



## Revista Electrónica de Psicología Iztacala



Universidad Nacional Autónoma de México

Vol. 24 No. 4

Diciembre de 2021

# LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA DE EXPRESIÓN SIMBÓLICA EN PSICOANÁLISIS DE NIÑOS

Jonathan Jesús Ponce de León Santos<sup>1</sup>, Cecilia Meza Peña<sup>2</sup>, Edith Gerardina Pompa Guajardo<sup>3</sup> y Claudia Yadira Sánchez Segovia<sup>4</sup>  
Universidad Autónoma de Nuevo León  
México

### RESUMEN

Dentro de la historia del psicoanálisis infantil, el uso del juego como herramienta de expresión simbólica se ha convertido en una de las principales herramientas de intervención terapéutica. El juego permite el acceso a contenidos difícilmente alcanzables para el analista de niños mediante la palabra hablada. A su vez, en la actualidad, los videojuegos se han convertido en la principal actividad lúdica de los niños y adolescentes, al grado que la adicción a ellos ha merecido un lugar el manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría. Por ello el objetivo del presente estudio es validar mediante el estudio de casos, el uso de videojuegos en el ámbito clínico como una herramienta de expresión simbólica en psicoanálisis de niños en el periodo de latencia. Se presentan los resultados parciales de cuatro casos clínicos de niños, con edades de entre 9 y 10 años, los cuales acuden a tratamiento psicológico por diversas problemáticas. En el tratamiento se incluyeron videojuegos dentro del setting terapéutico, así como otros juguetes utilizados comúnmente en el tratamiento de niños. Los resultados parciales del presente estudio

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Psicología. Dr. Carlos Canseco No. 110, Col. Mitras Centro Cd. Monterrey, N.L. México. Z.P.64460. Phone: (81)8329 4000 ext. 1585. Correo Electrónico: [jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx](mailto:jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx)

<sup>2</sup> Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Psicología. Correo Electrónico: [jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx](mailto:jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx)

<sup>3</sup> Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Psicología. Correo Electrónico: [jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx](mailto:jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx)

<sup>4</sup> Universidad Autónoma de Nuevo León, Facultad de Psicología. Correo Electrónico: [jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx](mailto:jonathan.poncesnts@uanl.edu.mx)

nos permiten proponer que al jugar con videojuegos, el niño sobrescribe, reinventa o adecua la realidad ofrecida por el videojuego, mostrando sus conflictos inconscientes presentes.

**Palabras clave:** psicoanálisis de niños, videojuegos, expresión simbólica, transferencia, psicoterapia psicoanalítica.

## VIDEO GAMES AS A TOOL OF SYMBOLIC EXPRESSION IN CHILDREN'S PSYCHOANALYSIS

### ABSTRACT

Within the history of child psychoanalysis, the use of play as a tool of symbolic expression has become one of the main tools of therapeutic intervention. The play allows access to content that is difficult to reach for the child analyst through the spoken word. In turn, at present, video games have become the main recreational activity of children and adolescents, to the extent that addiction to them has earned a place in the Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders of the American Psychiatric Association. Therefore, the objective of the present study is to validate through the study of cases, the use of video games in the clinical setting as a symbolic expression tool in psychoanalysis of children in the Latent stage. Partial results of four clinical cases of children are presented, aged between 9 and 10 years old, who received psychological treatment for different problems. In the treatment, video games were included within the therapeutic setting, as well as other toys commonly used in the treatment of children. The partial results of the present study allow us to propose that when playing video games, the child overwrites, reinvents or adapts the reality offered by the video game, showing their present unconscious conflicts.

**Keywords:** child psychoanalysis, video games, symbolic expression, transference.

El psicoanálisis de niños comparado con el de adultos, se ha desarrollado de una manera mucho menos favorable, debido a que no fue encarado con el mismo espíritu de investigación además de la presencia de varios pre-conceptualizaciones (Klein, 1927).

Uno de los conceptos más sobresalientes y elementales del trabajo psicoanalítico infantil es el juego (Rangel, 2009), considerándose que su uso dentro del contexto de la terapia es una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños (Luzzi y Bardi, 2009). Sin embargo, el valor del juego dentro y fuera del dispositivo analítico, así como la utilización que de él se hace dentro del contexto terapéutico, será determinado por el marco teórico elegido como principio (Luzzi y Bardi, 2009).

