

Revista Topía

El juego online como herramienta facilitadora.

[Daniel Retamal A.](#)



La voz del inconsciente es sutil, pero no descansa hasta ser oída

S. Freud

Introducción

En el siguiente documento se pretenderá reconsiderar la metodología de juego, haciendo uso de las tecnologías, que, para el presente caso, fue usando la aplicación “Free Fire”.

Dicha forma de jugar permitió generar la transferencia desde un lugar distinto al usual, es decir, desde la metodología tradicional: entrevista semi estructurada, test proyectivos o todo aquello que implicase de manera directa una pregunta de por medio, ya que, desde ahí aparecían los mecanismos de defensa desde el participante y que imposibilitaba tener un diálogo que permitiera la apertura del discurso subjetivo.

Desde el quehacer psicoanalítico, se admite un no saber permitiendo así, como indica la autora, escuchar, acoger y no cerrar los discursos de cada sujeto que se tiene en frente

Para tener una conceptualización preliminar, se hará mención a la concepción de sujeto, primero desde Freud y en segundo lugar desde D. Winnicott, autor que será el enclave de este texto. A partir de él es que se tomarán conceptos tales como, criatura, sostén y ambiente facilitador, para posteriormente, encontrar una definición respecto al juego, que para este caso será la modalidad online.

Debido a las características del caso a presentar, en relación a la edad, se mostrará una definición preliminar sobre la adolescencia, ciclo vital que será considerado a partir del desarrollo libidinal del sujeto, el cual estará en relación a la institucionalización y el enfoque psicoanalítico, pensado desde la escuela inglesa. Estas premisas permitirán abrir la discusión sobre quienes se encuentran en dichas condiciones y en esta etapa vital, ya que servirá como un apoyo para poder entender la intervención realizada con un usuario de un CDR de la comuna de Maipú. Cabe destacar que algunos nombres y lugares fueron modificados con el fin de resguardar la identidad del participante.

Se hace necesario pensar, previamente, que ante cualquier intervención que se quiera hacer, cualquiera sea la herramienta a utilizar, debe ser pensada y dirigida para en primera instancia generar un vínculo que asegure tanto la transferencia como la continuidad de esta actividad, para ir, con el sujeto de intervención, pensando en el levantamiento de un encuadre correspondiente.

La génesis de un problema

Debido a las circunstancias sociales que hoy por hoy se hacen presentes, se hace necesario hacer uso de nuevas formas de un quehacer en lo que respecta a intervenciones psicosociales, las cuales, para seguir vigentes, es necesario que se renueven según el momento socio-histórico en el que se encuentran. Para nuestro caso, el problema es precisamente el COVID-19 y las medidas de confinamiento que este virus ha provocado en el mundo.

En ese sentido, renovar las formas de intervención no significa que hay que echar por tierra las que ya se encontraban, sino más bien, poder dar la oportunidad a elementos que en algunos encuadres no se permiten, por ejemplo, el uso del teléfono celular.

El uso de tecnología, como lo es el teléfono celular y con ello los juegos de roles, invita a pensar una nueva forma de sociabilizar, como también, un espacio para desplegar distintas fantasías ya sean estos de poder, de muerte, de vida, entre otros

Para ello, Baeza-Ibarra (2017) menciona que el uso de tecnología, como lo es el teléfono celular y con ello los juegos de roles, invita a pensar una nueva forma de sociabilizar, como también, un espacio para desplegar distintas fantasías ya sean estos de poder, de muerte, de vida, entre otros. Es por esto que se requiere un tipo de escucha distinta al tradicional, ya que en muchas ocasiones el encuentro directo con el otro tiende a movilizar fantasías que paralizan el discurso propio del sujeto.

En relación a lo anterior, Pinochet (2017) señala que uno de los principales problemas que se tiene al momento de realizar abordajes clínicos, es que, precisamente que dicho abordaje está bajo el alero de una lógica: la del adulto. Desde ahí se trasladan la mayoría de las formas de hacer un abordaje de dichas características, por ejemplo: un mismo encuadre para las muchas formas de ser adolescente, una misma forma de realizar entrevistas preliminares. Al igual que en el periodo de infancia, siguiendo los lineamientos de la autora, muchas veces no se oye la voz del sujeto adolescente, por lo que cuando se trata de intervenir, dichas intervenciones suelen ser poco efectivas ya que no obedecen a la voz/demanda del joven en cuestión.

En ese sentido se hace necesario que, al momento de enfrentarse a este tipo de usuario/paciente, se pueda ser capaz de poder adaptarse a la demanda misma que se propone desde la posición del adolescente.

Por último, una de las características del psicoanálisis a diferencia de otras líneas de intervención e investigación, es que, según Vega (2020), desde el quehacer psicoanalítico, se admite un no saber permitiendo así, como indica la autora, escuchar, acoger y no cerrar los discursos de cada sujeto que se tiene en frente. Dicha acción de escucha puede ir más allá del escenario clásico: del tú a tú, sino que también, puede ser aprovechado un espacio que el adolescente escoja e ir al ritmo que este propone. En ese sentido, es D. Winnicott quien ofrece una perspectiva que se adecua a este tipo de intervención: el uso del silencio, el uso del espacio, pero, sobre todo, el uso del juego como una herramienta para poder descubrir, encontrar y facilitar el discurso del adolescente (Winnicott, 1963).

