "Ay, pero ¿por qué?" Bueno, trabajamos esto. A ver, yo tengo también en mi consultorio unas enciclopedias que a veces buscamos información en las enciclopedias, bueno las enciclopedias ya es como... (risas) Este, y eso es algo como uno puede ir a una biblioteca, buscar información, el Facebook es algo más privado, entonces eso no.

E: ¿Considerás que la integración de la computadora varía el encuadre? ¿Cómo lo pensás?

P. Sí, sí, yo creo que es una variable más dentro del encuadre. O sea se hace parte del encuadre, depende de cuánto uno le dé lugar, pero se transforma en una variable más de los elementos del encuadre.

E: ¿Consideras que obstruye o que habilita?

P: Habilita, habilita.

E: Y en estos momentos que traías con esas experiencias con la computadora, ¿cómo viviste la transferencia y contratransferencia? ¿Sentís como que esos aspectos puedan haber influenciado, como más los aspectos del vínculo? ¿Cómo lo pensás?

P: Creo que circula... creo que en esos momentos estamos frente a una circulación de transferencia positiva, donde hay más encuentro, cuando podemos disponer. O sea como que hay algo de esa circulación de la transferencia positiva que le permite al niño demandar el uso de la computadora; podemos buscar, dónde podemos buscar, acá, sí podemos. Es como que está circulando la transferencia positiva, cuando forma parte del uso. No sé qué pasaría frente a la negativa. Mirá, me estoy acordando en una oportunidad que se me rompió la computadora, se me llenó de virus la computadora. Porque yo trabajo con una notebook, con mi notebook. No tengo, yo no tengo instalado en el consultorio una computadora con redes y todo, yo tengo mi notebook que está, yo tengo la sala de niños y tengo el consultorio de adultos, y la computadora esta en un lado o en el otro, o a veces está fuera de los espacios del consultorio. Entonces esto tiene mucho de que la computadora es usada a demanda, es decir no es que está prendida y que el niño llega y la computadora esta prendida, no, ellos saben que tengo computadora y que la podemos usar. Y me ha pasado en esa oportunidad que uno de los niños me dijo: "Vamos a buscar en la computadora tal palabra el significado", estábamos jugando a hacer palabras cruzadas, entonces de repente me dijo una palabra que yo no sabía si existía o no, entonces: "Vamos a buscar en la computadora el significado", entonces me acorde: "Pa, no tengo la computadora." Entonces ahí me acorde que teníamos la enciclopedia y ta, vamos a buscar la enciclopedia. O sea no generó demasiado conflicto, no sé yo creo que desde el punto de la transferencia me parece que no es un factor que yo lo haya pensado, capaz que esta bueno pensar, qué operador o qué hace.

E: ¿En cuanto a las intervenciones, como considerás que se pueden dar los momentos de intervenciones o interpretaciones con respecto a lo que pasa con la computadora?

P: Sí, eso esta bueno de pensar. Con respecto a lo que te decía, abre a las interpretaciones, abre el trabajo psíquico, abre de repente hasta la puesta de límites, a ver qué vamos a buscar y qué no. O sea yo creo que es en ese margen donde a mí... esto que yo te decía, de repente vos vas a buscar el video clip de la canción x, por ejemplo buscábamos mucho el Cuarteto de Nos, pero de repente te aparecen cosas, o sea aparece el video clip y los comentarios que la gente pone de los videos clips, y yo me he preguntado: "Vemos todo, qué hacemos, leemos estas cosas, de qué nos sirve leer esto." Como que hay algo con los límites, como que la computadora te desafía a trabajar con los límites, hasta dónde permitís

y hasta donde no. El trabajo de interpretación, más allá del contenido de lo que puedas estar viendo, creo que apunta bueno hasta donde podemos y hasta donde no podemos, esto de lo íntimo, lo permisivo.

E: ¿Y hay alguna otra característica del proceso del tratamiento que vos sientas que pueda verse movilizada por el uso de la computadora? Porque por ejemplo hablamos del encuadre, ahora me decías de los límites...