Dentro de la teoría freudiana era más adecuado hablar del estudio del juego infantil, que de un trabajo analítico dirigido hacia los niños. La manera en que Freud interpretaba dicha acción debemos señalar que dependía en gran medida de la producción teórica desarrollada hasta ese momento (Bardi, Jaleh y Luzzi, 2011).

Freud en su artículo *El chiste y su relación con lo inconsciente* (1905), clasifica el juego como una acción productora de placer. Para el padre del psicoanálisis, el infante al desarrollar sus capacidades descubre los efectos placenteros que tienen la repetición de lo similar, el encuentro con lo antes conocido y la coincidencia sonora de la pronunciación de distintas palabras. Así mismo, en su trabajo *El creador literario y el fantaseo* (Freud, 1907) categoriza al juego como una acción característica de la infancia. A su vez, asemeja dicha actividad con la creación literaria, el ensueño diurno y el humor. Años más tarde, en su trabajo *De la historia de una neurosis infantil* (1919) sugiere que los niños carecían de palabras y pensamientos para el acceso al inconsciente y que esto obstaculizaba el trabajo psicoanalítico con niños. En *Más allá del principio del placer*, Freud (1920) ofrecerá una reflexión que sentará las bases del uso del juego en psicoanálisis, el juego le servirá al niño para repetir todo aquello que le ha causado gran impresión en la vida, descargando la intensidad de la misma y adueñándose de tal situación desde un lugar activo.

Klein (1932), superando las dificultades que Freud planteaba del trabajo psicoanalítico con niños, encuentra en el juego una técnica de análisis equiparable a la regla fundamental. Para ella cuando el niño juega, el niño habla, y dice toda clase de cosas que tienen valor de una asociación genuina.

Klein examinó a detalle ciertas diferencias entre la vida mental de los niños pequeños y la de los adultos. Para lograrlo, requirió adaptar la técnica psicoanalítica utilizada para los adultos con el fin de acceder a los rincones más profundos de la mente del infante. Esta técnica fue llamada la técnica de juego analítica (1926). Esta técnica de juego provee una rica abundancia de material y nos da acceso a los estratos más profundos de la mente, incluyendo el complejo de Edipo (Klein, 1927).

Klein (1929) en su estudio sobre la personificación en el juego de los niños, resalta un mecanismo singular que equipara con la transferencia en el trabajo analítico con adultos. Este mecanismo se caracteriza por la invención y/o asignación de diferentes personajes, que son personificados ya sea por el analista, por el niño, o por cualquier actor, juguete u objeto que pueda ser redibujado por el director de la fantasía en turno, en este caso el niño.

A su vez la psicoanalista inglesa (1929) resalta y ejemplifica múltiples formas de este mecanismo llevados a cabo gracias a mecanismos de defensa tales como el desplazamiento y la proyección. Como un ejemplo de este mecanismo la autora relata sesiones con Erna, una de sus pacientes quien mediante el juego expresaba simbólicamente la fantasía de persecución y humillación por parte de sus padres, pero siendo personificando por la terapeuta quien recibía múltiples torturas y humillaciones, o era constantemente espiada hasta en sus pensamientos por parte de la madre representada por la niña. Para Klein (1955) el niño repite emociones y conflictos anteriores con el analista, remontando a partir de ella a fantasías y ansiedades.

Klein ponía a su disposición papel, lápices, tijeras, cuerda, pelotas, ladrillos y sobre todo agua con la finalidad de ganar acceso a la fantasía del niño y liberarla (Klein, 1927). Para descifrar el juego, Klein (1926) aconseja utilizar el método que Freud ha propuesto para descifrar los sueños. Para ello habrá que tener en cuenta, no solo el simbolismo que a menudo aparece tan claro en sus juegos, sino también todos los medios de representación y los mecanismos empleados durante este. Durante el juego, el material que produce el niño, el modo en que lo hace, la razón por la que cambia de un juego a otro y los medios que elige para sus representaciones, deberán ser tomadas en cuenta a la hora de descifrar el sentido inconsciente del juego del niño (Klein, 1926).

