

¿Y si jugamos con lo que hay?

El desafío de jugar en las pantallas

Autores: Lic. Mercedes Díaz¹ y Lic. Laura Ramos²

Grupo Psicoanalítico del Oeste

Eje: Lo infantil como soporte de la creatividad o como obstáculo del crecimiento.

Este trabajo es el producto de la elaboración que realizamos ante la difícil situación que tuvimos que vivir como sociedad -la pandemia, el confinamiento y el aislamiento social- pero sobre todo como analistas de niños. Compartiremos el camino recorrido, desde aquellas dificultades iniciales para dar continuidad a los análisis de niños, hasta las posibilidades que nos permitieron recrear el consultorio en las pantallas.

Las dificultades en un principio parecían insalvables. Lograr conectarnos con un niño a través de la pantalla convocando su atención y construyendo nuevamente ese espacio de intimidad que permita la conexión emocional, fue todo un desafío. La imposibilidad de encontrarnos en el consultorio, no poder acceder a los materiales habituales de los encuentros (la caja de juegos, los juguetes, entre otros), no poder desarrollar un juego haciendo jugar los cuerpos como estábamos acostumbrados a hacerlo, fue una gran limitación. Tuvimos que reconocer, que a diferencia de nuestros pacientes, nosotros no somos nativos digitales, por lo tanto, fue necesario aprender el uso y posibilidades de la tecnología, y aceptar nuestras dificultades para manejar la virtualidad, las plataformas y las referencias virtuales.

A esto se le sumaban las escasas referencias teóricas acerca del trabajo virtual con niños, inclusive, se alzaban voces que cuestionaban la eficacia del mismo. Además, las instituciones de salud desaconsejaban el tiempo prolongado de exposición del niño frente a las pantallas.

Pero lentamente fuimos explorando, experimentando, en el transitar fuimos redescubriendo nuestro posicionamiento analítico y sorprendiéndonos con aquello que iba sucediendo. El encuadre interno nos dio sostén y la seguridad necesaria

¹ Lic. Mercedes Díaz. Lic. en Psicología. Especialista en Clínica Psicoanalítica de Niños y Adolescentes. Docente en el Colegio de Psicólogos Distrito XIV. Grupo Psicoanalítico del Oeste

² Lic. Laura Ramos. Lic. en Psicología. Docente Investigadora en la Facultad de Psicología. UBA. Coordinadora en el Servicio de Psicología Clínica de Niños. UBA. Grupo Psicoanalítico del Oeste

que nos permitió desplegar nuestra creatividad y plasticidad, así pudimos dar continuidad a los tratamientos a través de las pantallas. Encuadre que fuimos incorporando en nuestro análisis personal, en la formación teórica, en las supervisiones, en el intercambio entre colegas y en el trabajo con nuestros pacientes (Alizade, 2002).

Cuando pudimos confiar en nuestro encuadre interno, en nuestras creencias teóricas, sobre todo en el juego y en nuestra propia posibilidad creadora, apostamos a la capacidad creadora del paciente y recreamos el espacio potencial donde el juego es posible.

Para poder recrear el trabajo analítico en las pantallas fue importante no caer en la omnipotencia o en la impotencia, aspectos infantiles del analista que obstaculizan la tarea: ubicarnos desde la negación, la omnipotencia, a la manera de *His Majesty the Baby* y continuar con los tratamientos como si fuese exactamente lo mismo; ó ubicarnos desde la impotencia y creer que no es posible el trabajo con niños desde lo virtual. Sin embargo, en el nuevo espacio construido pudimos desplegar nuestra capacidad creadora, conectarnos con lo infantil en tanto soporte de la creatividad, y posibilitar allí esa zona intermedia de juego necesaria entre paciente y analista (Winnicott, 1971).

Cuando comenzamos a ofrecer un espacio de encuentro virtual, los niños lo tomaron e hicieron jugar las problemáticas que antes habíamos podido trabajar en el consultorio, retomando aquello conocido pero también incluyendo las nuevas inquietudes que iban vivenciando.