P: Sí, es el tema de los límites es. Bueno capaz que no me he puesto a pensar porque dentro del trabajo con mis pacientes el tiempo de la computadora es mínimo, no es algo que ocupe, si yo te tuviera que hablar de porcentajes, y te diría que en todos los pacientes es más o menos igual con los que he trabajado, es como un 20%. Yo te diría que los juegos clásicos; el monopoly, el ludo, el jugar al futbol, las palabras cruzadas, ocupan el lugar central, la computadora tiene como un... es como algo que está ahí pero no es lo central, de mi trabajo con pacientes. Por eso es algo que a mí me ha desafiado más que nada a pensar en estas cosas. Otras no sé, porque quizás como vos decís, yo no juego con juegos en la computadora, eso no lo puedo hacer, hoy, capaz que dentro de un tiempo me encanto (risas).

E: Y de repente si pensaras en un videojuego, ¿qué características vos pensás, lo primero que se te ocurriría, que tendría que tener? Como para que fuese operativo o que vos te animaras a utilizarlo.

P: Bueno en primer lugar tendríamos que poder jugar los dos. Tendríamos que poder jugar los dos. Creo que jugará él solo, el niño solo creo que eso me resultaría... no sé. Si tuviera que poner una norma de videojuego tendríamos que jugar los dos, de alguna manera, cooperativa o competitiva, no me importa pero los dos. No me preguntes muy bien por qué, pero yo es lo que me sentiría como pudiendo entrar en esa área, creo que sí. No me importa tanto que sea de luchas, de guerras, creo que lo podría trabajar, porque de hecho uno juega a la guerra con los niños. Claro, si voy a empezar a ver cabezas decapitadas ahí ya no sé si me animo. Creo que me sentiría más cómoda en algo que tuviera que ver con una cuestión más constructiva, por ejemplo te digo desde mi imaginario porque nunca jugué, como esto de los Sims...yo a veces cuando ellos me empiezan a contar estas cosas me siento tentada pero tengo como una cosa que no me animo (risas) porque es como un terreno... Yo que sé, a mí me enseñó a jugar al ajedrez un niño, ta, no es un juego que me apasione, pero aprendí a jugarlo con él, y juego ajedrez. Pero capaz tendría que aprender y animarme, pero creo que en esta línea de lo cooperativo o lo competitivo, pero los dos. Sí



tiene que ver con algo constructivo, como de armar, capaz que me siento más cómoda, y si es más competitivo, es una carrera de autos y no sé que, voy. Esos otros espacios donde aparece más la cuestión de, no es matar porque también estamos hablando de jugar a matar, pero hay una cosa a veces, por los relatos, o por lo he visto en mis hijos, como más descarnada... eso me parece que... no sé.

E: [P18], la última pregunta que te hago, ¿cómo encuadras a la computadora? Vos en realidad por ejemplo con respecto a los juegos o la caja, uno transmite bueno que de repente es para jugar, ¿la encuadras, no la encuadras?

P: No, no lo encuadro, o sea no está explicitado, está ahí. Es más, a veces no está a la vista, cuando yo empiezo a trabajar con un niño o con un adolescente, porque viste que yo te dije que tengo una notebook, o sea no es como ese cuidado que yo tengo de que estén todos con los juegos de caja en un lugar, que los tengo siempre ahí, no, la computadora no está así. A veces está en el consultorio, a veces está en el otro consultorio. Mirá que me lo he preguntado: "¿La dejo siempre acá?, ¿No la dejo siempre acá?, ¿Por qué tengo este manejo yo con la computadora así?" Porque al ser un equipo móvil no es, creo que hay colegas que lo tiene ya instalado, no sé, quizás soy media desprolija no sé (risas) pero es así, no sé.

E: Bueno [P18] muchas gracias.

P: De nada.

## Entrevista P19

E (Entrevistadora): Bueno te voy hacer algunas preguntas, ¿qué opiniones tenés acerca de la integración de la computadora en el espacio psicoterapéutico?