Klein (1926), postuló que la forma en que los niños forman relaciones con el mundo exterior es principalmente narcisista, debido a que dicha relación, se realiza dirigiendo la libido originalmente apegada exclusivamente al propio yo del niño, hacia los objetos de los que se obtiene placer, ya sean objetos vivientes o inanimados.

Siguiendo el trabajo de Melanie Klein sobre el uso del juego en la clínica psicoanalítica, Arminda Aberastury (1962), propuso que desde la primera hora de juego, ya sea con fines diagnósticos o de tratamiento, el niño puede expresar sus fantasías inconscientes de enfermedad o conflicto por el cual es llevado a tratamiento, fantasías inconscientes de curación, su propio motivo de consulta y el lugar que otorga al analista en el proceso terapéutico.

Otro psicoanalista que dejó su marca en la teoría psicoanalítica, y en especial en el psicoanálisis de niños fue Donald Winnicott. Para él, el juego es algo universal y un indicador de salud, facilita el crecimiento, conduce a relaciones de grupo, puede ser una forma de comunicación en psicoterapia y dentro del psicoanálisis una forma de comunicación consigo mismo y con los demás (Winnicott, 1971).

Winnicott comparte con Melanie Klein la idea de que el juego funciona como el medio que permite conocer el pensamiento y las emociones del infante (Bardi, Jaleh y Luzzi, 2011).

La teoría que Winnicott postula sobre el juego se encuentra fundamentada en el concepto de creación. Para él, el juego es primordialmente una actividad creadora (1971). Por otra parte, postula que para que esta actividad aparezca se requiere de condiciones ambientales suficientemente buenas como la confianza. Esta confianza, adquirida en la primera relación con la madre, relación que ella misma configura para luego ser ampliada a otras personas (Bardi, Jaleh y Luzzi, 2011).

Por otra parte, lo que representa los últimos años del ser humano es un desarrollo tecnológico desmesurado, que ha invertido la relación entre los niños y los adultos. Ahora los niños detentan el conocimiento sobre las tecnologías y se mofan de la inexperiencia de los adultos en estos temas. En nuestra era, las habilidades cómo contar cuentos y jugar juegos de mesa con gran destreza han ocupado un lugar en el baúl de lo obsoleto (Lutereau, 2017).

El psicoanalista de niños así como los padres, se encuentra atrapado dentro de los juguetes y habilidades de juego que los niños actuales consideran como obsoleto. Los juguetes del cuarto de análisis ya no son conocidos ni atractivos para el niño. Las nuevas tecnologías, que forman parte del día a día de los niños,

se encuentran ausentes en las posibilidades de elección para jugar dentro del ámbito terapéutico.

La preferencia de los niños por estos juegos dentro del mundo de la tecnología, quizás se deba a la facilidad con que se pueden sumergir en ellas, o por los placeres tan inmediatos que ofrece. Pero eso no quita nada de la potencialidad creativa y del sinnúmero de movimientos de juego a los que el vínculo con pantallas puede dar. El juego ha sido la principal herramienta del analista de niños por su notable plasticidad y de su inagotable generación de recursos, destacando por no necesitar de una materia prima única para cumplir su función, sino destacando su capacidad para atravesar indiferentemente las más diversas lenguas, prácticas y materialidades (Rodulfo, 2019).

Por otro lado, las dificultades para concebir la inclusión de videojuegos en psicoanálisis con niños se deben a que donde automáticamente se les percibe desde una estructura rígida que entorpece la posibilidad de expresión del inconsciente (Levin, 2006). Haciendo una revisión de la literatura, y observando las necesidades actuales dentro del ámbito del análisis de niños, el presente estudio tiene como objetivo validar mediante el estudio de casos, el uso de videojuegos en el ámbito clínico como una herramienta de expresión simbólica en psicoanálisis de niños en el periodo de latencia.