Objetivo:

- Plantear el juego online como una herramienta facilitadora de intervención.

Freud, Winnicott y la constitución del sujeto

Preliminarmente, Freud considera que el sujeto se funda desde un complemento yoico, el cual se origina en un momento temprano de su vida, de carácter libidinal y que es inherente a la pulsión de autoconservación llamado narcisismo (Freud, 1914). Desde esta noción, Freud, centra sus estudios en los procesos oníricos y luego los procesos psíquicos en relación a la libido termina por estructurar un yo, un sujeto (Sierra, 2019).

Gracias al surgimiento del psicoanálisis relacional, es que se puede ampliar la mirada de la constitución subjetiva: el ambiente, los objetos, la importancia del juego, entre otros. Para propósitos de este escrito, referiré a D. Winnicott.

Este autor, piensa que previo a erigirse la noción de sujeto, se presenta primero la concepción de criatura, la que se constituye desde un quehacer materno: alimentación, calor, cuidados personales y afecto, los cuales son estables a lo largo del tiempo, o, en términos teóricos, la función de madre suficientemente buena. Es esto lo que le otorga su condición de sujeto. Dicha función no se remite solamente a lo ambiental, sino que también, implica ejercer un lugar de sostén, la que se caracteriza por ser un conjunto de condiciones ambientales que antecede al campo de la convivencia (Winnicott, 1962). Por ende, así como la función de sostén comienza a establecerse y teniendo sus efectos en la criatura, desde el mismo autor, también es necesario mencionar que el ambiente juega un rol fundamental: la convivencia que tenga la criatura no tan sólo con la madre, sino también la figura paterna y sus funciones, el hecho de que exista un hogar con los cuidados apropiados, entre otros, tiene una relevancia clave para que tanto la función materna, acompañada del sostén y el ambiente, puedan sentar las bases para pasar de la constitución de criatura a un sujeto capaz de diferenciar entre su yo y no-yo, es decir, exterior e interior.

Antón y Rosenvald (2007) señalan que es necesario considerar que la constitución de sujeto debe ser conceptualizada como un todo, teniendo en cuenta la triada entre sujeto, ambiente y función materna; lo que lleva a fundar la noción de narcisismo y con ello, como se menciona en este apartado, la constitución de sujeto como tal.

En caso de que en las funciones maternas descritas anteriormente surgiese una falla ambiental, lo más probable es que en el niño se genere un derrumbe en la estructura prematura primordial

(Winnicott, 1963), dejando con ello un trauma narcisista. Dicho trauma conlleva a una falla en las funciones yoicas: surgimiento de las ansiedades primitivas que en un principio se lograron establecer, sin embargo, debido a este derrumbe y si dichas condiciones ambientales no aseguran la función de sostén, posiblemente vuelva a emerger en el presente del individuo.

La agresión como una forma constitutiva del sujeto

La agresión es un punto importante para el desarrollo de este escrito, ya que debe ser entendida como un elemento que permite al sujeto desarrollarse de alguna u otra forma.

En palabras de Winnicott (1986 citado en Chagas, 2012) la agresión tiene relación directa a la función del ambiente. Por lo que, es la agresión, un mecanismo facilitador para que el sujeto tenga la posibilidad de desplegarse en relación al medio circundante.

Un aspecto importante y que es considerado como una fuerza vital es la relación sujeto-ambiente, debido a que cuando dicha fuerza sea expresada, deberá ser sostenida adecuadamente.

Si esto no llegase a ocurrir, en palabras de Chagas (2012), si el ambiente es poco facilitador, la agresión tomará una ruta antisocial y destructiva o como lo menciona Winnicott (1986), la agresión reactiva.

Se hace importante puntualizar respecto de la agresión, ya que, cuando la agresión se torna agresión reactiva, como menciona Winnicott (1960), también es necesario que el ambiente facilite el sentimiento de culpa y con ello, la responsabilidad en cuanto a lo sucedido por parte del sujeto.

La transferencia: un lugar que se debe construir

Es importante pensar en la transferencia, ya que es un lugar de encuentro tradicional entre el terapeuta y el paciente. Precisamente un espacio que se levanta conforme avanzan las sesiones. Sin embargo, esta es solamente una idea premeditada respecto a este fenómeno.

La transferencia, para Winnicott (1970, citado en Portalatin, 2020), requiere de condiciones ambientales que permitan la apertura de ese saber no sabido, y que se sienta reconocido por sí mismo frente a otro que desconoce todo sobre él.

Es por lo anterior que la transferencia se puede entender como un lugar el cual debe ser construido, a partir de las condiciones que ofrezca el sujeto hablante.

Adolescencia en psicoanálisis

Parece pertinente, desde el psicoanálisis, hacer una aproximación del concepto de adolescencia, lo que facilitará una comprensión global sobre el caso que se viene más adelante.