P (Participante): Primero mirá, yo nunca descarté la caja de juegos clásica jamás, y la incorporé con un chiquilín autista, psicótico, que lo que hacía permanentemente era, el tenía una hiperlexia y tenía además una memoria tremenda, y una fascinación con todo lo que tenía que ver con las computadoras. Yo no me acuerdo en qué año fue pero el tenía 7-8 años, entonces él lo que hacía es escribir cosas de propagandas, y sino en esa época cuando él empezó, se le había dado por jugar al Pacman. Entonces lo que hacía era dibujar todo el tiempo las pantallas del Pacman, pero las dibujaba y las dejaba, las dibujaba y las dejaba. Entonces lo que pasaba era que yo decía: “Yo quiero jugar”, y el no me daba pelota. Entonces yo un día dije: “Bueno ahora vamos a jugar de verdad”, y ahí prendimos el Pacman. Te digo más, yo la primera computadora que tuve, la compré por él, la primera que tuve en el consultorio. Entonces le avise antes de que yo estaba aburrida de mirarlo dibujar Pacmans, que no me dejaba jugar, yo intentaba además hacer con juguetes y cosas, como si fueran el Pacman, y no me daba pelota. Entonces le fui avisando que yo le iba a traer un Pacman como los que él jugaba en su computadora, para ver si podíamos jugar. Entonces ahí se quedó deslumbrado: “¿Y cuándo va a venir, cuando va a venir?” Va a venir cuando yo pueda jugar contigo, porque sino no tiene sentido, yo estoy aburrida de verte jugar, estoy harta. Hasta que apareció la computadora, entonces apareció la computadora y tenía una ansiedad tremenda. Entonces pusimos el Pacman, y no me quería dejar jugar, me decía: “No, no”. Y yo le decía: “Bueno no, entonces no”. Hasta que logró que jugáramos una pantalla cada uno. Entonces él ahí empezó con cosas que a mí me permitían decirle el poder esperar, que se ponía súper ansioso, el frustrarse si a mí me iba mejor. Porque después empezamos a jugar cada uno con un usuario, él era contra mí, o sea no éramos los dos con la computadora, entonces le venían unos ataques cuando yo le ganaba. Bueno y todo eso me permitía a mí abordar el tema de las frustraciones, el tema de la espera, el tema de los turnos, te lo digo en resumen yo no le hablaba así, el tema de no tolerar que hubiera alguien que pudiera hacer algo distinto a lo que él pensaba. Y bueno muchas de las reacciones eran enojarse, y descompaginarme toda la computadora, a veces me la dejaba a prueba de fallos.

E: ¿Enserio?

P: Sí, sí. Entonces me hacía reaccionar a mí también, porque yo me enojaba y le decía: “Bueno, se terminó”, y la apagaba. Entonces me empezaba a gritar y me decía cualquier cosa: “Te lo prometo, te lo prometo”. Entonces yo le decía que bueno justamente como era su interés, él podía escuchar que a mí me molestaba que me hiciera determinadas cosas, bueno todo eso que para mí fue buenísimo. Bueno después de todo eso, cuando se enojaba conmigo iba y le decía a la madre, por ejemplo la madre siempre le preguntaba, él venía 3 veces por semana: “¿Cómo te fue?” Entonces una vez me llama la madre desesperada y me pregunto qué paso, y él digo: “¿Por qué, qué paso? él salió muy enojado conmigo porque yo apagué el juego”. Entonces: “No, porque me dijo: hablamos mal de ti”. Y habíamos estado jugando... Porque yo escribí un trabajo sobre él que se llamaba: “La madre máquina, la madre humana”, que no lo tengo acá que era un libro de Garbarino que se llamaba: “Espacio y tiempo de las patologías mentales”, entonces me acuerdo que supervisé mucho material de él, con una argentina que trabaja mucho con autismo en buenos aires. Bueno entonces yo le dije a la madre que se había enojado conmigo porque yo había apagado la computadora, y esta mujer me contestó me acuerdo: “Tiene razón, hablaron mal de ella tu le sacaste la posibilidad de...”, bueno me dio toda una interpretación que estuvo muy buena. Él fue el primero, después de eso él empezó hacer cosas más creativas, o sea no solo los juegos, por supuesto utilizando programas de computadora, pero logró por ejemplo dibujar en el Paint, que no le gustaba dibujar, lograba escribirme carteles que se refería a mí con el Power Point, bueno todas esas cosas. Y tenía a su vez un profesor de informática que me dijo una vez: “Yo no dudo que él sepa más que yo, el problema de él es que es incapaz de cumplir las órdenes que yo le doy”. Él además, ¿por qué le di yo pelota a la computadora?, porque él hablaba siempre como una máquina, él de grande quería ser un cajero automático por ejemplo. Los padres decían que cuando se sentó, que se sentó tarde, lo primero que tuvo fue la televisión, entonces él hablaba como una televisión, repetía cosas, tenía una ecolalia diferida, una metalalia, todo el tiempo hablaba, todo el tiempo hablaba, de cosas de la tele. Entonces los padres decían: “Es que en realidad le enseñó a hablar la tele”. Entonces tenía pasión por todas esas cosas de electrónica, tenía PlayStation, bueno lo primero fue un Family Game, bueno siempre tenía esas maquinas. Entonces lo de la computadora para él era importante. Lo que a mí me llevo a usarlo fue la posibilidad de un contacto con el distinto donde pudiera mostrarle las cosas que te decía antes. Él fue el primero. Después había algún otro, o sea está ahí, pero no necesariamente la usan.