## MÉTODO

La metodología cualitativa busca la subjetividad, y explicar y comprender las interacciones y los significados subjetivos individuales o grupales (Álvarez-Gayou, 2003). Es por ello que el presente estudio, utiliza un enfoque de investigación cualitativo, con diseño de estudio de casos múltiples el cual es un diseño más robusto y posee mayor validez al basarse en la replicación (Yin, 1984).. Cada caso tiene como objetivo explicar las consistencias e inconsistencias que existen entre ellos. El nivel de análisis realizado es simultáneamente individual y colectivo.

Como se mencionó anteriormente el enfoque de investigación utilizado en el presente estudio, es el enfoque cualitativo, el cual se orienta por áreas o temas característicos de investigación, desarrollando preguntas e hipótesis antes,

durante o después de la recopilación y del análisis de los datos (Hernández, 2010).

### *Participantes*

Se usa una muestra intencionada teórica y conceptualmente, donde se incluyen 5 casos de niños y niñas con edades de 7 a 10 años, que asisten a psicoterapia y que usan el videojuego como herramienta de expresión simbólica.

### *Instrumentos*

Para el registro de las sesiones se lleva a cabo una videograbación fija con Videocámara Full HD VAK 809, en donde se puede visualizar al paciente y terapeuta de frente a una pantalla en donde se lleva a cabo la sesión clínica.

### *Procedimiento*

Una vez realizado el proceso de entrevistas con los padres, y tras identificar la problemática y analizar la inclusión del uso de videojuegos como herramienta de expresión adecuada a las habilidades, intereses y formas de jugar del niño, se les explica a los padres el proceso terapéutico a llevar así como se pide su consentimiento para videograbar las sesiones y hacer uso de la información recabada no sólo con fines terapéuticos sino con fines de investigación. Una vez obtenido el consentimiento de los padres también se busca el asentimiento de los niños, acatando los aspectos éticos de la APA y de la Sociedad Mexicana de Psicología para los propósitos de investigación. Toda la información colectada se mantiene salvaguardada, protegiendo la identidad de los participantes y garantizando la confidencialidad de los datos generados. En virtud de ello a los casos presentados se les pone un pseudónimo, que permita hablar del caso.

Los videojuegos son incorporados en el setting terapéutico, realizando una innovación en el material de juego disponible. Es por ello que en el encuadre se les indica que tienen la libertad de jugar a lo que ellos deseen, resaltando todos los juegos con los que está equipado el consultorio, incluyendo los videojuegos.

En el presente estudio se analizan las transcripciones de los contenidos de las sesiones en donde se aplica la metodología descrita en sesiones de trabajo psicoanalítico infantil de 5 participantes utilizando videojuegos como herramienta de expresión simbólica.



## RESULTADOS

El análisis del contenido de las sesiones con los niños en donde se utilizan videojuegos se clasificó en base a la posibilidad de permitir observar (a) la expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias, así como (b) la transferencia manifiesta en el contexto terapéutico. Los siguientes fragmentos de casos ejemplifican el material antes mencionado.

- (a) Los videojuegos como herramienta de expresión simbólica de fantasías, deseos y experiencias.

### *Caso Clínico 1. Rey*

Rey de 10 años acude a consulta con un diagnóstico de déficit de atención y constantes peleas con su madre y hermana. No obedece reglas y siempre hace lo que él quiere.

Los padres de Rey se encuentran separados, la madre siempre intenta mantener la figura del padre en el hogar, construyendo una imagen de padre autoritario que regaña y al que hay que obedecer. En ciertas ocasiones el padre se comunica vía telefónica, para ejercer su autoridad. La madre comenta que Rey actúa igual que su padre, tienen incluso las mismas peleas que ella y su esposo.

La sesión que se relata a continuación tuvo lugar una semana en la que el padre estaba de visita, el terapeuta no estaba enterado de dicha situación, hasta el final de la sesión donde la madre lo comenta.

Rey decide jugar el videojuego Super Smash Brawl, un juego de peleas. Al seleccionar los personajes, Rey crea dos equipos, el primero es conformado por Peach, Luigi y Mario, el segundo por Bowser, asignándole este personaje al terapeuta. Durante la partida Rey expresa “porque siempre regresas” cada vez que intentaba matar a Bowser y este no moría. Otros comentarios aparecen como “la familia ya está completa, y él, que quiere estar aquí”. Se resaltan las dinámicas entre los personajes por parte del terapeuta y continúa expresando frases como “porque no te vas para siempre, aquí ya estamos bien sin ti”.