Desde la idea de Winnicott (1960) la adolescencia puede ser entendida como un momento del ciclo vital en el que muchas de las experiencias tempranas, alojadas tanto en los recuerdos como en el cuerpo que surgen de la infancia y que no son comprendidas debido a las características del infante, cuando se es adolescente, dichas experiencias y sensaciones comienzan a cobrar sentido para el sujeto, además, es una nueva forma de relacionarse con el mundo circundante.

De lo antes mencionado, Winnicott señala que es necesario establecer algunas condiciones que favorezcan el desarrollo libidinal y relacional del sujeto. Estos términos que se deben fijar serían:

evitar soluciones falsas, la necesidad de tolerar ausencias y el sentirse reales ante un ambiente determinado (Winnicott, 1960).

La adolescencia entonces será considerada desde un aspecto del desarrollo libidinal del sujeto (Klein, 2014), en donde se conecta el sujeto del cuerpo como también, el sujeto según las condiciones ambientales en las que se despliega. Si estos términos no quedan claros o se presentan como una falla, el desarrollo libidinal del sujeto tendrá otra dirección.

Adolescencia, institucionalidad y salud mental en Chile

Retomando la definición anterior es necesario ver a la adolescencia como un periodo de condiciones libidinales desde donde se irgue, y efectos según el contexto en que estos se generen, ambientales, por ejemplo. Sin embargo, se debe pensar también desde una perspectiva institucional.

En palabras de Reinoso (2016), se tiene una concepción polarizada de adolescencia, síntoma y bienestar; cuando el síntoma se presenta, se habla de la adolescencia haciendo uso de términos y prácticas que se remiten a malestar, problema, estancamiento, dificultades de identidad, entre otros. Mientras que cuando se habla de bienestar, tiende a tener una óptica romantizada de este periodo. Lo que, en efecto, y siguiendo a Reinoso (2016), se tiende a efectuar una “Gestalt” imaginaria de reducción y cierre discursivo.

Al tener dicha perspectiva reduccionista a la hora de hacer frente a la adolescencia y sus fenómenos arraigados, lo que se reitera es precisamente una falla medio ambiental.

Una de las instituciones que se hace cargo cuando el adolescente presenta fallas ambientales es SENAME, institución que se encarga de niños, niñas y adolescentes (hasta los 18 años) quienes se han visto con sus derechos vulnerados.

Pinochet (2017) menciona que en este tipo de instituciones lo permitido como lo prohibido, llámese ley, y por ende el ambiente, no es generado desde el sujeto hacia el ambiente sino más bien, es un ambiente impuesto ante el sujeto, en lo que no todos quienes son integrados en estas instituciones tolera del mismo modo. Se tiene entonces, nuevamente una falla medio ambiental y un proceso de ser adolescente que se apoya en dichas fallas y condiciones de salud mental poco favorables para el desarrollo libidinal del/los sujetos.

Adolescencia y el juego ¿para qué jugar?

Citando nuevamente a Winnicott (1960) quién menciona que la adolescencia es un periodo temporal en el cual, surgen experiencias infantiles tempranas, que pudieran o no ser conocidas para el sujeto pero que se percibe libidinalmente, es decir ‘algo está pasando’ pero no se conoce con certeza. Es precisamente, que, en esa brecha, Freud (1914) llama el recuerdo y la repetición: el primero se remite a recordar situaciones tempranas anteriores, mientras que el segundo, dicha recordación se lleva en un acto sin ser consciente de ello.

En ese sentido, dirá entonces Winnicott (1971) que es por medio del juego una forma de acceder a dichas recordaciones y experiencias infantiles tempranas, desplegadas en el plano intrapsíquico, es decir, como una llave para el acceso de la fantasía.

Ahora bien, ¿para qué jugar? Winnicott (1971) realza la importancia de esta actividad, ya que en ella se encuentran tres elementos fundamentales: confianza, sostén y modo de hacer terapia, en otras palabras, con quien se juega siempre es con otro de confianza. Ese otro, dirá Winnicott, debe

cautelar de ser él, como “invitado” de encajar en el juego que el niño le propone, cumpliéndose así una función primero como espectador y luego de sostén materno; lo que, en consecuencia, va a reforzar el narcisismo primordial (descrito ya antes), y sentando las bases para la formación y refuerzo un segundo narcisismo, el cual favorecerá su interacción con el mundo social (Winnicott, 1971). Y, por último, el recurso didáctico, como lo es el juego, es de por sí una forma de hacer terapia, ya que la función de sostén-holding materno como menciona este autor, puede ser reactualizada en transferencia.

Es por esto que el jugar, ya sea con un niño/a o bien con un adolescente, como es el caso que se presentará a continuación, es de suma importancia, pues permite tantear lo que sucede a nivel intrapsíquico, como también ser posicionado en un lugar de confianza, ya que las condiciones ambientales, mientras se juega, son erguidas bajo las condiciones propias del sujeto y no del adulto.

El juego online

Es fundamental pensar que el juego se presenta como un espacio de interacción como un campo de intercambio inter-subjetivo

} Otra particularidad es que el jugar siempre está sujeto a lo que ambientalmente se va ofreciendo: desde peluches, bloques de madera, plastilina, entre otros. Desde la época de Winnicott hasta el presente, los objetos de juego han ido cambiando: las figuras de acción y las muñecas tuvieron un lugar no menor dentro del desarrollo infantil, o haciendo uso de un teléfono celular y de las aplicaciones que en este se puede instalar. Independientemente de aquello, nuestra atención debe estar enfocada en el acto en sí, lo que en palabras de Winnicott (1960, citado en López, 2006), menciona que el jugar debe ser una acción mutua de comunicación y de intercambio de objetos que sean reales o imaginarios.