E: ¿Está dentro del consultorio la máquina?

P: Sí, no necesariamente la usan. Y yo tengo, capaz que es un poco rígido pero bueno, está prohibido usar Facebook, está prohibido mirar cosas que en la casa no lo dejan, Facebook

de entrada y de pique, porque para mí es todo un tema que si quieren en la casa lo maneje como quieran, pero el Facebook acá no lo pueden usar. Pueden si quieren mostrarme, por ejemplo algún varón que le gusta el futbol, entonces me quiere mostrar lo de la hinchada y que fue al estadio, bueno.

E: ¿Por algo en especial dijiste Facebook no?

P: Por eso, porque es todo un lio, en las casas les ponen horarios, o no los dejan y se lo hacen truchos y cosas así. Entonces Facebook no, capaz es un poco rígido, pero ta. Por ejemplo hay una nena que no usa la computadora mucho, pero por ejemplo la madre el Facebook que le deja usar es el de ella para poder jugar. Entonces bueno yo todos esos líos los saco, porque implican sino transgresión de cosas que le ponen en la casa, una complicidad con el chiquilín de cosas que de repente en la casa le dicen: "Tú no lo puedes tener", y se los abren igual. Entonces todas esas cosas quedan afuera, no hay quejas de eso. Después está ahí ya te digo, y no necesariamente la usan. La usan mucho más los varones, muchísimo más los varones, que las nenas, las nenas de repente las prenden por algún jueguito, los juegos que yo tengo son todos inocuos.

E: ¿Qué tipo de juegos son?

P: Mirá, tengo un disco que se llama Emulator King que está instalado, que es un emulador de maquinitas, que tiene todos esos tipos de juegos tipo Don King Kong, Mario, todos esos tipos de juegos que son por pantallas y que apuntan como a lo mismo de alguna manera, cuando se enojan y no quieren jugar más porque perdieron. O sea no es nada diferente a cómo manejan por ejemplo si yo les gano al ajedrez, o a las cartas, o a lo que fuera. Uno por ejemplo una vez se enojó, entonces agarró y pa, la apago así. Pero ese mismo perdió conmigo al ajedrez y lo agarró, y me lo tiró por la cabeza, entonces no es tan diferente a cómo se manejan con otras cosas, ni fuera de acá. Por ejemplo ese que te digo del ajedrez, que se enojó y la apagó de una patada, no la apagó, le dio justito en el botón, es un chiquilín que por ejemplo en el colegio tiene cero tolerancia a la frustración, si se le quiebra una punta de un lápiz empieza a tirar todo lo que tiene en el camino, o sea no es diferente a cómo se manejan en otras cosas. Entonces en ese sentido para mí la computadora es un elemento más que permite abordar las dificultades que el chiquilín tiene. Lo que sí me llama la atención, y nunca me puse a pensar mucho, es por qué más los varones la usan, porque las nenas prácticamente no la tocan. Hay una que es muy fanática de la computadora, entonces me dijo: "Pretendo un regalo de cumpleaños", y le dije: ¿Qué pretendes?", "Que pongas Wifi para que yo juegue al LOL". ¿Sabes lo que es el LOL? Es un juego online que se llama

League of Legend, que se crean un personaje que va subiendo según los King que tiene. Entonces yo a ese juego tampoco la dejo jugar, porque ese juego es en solitario, es el juego que juega en la casa, es el juego que le permiten jugar dos horas u hora y media, porque las partidas son eternas puedes pasar, no sé, un día y medio jugando, si abandonas las partidas te sancionan, no te dejan retornarla, juegan adultos de todo el mundo, hay competencias mundiales. Entonces le dije que no, que ese juego no porque ese era un juego que ella jugaba sola, que si quería jugar a algo jugábamos juntas, entonces a veces usa y a veces no usa. El tema de los varones y las nenas, yo le he pensado poco, pero creo que tiene que ver con parte de lo que es el género en sí, porque los varones son menos comunicativos con otro tipo de cosas, tanto verbal, gestual, como con lo lúdico, y me parece que se aferran más a ese tipo de cosas de computadora, digo que permiten igual trabajar con ellas, pero que es como menos comprometido si se quiere, en el caso de los varones. Las nenas son más de mostrar las cosas de otra forma, pueden dibujar, pueden jugar a otras cosas, pueden inventar un juego, a los varones les cuesta mucho más eso del juego de fantasía, salvo los mas chiquitos, los más chiquitos sí, pero los mas grandecitos son difíciles, digo prefieren ese tipo de juegos, pero no necesariamente la prenden siempre.