Klein (1927) plantea que la representación por medio de juguetes, al estar hasta cierto punto más lejos de la persona misma del sujeto, está menos cargada de angustia que una declaración por la palabra hablada. En este caso se observa como Rey expresa la relación conflictiva familiar y su deseo de que su padre no regrese. Contenidos que son angustiantes y por tal motivo encuentran cauce a través del videojuego.

#### Caso Clínico 2. Toño

Otro caso en el que se utilizaron los videojuegos como herramienta de expresión simbólica es el caso de Toño, el cual es un niño de 9 años que acude a tratamiento psicológico por baja autoestima y una relación hostil hacia su madre.

Toño fue dado en adopción cuando nació. La verdad sobre su adopción no es contada aún por sus padres, aunque durante el tratamiento expresa que ya sabe que ellos no son sus verdaderos padres.

Los padres relatan que Toño y su madre no tienen una buena relación, constantemente están peleando. El padre comenta que su esposa es un poco dura con el niño, que siente que le exige demasiado, y que eso podría ser una de las razones de su baja autoestima.

Durante las sesiones, Toño elige jugar el videojuego Minecraft el cual es un juego que permite explorar mundos infinitos y crear toda clase de cosas. Toño comienza a construir una casa con un material irrompible. Pregunta constantemente si el terapeuta va a ir a visitarlo y que no es necesario que el terapeuta construya una casa. Al terminar la casa el terapeuta es invitado a entrar y al hacerlo Toño destruye la puerta y bloquea la entrada con material irrompible. A su vez comenta que “En esta casa hay de todo, ya no tienes porqué irte de aquí”. Esta acción es interpretada por el terapeuta como el deseo de que no se le abandone y de que las personas no tengan motivación para irse de su lado. Inmediatamente después construye un Golem, personaje al cual describe como un protector que cuidará de ambos. Después llena de dinamita alrededor del Golem y se aleja de la casa viendo como todo explota. Esta acción es interpretada por el analista como la agresión que siente hacia su madre que le ha abandonado.

Klein (1927) plantea que la técnica de juego nos provee una rica abundancia de material y nos da acceso a los estratos más profundos de la mente del niño.

En el caso de Toño, el uso de videojuegos como herramienta de expresión simbólica nos permite comprender sus miedos a ser abandonado, aunado a la forma controladora de mantener a los objetos cerca de él y a la agresividad que siente hacia su madre por abandonarlo.

### Caso Clínico 3. Jaime

El siguiente caso es el de Jaime, quien acude a tratamiento psicológico por conductas violentas relacionadas a situaciones de frustración.

Durante las entrevistas con los padres, se describe a un padre con características similares a Jaime que en momentos de frustración tiende a cometer actos violentos, como lanzar objetos o golpear la pared. A su vez se describe a la madre de Jaime como una mujer muy perfeccionista y violenta con su hijo.

Durante el juego, el material que produce el niño, el modo en que lo hace, la razón por la que cambia de un juego a otro y los medios que elige para sus representaciones, deberán ser tomadas en cuenta a la hora de descifrar el sentido inconsciente del juego del niño (Klein, 1926).

Durante una sesión Jaime elige jugar el título COD 2, el cual es un juego de disparos en primera persona. Jaime elige jugar una partida con mucha desventaja, con 8 personajes vs. Jaime, asignando al terapeuta en un nivel de máxima dificultad.

Durante la partida los enemigos son extremadamente difíciles, tienen puntería perfecta y excelente coordinación como grupo. Esto da como resultado que la partida sea muy difícil y el puntaje sea muy marcado a favor de los enemigos.

Jaime empieza a sentirse frustrado y comienza a gritar “Son unos hackers” “No me dejan hacer nada, son unos malditos” “Siempre me dan por la espalda” “No me dejan ni moverme, están en todos lados” “Me acorralan” “No vamos a poder ganar nunca”. Esto es relacionado por el terapeuta con la relación que Jaime tiene con su madre, una relación descrita como muy exigente y persecutora.