Recordamos, por ejemplo, a un niño de 10 años que en las últimas sesiones presenciales jugaba al Ludo y desplegaba en ese juego muchas de sus dificultades. Al reencontrarse con su analista en el espacio virtual, lo primero que le propone es instalarse la plataforma Plato³, y le enseña como jugar desde allí al Ludo. Le cuenta cómo bajar la aplicación, el *nick* que puede elegir y, como es una plataforma social, pueden encontrarse en la misma e invitarse a compartir uno de los tantos juegos ofrecidos. Al mantener en paralelo la videollamada, continúan hablando mientras juegan, tal cual sucedía en el consultorio de manera presencial.

³ <https://www.platoapp.com/>

Al reencontrarnos con nuestros pacientes a través de las pantallas, nos sorprendió la facilidad con la que los niños recuperaron el código compartido, los juegos que antes se realizaban en el consultorio comenzaron a desplegarse en lo virtual con los recursos y materiales que estaban a disposición. Quizás esta repetición en lo virtual, de los juegos que se realizaban en el consultorio, fue un intento de confirmar que estábamos recuperando el espacio analítico, que seguíamos siendo los mismos.

Al tener la seguridad que el espacio estaba recuperado, los niños comenzaron a traer también las nuevas inquietudes y situaciones de angustia. El niño de 10 años continuó jugando al Ludo en la plataforma Plato, en una de las sesiones, el padrastro pasa delante de la cámara y dice "*Decile que te portaste mal*" con voz fuerte y clara. El niño se tapa la cara y ante la pregunta de la analista, relata su enojo en la clase de Zoom con su maestra por la mala conexión. El relato de este episodio le permite al niño comenzar a hablar de su enojo por el encierro, la presencia de su padrastro en la casa todo el día y también la tristeza por no ver a sus compañeros y maestros.

En las sesiones virtuales con los niños pudimos inferir la internalización del espacio analítico, por eso pensamos que el pasaje a la virtualidad no fue para ellos una gran dificultad. Al poder recuperar los espacios analíticos de manera virtual, pudimos dar cuenta que lo establecido e internalizado por el paciente en la presencialidad, se podía recuperar en las pantallas. ¿Pero qué pasaría con las nuevas consultas, con aquellos niños que no conocíamos presencialmente y consultaban en estos momentos? Si bien la experiencia es muy reciente y todavía estamos en los inicios de esos tratamientos, observamos que los niños han podido tomar, también en estas situaciones, rápidamente el espacio ofrecido. La intimidad que se presenta en el encuentro entre un niño y su analista, se ha podido establecer de igual modo en aquellos niños que conocimos a través de las pantallas, lo que nos hace suponer que el proceso analítico va a poder instalarse. Una niña de 8 años, en los primeros encuentros con su analista, realiza varios dibujos en la pizarra de la plataforma Zoom, al finalizar cada dibujo, le pide a la analista que los guarde en su computadora, para que no se pierdan, ya que ella usa la de su mamá y prefiere que esta no tenga acceso.

Recordamos a Arminda Aberastury, que señalaba que el consultorio de niños debería ser una invitación a jugar para que no sea necesario explicarle al niño qué íbamos a realizar en ese espacio. En estos momentos, donde nuestro consultorio es una pantalla, creemos que es necesario mantener una actitud analítica que invite a jugar. *“Es fundamental que desde el primer momento asumamos el papel de terapeutas porque esto ayuda al niño a ubicarse como paciente y a ir haciendo consciente lo que ha mostrado como fantasía inconsciente.”* (Aberastury, 1962) Descubrimos que no era necesario mostrar muchos juguetes u ofrecer diferentes juegos, sino que fue nuestra disposición a jugar, a crear lo que permitió que se despliegue en las pantallas el espacio terapéutico. Cuando pudimos conectarnos con nuestro lado juguetón, infantil y creativo pudimos jugar con lo que teníamos a mano: Plato, Zoom, Roblox, la computadora, el celular, hojas, lápices y tantas otras posibilidades que los niños fueron ofreciendo y pudimos ir descubriendo juntos.

Creemos que las dificultades provienen, en mayor medida, de lo infantil del analista, de su resistencia a abandonar lo conocido para aventurarse en lo desconocido de la virtualidad. Hacer jugar a la técnica, al encuadre y crear la posibilidad de jugar con lo que hay, nos parece que es el gran desafío que nos trajo esta pandemia.

Referencias bibliográficas

Aberastury, A. (1962): *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Buenos Aires: Paidós

Alizade, M. (2002): El rigor y el encuadre interno. En *Revista Uruguaya de Psicoanálisis* 2002; 96: 13-16

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