E: ¿Y notas que ahora en el último tiempo hay más demanda con respecto a la computadora que antes?

P: Lo que pasa que yo no noto si hay más demanda o no, porque yo la tengo hace años.

E: Hace tiempo, ¿y siempre estuvo la misma demanda?

P: Siempre estuvo ahí, el que quiere la usa, el que no quiere no la usa, con esas reglas; no Facebook, no juegos que hagan solos.

E: ¿Encuadras el uso?

P: Ah sí; “Yo no estoy para mirarte jugar, vamos a jugar juntos como jugamos a las cartas, jugamos a esto, jugamos a lo otro”, o sea no estoy para sentarme a mirar como juegan, eso no. En los casos en los que a veces se ponen así que no me dejan entrar, igual me sirve para señalar esas cosas, como la dificultad de aceptar que otro este, de que le gusta que lo mire, que quiere que lo mire, que solo quiere mostrar lo que sabe, me sirve para esas cosas. Y en cuanto a si la traen o no, por ejemplo la han traído, no sé si es mucho para mostrar el tipo de computadora que tienen, pero te diría que solamente dos que están en el liceo, una que está en primero y otro que está en tercero, porque tienen una Sony no sé qué, que

también está bueno porque se han reído de la mía, y bueno entonces yo agarro y traigo una laptop mejor que la de ellos (risas). No, no lo hago, pero me dan ganas de decirles (risas). Entonces la traen como para mostrar eso, todo lo que tienen, y que también tiene que ver muchas veces con cómo funcionan, entonces está bueno. O traen para mostrar imágenes que tienen de esto y de lo otro, o cómo guardan sus cosas, y los secretos, y que en lugar de un diario parece que tienen eso. Bueno pero no son de traerlo más que en esas situaciones, o traen para escuchar música que les gusta. Hay una de primero de liceo que le gusta el Rock de otras épocas, de Led Zepellin, y a veces me dice: “¿Puedo poner música?”, y va pone música en la computadora mientras hacemos otras cosas. Pone música buena, que es la que yo tengo, la que a ella le gusta, no tengo cumbia ni nada de eso (risas) y entonces ella pone música mientras hace algo. Y después lo que juegan mucho, digo los varones que más la usan, es la competencia. Que también de alguna forma está bueno por todo el tema de lo fálico, de la reafirmación de la masculinidad, me babosean cuando ganan, cuando yo les gano se sienten a veces como medios no sé, desubicados, que no lo pueden creer, entonces a veces lo que hacen es pretender cambiar de juego, entonces yo digo: “No, yo termino mi parte”, me hacen anotar los puntajes que sacamos en uno y otro, me escriben: “Jaja perdiste”. Todas esas cosas que las hacen también con otros tipos de juegos, entonces esta bueno. Yo disfruto, porque yo juego, entonces no es que diga: “Hay que embole no entiendo”, me encanta. Yo tengo en mi casa, propias; una computadora escritorio, y dos laptops, y esta chiquitita, en esta no tengo juegos, es chiquita. Yo juego a Aventuras Gráficas, yo juego a distintas cosas, entonces me gustan esas cosas. Otra cosa que me parece que les gusta a ellos, es que no tengan que explicar tanto, por ejemplo me dice: “Porque ahora en mi clase todos juegan al Minecraft, ¿lo conoces?”. Y le digo: “A ver, ¿cuál conoces tú?”. Entonces me empiezan a explicar, y yo puedo entender el juego, no quiere decir necesariamente que yo tenga que saberlo, porque sino tendría que saber lo que son las drogas para un paciente, no. Pero sí está bueno porque a veces logran digamos como exponer algo, donde sienten que hay una recepción importante. O sea no es que yo tenga que saberlo porque a veces no los sé, y sin embargo me los explican, pero como me gustan los juegos... Yo creo que eso los impacta también, porque me dicen: “¿Tú juegas?” Y les digo que sí, que juego mucho. “¿Pero es en serio?, ¿Tú me estás haciendo un personaje?”, me dice uno. “No, no yo juego mucho”, y me dicen: “A ver mostrame... ¿pero qué tipo de juego te gustan?”, y le digo: “Aventuras Gráficas”, son de habilidad, entonces les muestro algunos, y les gustan también. Esos juegos son lindos porque los van guardando e implican una posibilidad de continuar, y de armar una historia, esas cosas también se señalan, porque a veces te dicen: “Dale, a ver como sigue”, y yo que sé, a veces les señalo con relación a ellos mismos, que no es distinto a lo que pasa con la caja de juegos, pero que es un elemento que también posibilita, en ese sentido para mí es bueno.