En esta sesión podemos observar cómo Jaime diseña con el videojuego una escena que le permita expresar simbólicamente las experiencias de exigencia y persecución por parte de su madre. Los enemigos personifican en esta escena a una madre que no le permite equivocarse, que le exige que no llore y que no se enoje por nada.

(b) Análisis de la transferencia en el uso de videojuegos

Caso Clínico 4. Alejandro

Alejandro es un niño de 7 años, el cual acude a tratamiento psicológico por una dificultad para relacionarse con otros niños. Su madre comenta que lo ve muy triste y que le afecta mucho que el padre del niño no lo quiera ver.

La madre comenta que Alejandro le pregunta constantemente sobre su padre, comenta que el niño quiere verlo y le pregunta el por qué no viene a visitarlo.

Alejandro elige el juego Minecraft comentando que es un juego que tiene en casa, y que le gusta mucho jugarlo. Inicia la partida y comienza a golpear al terapeuta, hasta que lo mata. Al morir el terapeuta pierde todas sus cosas incluyendo su mapa, el cual sirve para saber dónde se encuentra su compañero.

Alejandro cuenta con un mapa en su inventario, pero lo ignora. Empieza a invitar al terapeuta a que lo visite a su casa, pero el terapeuta no puede hacerlo porque no tiene su mapa. Alejandro empieza a molestarse, le dice que ya llegue a su casa, que por qué tarda tanto, que hay muchas cosas bonitas en su casa y que quiere que el terapeuta los vea. El terapeuta le comenta que no puede hacerlo porque no tiene un mapa. Alejandro le cuestiona por qué no hace uno. Alejandro le comienza a gritar al terapeuta el por qué no quiere ir a verlo. Que él tiene cosas muy padres, que le va a dar todo lo que tiene. Alejandro mira al terapeuta a los ojos y le dice “cuando llegues te voy a lastimar, porque no quieres venir a verme”. Le arrebató el control al terapeuta y comenta, “dime cómo llegar a la casa y que ya estemos juntos”. Para finalizar la sesión, Alejandro observa que tiene un mapa en su inventario, al hacerlo, sale en busca del terapeuta, pero casi inmediatamente cae, muere y pierde la única forma de encontrarlo.

Klein (1929) propuso que la invención y/o asignación de diferentes personajes, que son personificados ya sea por el analista, por el niño, o por cualquier actor,

juguete u objeto, es equiparable a la transferencia en el trabajo analítico con adultos. Este mecanismo de personificación también aparece al utilizar videojuegos, solo que en vez de que un juguete sea elegido como actor para reproducir sus fantasías inconscientes, quien es elegido para el papel es un personaje como Mario, Luigi, Bowser, o cualquier personaje, objeto o situación ofrecida por el videojuego.

En el caso de Alejandro, el videojuego le permite recrear una escena en la cual el terapeuta personifica a su padre, al cual puede agredir y cuestionar por qué no quiere estar con él.

#### Caso Clínico 5. Elena

Elena es una niña de 10 años quien acude a consulta debido a una historia familiar muy complicada, su padre estuvo en la cárcel alejándose de ella durante 4 años. Elena es la mayor de 3 hermanos, todos de diferentes padres. El padre biológico de Elena la lleva a consulta al estar preocupado por lo que ha vivido su hija en su corta edad.

El padre relata que Elena es una niña muy tranquila, de buenas calificaciones y buena conducta, sin embargo, ha sufrido diversas situaciones que le preocupan, por ejemplo, presenciar el suicidio de una pareja de la madre, entre otras. Los padres tienen la custodia compartida de Elena, sin embargo, durante algunos meses, estuvo viviendo solamente con su padre a petición de su madre. Esta no la quería tener en casa.

Las sesiones con Elena se realizaron a distancia. Se utilizó el videojuego Roblox, en el cual existen diversos mini-juegos dentro de la aplicación. Elena eligió un juego, el cual se trataba de saltar para avanzar a distintos niveles. Ella jugaba frecuentemente este juego por lo tanto era muy hábil, en diversas ocasiones se adelantaba tanto que dejaba muy atrás al terapeuta. Cuando esto sucedía Elena hacía todo lo posible por regresar por la terapeuta, y así pasar el nivel juntas, al suceder esto Elena comentaba a la terapeuta “yo no te voy a abandonar, voy a regresar para estar contigo y ayudarte”, “mira te voy a enseñar como pasar el nivel, para que ya estés conmigo”.