De lo anterior, es fundamental pensar que el juego se presenta como un espacio de interacción como un campo de intercambio inter-subjetivo y, además, de ser un espectador privilegiado tanto del mundo de la fantasía del niño/a o adolescente como poder tener el lugar de invitado e interactuar.

A diferencia de los juegos tradicionales que se alude en los párrafos previos, conforme la sociedad avanza en cuanto al uso de la tecnología, debemos pensar que, en palabras de Baeza-Ibarra (2017), dichos avances nos ofrecen un escenario distinto al clásico y, sobre todo, cuando se encuentran en la adolescencia temprana o tardía. Precisamente con este tipo de sujetos a intervenir, es donde es él/ella quién escogerá un personaje en particular y un escenario en el que desplegará sus destrezas en relación a sus deseos de dicho momento.

En ese sentido, se puede decir que una de las características del juego online está en poder escoger una figura humana que va suplir su accionar en la vida real: matará, ayudará, salvará, tendrá armas o podrá crear una ciudad y darle un orden a dicho mundo según sus preferencias. Facilitando desde ahí un lugar de espectador en donde se puede apreciar, sostener y contener la fantasía que, al momento de jugar, va aparecer.

Entonces, se puede decir que este nuevo campo de juego es una nueva manera de poder ser espectador de la fantasía, no tanto desde la palabra o un juguete, sino más bien, de un personaje que está sumido en un mundo determinado con acciones y destrezas que, el mismo jugador le concederá conforme tiene una ganancia, como también, hacer frente a las pérdidas reales o simbólicas.

Caso de P

A propósito de las funciones teorizadas por Winnicott y descritas anteriormente, se quiere presentar el siguiente caso:

Se trata sobre un muchacho de 18 años, "P." (Para salvaguardar su identidad) con quien tuve la oportunidad de poder descubrir y explorar por medio del juego online, gesticulaciones terapéuticas que apuestan a una posible intervención, con metas y objetivos que se fueron moldeando tentativamente. Sin embargo, la emergencia de una nueva falla ambiental, imposibilitó poder generar algo más contundente y con ello tener un registro más amplio y profundo de la problemática presentada como también apostar a poder cumplir una función materna en todo su esplendor. A pesar de esto, no quisiera tirar por la borda esta experiencia invaluable e irrepetible.

Parecía ser un joven sin historia, que deambulaba en un mundo extraño y hostil, del cual debía defenderse constantemente, ya que, se estaba siempre poniendo en juego un algo valioso, ese algo era conocido por él, pero desconocido para quienes debían realizar algún tipo de intervención.

Este joven fue derivado de un programa de la red SENAME llamado "Centro de reparación especializada de administración directa" que en sus siglas es conocido como CREAD, a un centro de referencia para el trabajo de la superación o "CDR", lugar que recibe principalmente a personas que han estado en situación calle ya sea, por un periodo corto o ya una larga data, conocido como "calle dura". P. llega a esta institución durante las últimas semanas de febrero del 2020.

Se saben dos antecedentes que con certeza P., a su poco andar en el dispositivo de trabajo para la superación, fue dando cuenta. El primero que estuvo en dos lugares: en un hogar ubicado en la comuna de San Miguel y el ya mencionado CREAD Pudahuel. Y el segundo, es el motivo por el cual llega a estas instituciones: desde un vago y poco claro recuerdo, menciona que después de una pelea con sus padres y hermanos, y debido a la intervención policiaca, es derivado de tribunales de familia hacia estos centros.

En el CDR, en un principio, fueron usados métodos tradicionales de intervención: entrevista preliminar desde la psicología y el trabajo social con el fin de recabar antecedentes que se pudieran tener para las fichas de registro, como, además, se le intenta integrar a talleres psicosociales dentro del espacio comunitario. Estas actividades se llevan a cabo en este tipo de dispositivos y se les ofrece a la mayoría de los usuarios/as que llegaron a dicho centro.

Sin embargo, estas metodologías fueron infructuosas, debido a que era requerido acudir al uso de herramientas poco conocidas institucionalmente hablando. En este caso se utilizó el juego online como mecanismo de vinculación siendo este el recurso que terminó sentando las bases para la vinculación.

P. se caracterizaba por ser de estatura promedio, de contextura delgada, de tez morena. A primera vista parecía alguien frágil tanto por dentro como por fuera, a veces solía chocar con las paredes y el inmueble. Las primeras semanas verbalizaba muy pocas palabras que cuando eran usadas, parecían estarse tropezando unas con otras en su emisión.