E: Y pensando en esto de las ventajas y también un poco las desventajas, ¿qué me podrías decir que estuviste pensando de repente, cuando pensás en algo bueno positivo que habilita, o lo que obstruye el uso de la compu?

P: ¿Qué obstruye? Y lo que puede obstruir a veces, por eso te digo la nenas de repente tienen mucho más capacidad de imaginación, y de crear cosas de la nada, acá está todo creado, porque no tengo ninguno que programe un juego, por ejemplo. Entonces está todo creado, y es en base a lo creado que uno puede acercarse y ver algunas cosas, pero está todo creado, el juego existe. En la caja de juegos vos tenés cosas, hojas y no sé qué, y no sé cuánto, y la creatividad viene de lo que el chiquilín haga; un dibujo espantoso, una cosa con cerámica, o lo que fuera. Pero ahí está creado, está hecho por alguien. Esa es la desventaja, pero igual para mí posibilita muchas cosas.

E: Y con respecto vos decías hoy de las intervenciones, ¿vos notas alguna variación, las haces antes, después del juego?

P: Durante. O sea el juego es como la caja, a mí me va permitiendo en el momento si quiero decir algo, si se me ocurre, si es pertinente, una interpretación, una construcción, un señalamiento, lo que sea, lo hago ahí en ese momento.

E: ¿Y en cuánto los aspectos más transferenciales o contratrasferenciales, desde lo que vos vas sintiendo, notas alguna variación, algo diferente?

P: No, para mí se da lo mismo que con los juguetes. Se da lo mismo que con los juguetes. Yo no sé si es, por eso te digo, porque yo también disfruto de esas cosas, entonces no me es un peso. O sea me da para hacer los señalamientos, y las interpretaciones, o lo que sea, porque me parece que con eso está diciendo algo. Por eso es que digo que hay juegos que no: "Yo no estoy dispuesta a mirarte jugar", y en el caso que he permitido alguna vez que me dejen fuera, bueno también tiene que ver con la historia, también tiene que ver con lo que están transfiriendo en ese momento, también tiene que ver con lo que me provoca a mí, que me dejas afuera. Bueno en ese tipo de cosas no sé si es tan distinto a otro materiales, o al material verbal de los adultos.

E: ¿Y notas que haya algún aspecto diferente, o sea que traiga algo distinto el tema de la inserción de la computadora?

P: No, yo creo que en algunos casos enriquece y permite que aparezcan cosas. Porque sobretodo en los varones que la usan más, no creo que obstaculice nada. Claro salvo que... porque por ejemplo cuando vos armas la caja de juego las cosas tienen también un lugar, bueno para mí eso tiene un lugar. A veces, este que te digo que me decía: "Dejame mostrarte en Youtube en qué parte de la hinchada de Pañarol estoy, que fui con mi padre, acá estoy". Y no se veía nada. Entonces por ejemplo en ese chiquilín también tiene que ver con la historia de él, donde es hacerte participar y mostrar que hay una atención del padre hacia él, que lo lleva a cosas que le importan. Digo, no es: "Te quiero mostrar esto y punto". Eso también me servía para eso; un padre que estuvo ausente en toda la vida de él, que lo conoció ahora, entonces vino como Papá Noel con todo: "Te llevo a ver a Peñarol, te llevo a esto te llevo a lo otro". Y él quería mostrarme eso, entonces bueno, salió por el tema del lado del padre, cómo el papá ahora le puede dar cosas que a él le importan, que durante tiempo no estuvo, y ahí sé miramos el video, pero también dio para eso.