Para Klein (1955) el niño repite emociones y conflictos anteriores con el analista a través de la personificación. Lo mismo sucede con el uso de los videojuegos.

Elena al dejar muy atrás en el juego a la terapeuta, recrea el abandono que siente por parte de su madre y otras figuras que también le han abandonado. Pero en esta ocasión, siendo ella en un lugar activo, abandona a la terapeuta-Elena.

A continuación, se presentan dos ejemplos que reflejan cómo surge la transferencia con el uso de videojuegos en el análisis infantil, haciendo alusión a sesiones con los primeros casos presentados. **Caso clínico 1. Rey.** Rey en un momento elige dos personajes iguales dentro de los videojuegos, uno lo escoge él, y el otro se lo asigna al terapeuta. Comienza a expresar “ahora sabremos, quien es el original”, “en este pueblo no cabemos los dos, solamente puede existir uno”. Estos comentarios dirigidos al terapeuta son interpretados como una repetición con la figura del terapeuta de la eterna rivalidad que Rey tiene con su padre. **Caso clínico 2. Toño.** En la segunda sesión de trabajo, Toño se dispone a construir una casa del árbol, y mientras lo hace comienza a devaluar al terapeuta por no saber cómo hacer las cosas: “Hay, eres un tontito, así no hay que hacer las cosas” “¿Qué te dije?, ¡que no te muevas de ahí, te voy a pegar!” “¿Ya viste que todo te sale mal?, eres muy torpe, mejor deja que yo haga las cosas”. Freud (1920) postula que el juego le servirá al niño para repetir todo aquello que le ha causado gran impresión en la vida, descargando la intensidad de la misma y adueñándose de tal situación desde un lugar activo. Aquí podemos observar como el videojuego permite la repetición de las devaluaciones que Toño recibe por parte de su madre, pero repitiéndolas ahora desde un lugar activo. Ahora es él Toño-madre quien devalúa al terapeuta-Toño.

## CONCLUSIONES

Klein (1926), postuló que, en el juego, los niños representan de manera simbólica fantasías, deseos y experiencias. El juego, según Lewin (2004) produce un placer que jamás dejará de presentarse en la vida de todo ser humano, el placer que propició el juego en la infancia, en la vida adulta será generado por el fantaseo. El presente estudio nos permite observar que los videojuegos funcionan de la misma

manera que los juguetes convencionales en el contexto de la terapia analítica. Al jugar con videojuegos, el niño sobrescribe, reinventa o adecua la realidad ofrecida por el videojuego, mostrando sus conflictos inconscientes presentes.

Al igual que Melanie Klein (1926) al proponer el juego como vía de acceso al inconsciente, el uso de videojuegos como herramienta de expresión simbólica se presenta como una modificación al encuadre y no de los principios del tratamiento. Los principios del tratamiento siguen siendo los mismos, se siguen utilizando como punto de partida la transferencia y la resistencia. Así mismo, se siguen trabajando aspectos como los impulsos infantiles, los conflictos edípicos, la represión y sus efectos, así como la amnesia y la compulsión a la repetición. Esta nueva metodología conserva todos los principios del psicoanálisis y lleva a los mismos resultados que la técnica clásica. La diferencia radica en que está adaptada a la mente de los niños de nuestra época, que busca interactuar y ofrecer un lenguaje, una vía de comunicación con el niño, semejante al contexto actual con el que juega e interactúa.

En medio de la pandemia mundial que actualmente enfrentamos por el Coronavirus, el confinamiento convocado como medida para mitigar la dispersión de este viene a agravar la interacción que los niños tienen con las computadoras, tablets, y cualquier herramienta tecnológica que le permite el acceso a videojuegos. Al igual que muchos otros sectores, el campo de atención psicológica también se ve obligado a entrar a un mundo de tecnología al cual en más de las ocasiones se había desestimado por las limitaciones que “conlleva”. Nos vemos obligados a replantear algunas cosas de nuestra práctica, y es aquí donde encontramos oportunidad de desarrollar nuevas formas de comunicarnos.