Al poco andar de P. dentro del dispositivo, se pudo observar que tenía dos objetos lividinizados: el objeto **mirada y voz**. La primera, era dirigida hacia el suelo como mecanismo de defensa cuando alguien se le acercaba para consultarle sobre algo, pero cuando se lograba hacer contacto visual, existía mucha dificultad para que la sostuviera. Respecto al uso de la voz, uno se encontraba a otro recurso que parecía poco explorado y explotado por P., ya que como se menciona antes, las palabras

usadas eran muchas veces torpes, pero la mayoría de esta primera etapa el silencio se hacía presente por parte de él. Pese a estas dificultades, de alguna manera P. parecía que poco a poco iba tanteando el terreno del otro. Esto se evidencia ya que al principio se acercaba principalmente a las mujeres (monitoras) y haciendo uso de la escritura se iba comunicando, e incluso generando un apego casi inmediato, no así con aquellos que personifican la figura masculina, con quienes el silencio usado como mecanismo de defensa.

Cuando se intenta realizar una primera entrevista preliminar, esta no trae resultados alentadores como se pensaba, ya que ante las preguntas que correspondían a sus figuras representativas, tal como padres, hermanos, familiares cercanos, demostró de inmediato su incomodidad, la cual en términos transferenciales también era sentida. La pregunta entonces era ¿Qué tipo de escucha, entonces, requería P? Ya que de alguna u otra forma él la demandaba. De hecho, haciendo uso del cuerpo, realiza dos fugas del CDR pero volviendo al día siguiente, en silencio y con una mirada culposa, sin embargo, las palabras emitidas eran escasas hasta ese momento.

Ante esto me pregunto ¿Cómo abordar este caso en el que la transferencia está puesta en juego? Justamente la respuesta recayó en el Free fire, juego online que se describirá a continuación.

“Free Fire” como una herramienta facilitadora

Parecía ser que este caso requería de una intervención multidisciplinaria, un equipo especializado con distintos profesionales para poder conocer más de él y abordar sus necesidades, algo que claro, fue sugerido desde un principio, pero dadas las condiciones que la pandemia comenzó a ofrecer, no era tan fácil realizar dichas gestiones. A pesar de esto, una herramienta vincular que favoreció este trabajo siempre estuvo cerca y al alcance de la mano: el juego online llamado “Free Fire”.

Este juego inicia así: el jugador es ingresado en una sala de espera virtual, en donde luego de presentar un número indeterminado de publicidad, muestra un personaje (humano) con ciertas cualidades físicas y estéticas, a veces con una mascota como compañera. Para iniciar una partida, existen distintas modalidades: modo clásico o duelo rápido. Nuestra aventura se particulariza por la primera modalidad.

Todos los jugadores son divididos en dos equipos, estos son lanzados desde un avión, el que recorre un mapa en forma de isla (puede variar en su forma y los elementos que se pueden encontrar en esta) el que se encuentra en movimiento, una vez que son arrojados, estos caen en caída libre durante unos segundos, casi verticalmente hacia el suelo virtual (el propio jugador puede regular su velocidad si gusta y a veces dirigir al personaje a donde quiere caer, en un lugar desconocido, por supuesto) para en última instancia liberar un paracaídas antes de tocar tierra. Una vez que esto ocurre, el jugador debe correr para poder encontrar objetos y conseguir armas, desde pistolas, bates de béisbol, cuchillos, subfusiles, entre otros, y así defenderse del enemigo y defender a su equipo. Gana aquel que quede último con vida. Estas partidas pueden tener una duración que varía entre los 5 hasta más de los 30 minutos.

No solamente se juega por el mero hecho de jugar por puntos o por tener el liderato dentro de un grupo en cuestión, sino más bien que en este caso se estaba poniendo en funcionamiento las huellas que dejó la falla ambiental primaria, ya que, aparecen en forma de deseo, fantasía, palabra y acciones remitidas a: proteger, destruir, reparar, matar, salvar y/o rescatar. Sin embargo, esta fueron las primeras ocasiones en donde muy poco se podía interpretar.

Una de las fantasías que más llama la atención es la de agresión, ya que se muestra en dos formas, la primera como un mecanismo primitivo, donde el impulso se hace protagonista de los comandos del juego: ante un enemigo que representase la figura masculina, usaba todas las armas posibles para poder destruir esta imagen, dando muestra de que tan fuerte podría ser, si tuviera las herramientas para serlo. Pero además, surge la agresión como un mecanismo facilitador de vínculo: una vez y ya transcurridas un par de semanas de constantes encuentros para jugar, P. aparece en acción, ya no para dar muestra de qué tan agresivo puede ser, sino que para dar cuenta que mi acción contenedora y expectante ante sus maniobras y hazañas en el juego empieza a tener resultados en cuanto a lo vincular: P. comienza a ayudarme cuando quedo sin municiones, comienza a brindarme protección cuando estoy en peligro inminente, ignorando muchas cosas que en un inicio parecían casi imprescindibles para él y lo que quería dar en su acción dialéctica. Aquí un extracto:

- P: *“Tío, córrase un poco más para acá donde estoy... si le faltan balas o botiquín me avisa, ¿ya?... ¿está en peligro? ¡lo mataron! ¡La voy a cobrar! ¡están vivos!”*

Algo muy importante que demandaba inconscientemente P. era precisamente el silencio. Winnicott (1963) menciona que el uso del silencio procura una escucha distinta en relación a las vivencias del sujeto. Por lo que, a pesar de que al principio fue una dificultad para mí, se tuvo que sostener el silencio, y dicha tolerancia a interpretar de inmediato y que se hizo pocas veces.