E: ¿Y qué actividades realizan mas allá de los videojuegos, además de Youtube, qué otras actividades de repente pueden realizar con la computadora?

P: Usan el Paint, a veces han usado el Power Point para escribir cosas, otra una vez uso el Word para escribir un cuento, uno más grande como de catorce o quince me trajo un Pendrive con un chat que había tenido con una nena que le gustaba por ese Facebook que él tenía en su casa, entonces la uso para eso por ejemplo. Entonces ahí él me decía: "Mirá como me contesta, ¿será que se aburrió de lo que le dije?" Y ahí le dije: "¿A vos qué te parece?", "Que sí, porque mirá cuanto tiempo estuvo sin hablarme". Y bueno ahí por ejemplo era un chat que estaba hecho, que él trajo, que lo trajo desde su casa, era todo su miedo de que si las nenas, que si le daban bola, de que si gustarían de él o no, y sin embargo era un chat que el trajo en un Pendrive desde su casa. Entonces por eso te digo, yo creo que es todo material que sirve de todas formas. Otras veces el mismo nene trajo un preso algo de repente, o cuentos que escriba, o cuentos que escribía los traía en un Pendrive y los leíamos, que tiene que ver igual con la computadora porque la utilizaba para mostrar otras cosas, él no jugaba, el traía los chats o los cuentos.

E: ¿Y con respecto a los videojuegos en particular que opinión tenés?

P: Videojuegos, ¿cuáles?

E: En general, videojuegos en general, ¿tenés alguna opinión?



P: No, no, depende creo yo del uso y del tiempo que se le dedique a eso. Claro, si un chiquilín está como única actividad enchufado en un coso sí, pero eso depende del chiquilín. A esta niña que te contaba le tienen que poner un límite, porque si fuera por ella desde que sale del colegio hasta que se acuesta está en eso.

E: ¿Sí?

P: Sí, pero en ese sentido sí. Entonces los padres dicen: “No, no vos jugas un rato”, y la llevan al club o la llevan a una plaza a jugar, y ella se engancha, pero si es por ella, ella se quedaría todo el tiempo ahí. Y en ese sentido sí es malo, pero es malo como cualquier otra cosa, como alguien que fuera enfermo del gimnasio y vaya las 24 horas al día, en ese sentido creo que es malo.

E: ¿Y en el trabajo con la compu notaste algunos sentimientos, o formulaciones o significaciones diferentes a la utilización de la caja de juegos o de los juegos más tradicionales?

P: ¿Cómo sentimientos diferentes?

E: Claro, cosas que se pongan en juego de repente con la compu específicamente que no se pongan en juego con los juegos más tradicionales.

P: No, no, en el sentido en que yo la uso no. Porque ya te digo, el mismo que me tiró el Ajedrez por la cabeza, le dio una pata a la compu y la apagó. Entonces las frustraciones y todas esas cosas aparecen igual, no es que aparezcan cosas nuevas, o cosas que no se vean de otra forma.

E: Y [P19], en cuanto a las edades, ¿notás alguna diferencia en el uso?

P: Sí, le gustan más a los varones, le gustan más a los varones a partir de los 8 diría, los más chiquitos cuatro o cinco que yo tengo cero, no les importa nada, y sin embargo tienen en su casa y la usan, pero acá no les interesa. A partir de los ocho o nueve sí les gusta, pero a los chiquitos no, los chiquitos prefieren otros juegos, y sin embargo está ahí y no está prohibida.

E: ¿Encuadrás desde el inicio el uso de la compu?

P: Lo encuadro de la misma manera de que la computadora está ahí, como los juegos de caja que están allá. Yo tengo el Adivina Quién, o el Ajedrez, cartas, millones de cosas que están incluidas de la misma manera; todo lo que está se puede usar, lo que no se puede hacer es que no se puede romper, no se puede lastimar nadie, pero está incluido de la misma manera que los juegos que están allá. Cada uno tiene su caja, cada uno de repente tiene alguna cosa específica en su caja, por ejemplo una que tiene sus cartas porque son de Barbie, otro tiene sus cartas porque son de Ben Diez, y bueno ta, pero el resto lo incluyo, la computadora la incluyo de la misma manera que el resto de las cosas.

E: Bueno en realidad es un poco eso...Muchas gracias.