Así mismo, los videojuegos son una herramienta de comunicación, con un potencial enorme para abrir diálogo con quienes no tienen otros recursos. Cuando se culpa a los videojuegos por incitar a los niños y jóvenes a la violencia, tenemos que replantear si no es una forma de lidiar con un afecto presente y disruptor en su vida psíquica. Las formas de jugar y los juegos que se eligen hoy día van de la mano con la tecnología.

Concordamos con Rodolfo (2019) al proponer que no existen motivos para suponer que la era digital le opondría un muro contra el cual el jugar y sus transformaciones se estrellarían. Al contrario, el inconsciente encontraría la salida que siempre ha sabido encontrar utilizando los medio que la cultura le ha ofrecido a través de los años.

Actualizando las competencias del psicólogo clínico, proponemos a los videojuegos como una herramienta más de trabajo dentro de la técnica del juego, en donde se canalizan dichas vivencias y que el terapeuta en el contexto actual debe leer como una forma de expresión simbólica.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aberastury, A. (1962). Teoría y Técnica del Psicoanálisis de Niños. Buenos Aires: Paidós.
- Álvarez-Gayou (2003). Cómo hacer investigación cualitativa. México: Paidós
- Bardi, D., Jaleh, M., y Luzzi, A. (2009). La conceptualización psicoanalítica del juego en la obra de algunos autores argentinos. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 8. Recuperado en 10 de septiembre de 2018 en: <http://www.redalyc.org/pdf/4835/483549017012.pdf>
- Freud, S. (1905). El chiste y su relación con lo inconsciente. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1907). El creador literario y el fantaseo. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1919). De la historia de una neurosis infantil. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Hernandez Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucía, M. (2010). Metodología de la Investigación. México : Mc Graw Hill.
- Rodolfo, R. (2019). En el juego de los niños. Buenos Aires: Paidós.
- Klein, M. (1926). Principios psicológicos del análisis infantil. Buenos Aires: Paidós.



- Klein, M. (1927). *Simposium sobre análisis infantil*. Buenos Aires: Paidós.
- Klein, M. (1929). *La personificación en los juegos de los niños*. Buenos Aires: Paidós.
- Klein, M. (1930). *La importancia de la formación de símbolos en el desarrollo del Yo*. Buenos Aires: Paidós.
- Klein, M. (1932). *Fundamentos psicológicos del análisis del niño*. Buenos Aires: Paidós.
- Klein, M. (1955). *La técnica psicoanalítica del juego, su historia y significado*. Buenos Aires: Paidós.
- Levin, E. (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Lewin, M. (2004). *Juego, fantasía: del más allá al espacio transicional*. Buenos Aires: Asociación Psicoanalítica de Buenos Aires, 26, 351-374. Recuperado de: <http://www.apdeba.org/wp-content/uploads/Lewin.pdf>
- López-Wade, A., y Uc-Cohuo, G., y Taylor Ramos, J. (2015). *Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica*. *Salud en Tabasco*, 21 (1), 12-16. Recuperado de <https://tabasco.gob.mx/sites/default/files/users/ssaludtabasco/12.pdf>
- Lorenzi, M. (2012). *Anuario SGAE de las Artes Escénicas, musicales y audiovisuales*. Fundación Autor: Madrid.
- Lutereau, L. (2017). *Los nombres del juego: Seminario de clínica con niños*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Luzzi, A., Ramos, L., Bardi, D., y Slapak, S. (2015). *La investigación empírica en psicoterapia y la supervisión clínica: aportes para la formación profesional y académica*. *Anuario de Investigaciones*, 22. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369147944003>
- Luzzi, A. y Bardi, D. (2009) *Conceptualización psicoanalítica acerca del juego de los niños como punto de partida para una investigación empírica en psicoterapia*. *Anuario de Investigaciones*, 16. Recuperado de: <http://www.scielo.org.ar/pdf/anuinv/v16/v16a05.pdf>
- Rangel, M. (2009). *Psicoterapia infantil: Un enfoque psicoanalítico*. México: Trillas.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Yin, R. (1984). *Case study research: design and methods, applied social research methods series*, Newbury Park, C.A. Sage. Anexo