En una de nuestras jornadas de juego, menciona lo siguiente:

- P: *“Tío ¿podemos hablar?... yo sé que toda mi vida he tenido problemas, he estado en la calle y en hogares desde los 5 años...”*

A lo que se le responde como única interpretación hasta ese entonces (en todo momento se está jugando en línea):

- D: *“tu vida no ha sido fácil...”*.

El ambiente que se comenzó a establecer, se funda bajo las condiciones propias de P., es decir, si deseaba jugar, se le destinaba un lugar y hora, cuando se jugaba, era él quién iniciaba las partidas, como también, él decidía si hablar o no. Esto último ocurrió muchas veces, en donde el silencio se volvió un factor sostenedor y contenedor, el cual permitió dar un ritmo propio a quién parecía que nunca había sido consultado o se le había permitido elegir.

En este ambiente que se irguió y que resulta particular, es que, durante estas partidas, P. lograba sostener tanto la mirada como la voz hacia otro, en este caso a su compañero de juegos.

Dichos objetos como se describen al principio, al parecer eran de suma importancia en lo que respecta al vínculo. Desde un ambiente sostenedor como también, el introducirse a un mundo desconocido para el adulto y mirar ese mundo y esas acciones desde un lugar de invitado, favoreció en crear un ambiente suficientemente bueno para el despliegue de otros elementos intra-psíquico tales como la necesidad de ser escuchado:

- P.: *“Tío ¿sabe? Yo he estado enojado, ¿pero sabe por qué?, porque, me han prometido muchas cosas en mi vida y nunca me las cumplen”*.

Lo anterior, comprende dicha necesidad de escucha, y que según García (2005), pertenece al registro de las huellas de lo traumático que habita en adolescentes con estas características y que

parecía ser que nunca había tenido oportunidad de darle palabra en un espacio que fuera sostenedor y contenedor.

Gracias a la constante de juego como un lugar de encuentro e intercambio, es que el ambiente se vuelve menos hostil y el adolescente tiene menos de necesidad de defenderse y prepararse para atacar, ya que, aparece el otro como un facilitador, que bien dice Winnicott (1971), por medio de la dinámica comprendida en el juego, el otro se vuelve un sujeto de confianza a quién se le puede confesar algunas cosas, teniendo la garantía de que aquello que es dicho no será relevado a nadie más.

Es en este contexto facilitador, que en una de las últimas oportunidades en donde se vuelve a jugar, ocurre lo siguiente:

P. menciona sentirse (como él lo denomina) ‘psicosiao’ ya que, siente que están tramando algo en contra de él, y eso a él le molesta e incluso, llegó a pensar que desde mi lugar estuve confesándole al equipo algunas cosas sobre él, y comienza a murmurar palabras tales como ‘me andai puro sapiando si’, por lo que decido, tomar una silla (respetando su espacio) e indicarle lo siguiente: “cuéntame que es lo que te molesta” a lo que él me dice: ‘¿no importa si digo garabatos?...’ y le indico que no, le recalco que es un espacio protegido para ello.

Luego de un rato de escucharlo en silencio, y ante la demanda de otros/as usuarios/as que requerían de mi presencia, me aseguro de que esta contención haya tenido algún resultado, el cual se evidencia cuando él comienza a sostener la mirada y a cambiar su lenguaje corporal: de defensivo a un cuerpo más relajado, y me asegura que necesitaba hablar esto con alguien y que se sentía mucho mejor.

Al día siguiente, ante las instrucciones y delimitaciones que se le fueron entregadas, las que ni siquiera eran hacía P., sino que hacía una usuaria residente, en una acción de proteger a esta compañera, P. reacciona de un modo agresivo-reactivo como lo describe Winnicott (1986 citado en Chagas, 2012), si bien su finalidad es resguardar a alguien que parecía representar alguien importante y su propio yo, sin embargo, dichos límites, una vez que se tornan hacía él, P. comienza a agredir de manera física y verbal tanto al inmueble como al personal que se encuentra en ese momento. Este acto de agresión-reacción puesto en escena, también se puede describir desde las palabras de Klein (2014), quien menciona que un acto de tal magnitud, es ejecutado con el objetivo de destruir un objeto con el propósito de preservar libidinalmente el ser del sujeto.

De lo anterior, es fundamental no dar lectura de este hecho como una rabieta cualquiera, sino que se debe tener en cuenta que en todo momento se estuvo frente a estas marcas regresivas por medio del juego. Precisamente son estas huellas que están puestas en la escena de cada partida, en palabras Freud (1914) el sujeto hará todo lo posible para defenderse ante una marca regresiva, fuese real o no. Esto cobra sentido cuando se hace una observación más meticulosa a la estructura y consistencia del “Free Fire”, es incluso usado como un canal de expresión de dichas marcas.

Respecto a estas huellas o marcas regresivas, según Winnicott (1960), el sujeto hará lo posible por evitar esta angustia primitiva, lo que, en su lugar contrapuesto, será la agresión como mecanismo de defensa yoico.

Saber hacer una lectura de lo que se pone en juego, otorgar por lo demás, un espacio de sostén, contención y un ambiente facilitador para que aquello que no se logra expresar en los lugares comunes, pueda ser expresado en un espacio virtual, en donde todo y nada es posible a la vez.

Luego de esta jornada, P. fue derivado a un organismo con un equipo y herramientas que se adecuasen a los requerimientos necesarios para poder seguir trabajando respecto a estas instancias y reparar el daño profundo a nivel yoico.

Reflexión final

El juego online permite generar un espacio facilitador no solamente para el implemento de una metodología novedosa, que se basa en jugar haciendo uso del teléfono celular, un implemento que parecía ser un lugar restringido y privado desde el lugar del terapeuta, sino que, con los avances tecnológicos, se hace necesario, para poder abrir el campo de la transferencia, cumplir un rol y ofrecer un espacio que sea como una primera instancia para el encuentro entre sujetos: encontrarse con un propósito. Es decir, jugar ocupando un lugar de espectador y aprendiz quien desconoce este tipo de formas de juego, en ese sentido, ya se estaría facilitando la interacción entre discursos: el del adolescente y del terapeuta-aprendiz.

Y como segundo propósito, erigir un campo que sea de reconocimiento y validación por el adolescente, tomando por supuesto lo dicho tanto en el juego como lo que se pone en juego, es decir, la palabra. En ese sentido, la emergencia de sus emociones, proyecciones y fantasías arraigadas en su psiquismo podrán tener su oportunidad de ser expresadas, posibilitando su elaboración póstuma, en compañía de alguien más, y poder de esta forma responder a la demanda de escucha que está detrás de todo esto.

Se hace entonces fundamental que el levantamiento de un ambiente, sea a partir desde las condiciones del sujeto, es decir, como menciona Winnicott (1970), con el objetivo de permitir la apertura de ese saber no sabido.

Para que lo anterior ocurra, se hace necesario acudir a metodologías que escapen de aspectos ortodoxos e institucionales (entiéndase por esto a las entrevistas preliminares y preguntas semi-abiertas que se suelen llevar a cabo ante el ingreso de un paciente/usuario/a dentro de una institución en particular) a los que en nuestra formación se nos va entregando y se van implementando según el aprendizaje adquirido. Sin embargo, estas herramientas podrían quedar en pausa ya que, casos tales como P. y como otros adolescentes que cuenten con historial extenso de institucionalización han vivido, podrían resultar poco factibles a la hora de querer intervenir. Una de las principales razones que no se debe perder de vista es que, casos similares a los presentados en este texto, se constituyen a partir de un ambiente familiar poco facilitador productor de múltiples fallas ambientales, lo que deja en el sujeto marcas o huellas de lo traumático, por lo cual, cuando se le ofrece al adolescente un lugar que para él es poco familiar, lo que viene a continuación es en primera instancia un sentimiento de incertidumbre, y una lectura desde un lugar de amenaza.

Es por esto, que se hace necesario acudir a recursos didácticos, que disminuyan dichas defensas, una de estas, recae en el juego.

Jugar entonces, en palabras de López (2009) es una **forma distinta de estar, de contener y de escuchar** el eco de la agresión (en el caso presentado en el cual se hizo uso del Free fire) que alguna vez se presentó como una forma de interactuar entre sujetos, y que se repite a medida que se juega. Pero, así como la agresión tiene su lugar, también lo tiene el deseo de protección hacia una figura significativa.

La propiedad de juegos tales como Free Fire que facilitan la interacción intra y entre sujetos, sumado al paso del tiempo, va a presentarse como una herramienta que facilitará la transferencia

por medio del sostén del juego, siempre y cuando, con quien se juega, sea alguien en que el sujeto confíe (Winnicott, 1971). En otras palabras, es tanto el vínculo del adolescente hacia el profesional como la transferencia desde el profesional al adolescente es la que está puesta en juego, y para que esto no genere el surgimiento de una nueva falla ambiental, se hace clave la construcción mutua de un lugar de confianza: para que esto sea posible, tanto el uso de una actividad lúdica como de un lenguaje familiar para el adolescente son recursos válidos a los cuales se puede acudir.

Con la apertura de un espacio didáctico/familiar, se posibilita el lugar de la fantasía y con ello, el discurso subjetivo: el discurso de aquella historia que está puesta en resistencia de ser relatada otra vez. Sin embargo, al alcanzar este discurso, se está constituyendo el lugar de la transferencia.

Una vez constituido el lugar de la transferencia, el adolescente cuenta con un lugar desde donde hay un quien sostenga y contenga la emergencia de posibles angustias, de mirar junto con el sujeto sus propios traumas o vivencias complejas y, sobre todo, las fallas ambientales que, de alguna manera, condicionan algunas conductas que el mismo adolescente se podría ir preguntando a medida que se juega.

Por último, es necesario pensar en el juego como un campo en donde se repite aquello que se silencia, en palabras de Rodolfo (2019), mientras se juega y se observa dicha acción, se van apreciando acciones, gestos o palabras que difícilmente el adolescente quiere poner de manera literal, por ende, se hace importante poner el acento y la atención en estos sutiles actos puestos en el campo del jugar, ya que, desde ahí, dará comienzo a animar aquello que parece inanimado.

Esto puede variar en distintas representaciones inconscientes: que para el caso presentado se evocaba el recuerdo del cuidado de la figura materna y al deseo de la eliminación del padre, hacia quien tenía sentimientos de desagrado y rencor y que, por medio de acciones similares a la caza y acecho de esa amenaza, se puede ir evidenciando estas repeticiones. Es más fácil hacer uso de la fantasía que ponerlas a merced de las acciones.

Jugar entonces, no tan sólo se remite a la mera acción lúdica, sino que, por esta experiencia, se puede pensar que dicha acción de jugar por plataformas online también es un intento de vincularse con alguien más, mostrando algunas cualidades que son poco aceptadas en la vida real, como lo es la agresión, permitiendo elaborar aquellas ideas silenciadas y poder dar lugar a esas experiencias dolorosas desde la acción misma de poner en función a un personaje con características similares a las propias.

Se hace necesario que, en el campo del psicoanálisis, sea un campo actualizado no tan sólo con la teoría propia, sino que con las formas de intervención pensadas desde el interés hacia quién se dirige. Si bien la adolescencia es un tema que trae a colación distintas perspectivas, formas de ser pensada y de cómo poder intervenir algunos ámbitos, es fundamental que el acento sea puesto en el discurso que se desprende desde aquí y que, al permitirlo, se pueda conocer de manera más cercana aquellos intereses que están en boga. En ese sentido, se hace clave ir en búsqueda de ese discurso que queremos conocer, para luego saber que se quiere hacer con aquello que se habla y con lo que va apareciendo en las palabras que se van usando.

El psicoanálisis debe ser pensado desde lo que se piensa y no desde lo que se supone que se piensa.

Daniel Retamal A.

dretamala@gmail.com(link sends e-mail)

Bibliografía

- Antón, S y Rosenvald, M. (2007). Acerca del narcisismo: Winnicott y Kohut. *XIV Jornadas de Investigación y Tercer Encuentro de Investigadores en Psicología del Mercosur*. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Baeza-Ibarra, B. (2017). La identificación a partir de la virtualidad en los juegos de rol en línea según los aportes de Sigmund Freud. *Boletín científico Sapiens Research*, 7(1), 48-56. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6181593>(link is external)
- Chagas, R. (2012). La teoría de la agresividad en Donald Winnicott. *Perfiles educativos*, 34(138), 29-37. Recuperado de: <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v34n138/v34n138a18.pdf>(link is external)
- Freud, S. (1914). Recordar, repetir, reelaborar. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu, 1991.
- Freud, S. (1914). Introducción al narcisismo. *Obras completas*. Buenos Aires: Amorrortu, 1992.
- García, S. (2005). Trauma psíquico y método psicoanalítico. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. Extraído de: <https://www.apuruguay.org/cgi-bin/wxis1660.exe/iah/>(link is external)
- Klein, A. (2014). Exploración de las ideas de Winnicott sobre la adolescencia y el conflicto de generaciones. *Estudios de Psicología (Campinas)*, 31(2), 169-178. Recuperado de: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X201400...(link is external)
- López, C. (2009). El objeto, El otro, pensados a partir de las ideas de D. Winnicott. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis*. Recuperado de: <https://www.apuruguay.org/cgi-bin/wxis1660.exe/iah/>(link is external)
- Pinochet, N. (2017). El SENAME: Crónica de una crisis: Una mirada psicoanalítica sobre el sujeto de Derecho y la institución de protección de la infancia. *Rev. Castalia. Universidad Academia de Humanismo Cristiano*, 28(4), 54-68. Santiago, Chile. Recuperado de: <http://revistas.academia.cl/index.php/castalia/article/view/596>(link is external)
- Reinoso, A. (2016). *Adolescencia, psicoanálisis, instituciones y clínica con adolescentes. Compilado: intervenciones psicoanalíticas en instituciones de salud en Chile*. Ril editores.
- Rodulfo, R., (2019). *En el juego de los niños: un recorrido desde las escondidas hasta el celular*. Paidós, Ediciones.
- Portalatin, B. (2020). *Sobre el juego en Winnicott. Clínica e Investigación Relacional*.
- Sierra, M., (2019). *Estructuración psíquica en psicoanálisis: hitos relevantes desde Freud hasta la teoría relacional*. Montevideo, Udelar, FP, 2019. Recuperado de: <https://www.colibri.udelar.edu.uy/jspui/handle/20.500.12008/2283>(link is external)
- Vega, Y. (2020). *Digitalidad y pandemia: el sujeto conectado, en cuarentena*. Grupo de investigación; sociedad, psicoanálisis y Tecnología Digital.
- Winnicott, D. (1960). *Sostén e interpretación. Obras completas*. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>(link is external)
- Winnicott, D. (1960). *Miedo al derrumbe. Obras completas*. Recuperado de: <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>(link is external)

Winnicott, D. (1960). *Agresión, culpa y reparación. Obras completas*. Recuperado de:
<http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>(link is external)

Winnicott, D. (1963). *Dos notas sobre el uso del silencio. Obras completas*. Recuperado de:
<http://www.psicoanalisis.org/winnicott/index2.htm>(link is external)

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