

LA VIRTUALIDAD AL SERVICIO DEL ENCUENTRO CON EL OTRO Y UNA CONEXIÓN POSIBILITADORA DE CAMBIOS

LA HISTORIA DE CAROLA

María Eugenia Fernández *

Resumen

En un contexto de pandemia, se presenta el relato clínico de una paciente, cuyo tratamiento fue llevado a cabo mediante sesiones online. A partir del mismo, se analizarán los efectos de la virtualidad en un tratamiento psicoanalítico, donde el motivo de consulta que consistía en la manifestación de conductas agresivas por parte de la niña, pudieron ser trabajadas a través del juego instrumentalizado mediante el uso de los videojuegos, desplegándose una virtualidad potenciada.

Finalmente, se reflexionará sobre las mutaciones que la clínica actual ha sufrido como resultado de la situación sanitaria mundial, proponiendo imaginar si la presencialidad podría haber generado o posibilitado una dirección a la cura distinta a la sostenida en la virtualidad.

Palabras clave: tratamiento virtual; virtualidad potenciada; pandemia; conductas agresivas; videojuegos.

VIRTUALITY AT THE SERVICE OF THE ENCOUNTER WITH THE OTHER AND A CONNECTION THAT ENABLES CHANGES. CAROLA'S STORY

Summary

In a pandemic context, the clinical report of a patient is presented, whose treatment was carried out through online sessions. From the same, the effects of virtuality in a psychoanalytic treatment will be

* Licenciada en Psicología, UBA. Práctica en Consultorio Privado. Alumna de la Carrera de Especialización en Psicología Clínica Infantil con Orientación en Psicoanálisis, UCES-APBA.
E-mail: lic.mariaefernandez@gmail.com

analyzed, where the reason for consultation that consisted of the manifestation of aggressive behaviors on the part of the girl, could be worked through the instrumentalized game through the use of video games, unfolding an enhanced virtuality.

Finally, it will reflect on the mutations that the current clinic has suffered as a result of the global health situation, proposing to imagine if the presence could have generated or made possible a direction to the cure other than that sustained in virtuality.

Key words: virtual treatment; enhanced virtuality; pandemic; aggressive behaviors; video game.

LA VIRTUALITÉ AU SERVICE DE LA RENCONTRE AVEC L'AUTRE ET UNE CONNEXION QUI PERMET LE CHANGEMENT. L'HISTOIRE DE CAROLA

Résumé

Dans un contexte pandémique, le rapport clinique d'un patient est présenté, dont le traitement a été réalisé au travers de sessions en ligne. De même, les effets de virtualité dans un traitement psychanalytique seront analysés, où le motif de consultation qui consistait en la manifestation de comportements agressifs de la part de la fille, pourrait être travaillé à travers le jeu instrumentalisé à travers l'utilisation de jeux vidéo, déployer une virtualité renforcée.

Enfin, il réfléchira aux mutations que la clinique actuelle a subies du fait de la situation sanitaire mondiale, en proposant d'imaginer si la présence aurait pu générer ou rendre possible une direction à la guérison autre que celle soutenue dans la virtualité.

Mots-clés: traitement virtual; virtualité améliorée; pandémie; comportements agressifs; jeux video.

VIRTUALIDADE AO SERVIÇO DO ENCONTRO COM O OUTRO E UMA LIGAÇÃO QUE POSSA MUDANÇAS. HISTÓRIA DE CAROLA

Resumo

Em contexto de pandemia, é apresentado o relato clínico de um paciente, cujo tratamento foi realizado através de sessões online. A partir da mesma, serão analisados os efeitos da virtualidade em um tratamento psicanalítico, onde o motivo da consulta que consistia na manifestação de comportamentos agressivos por parte da menina, pudesse ser trabalhado através do jogo instrumentalizado por meio do uso de videogames, desdobrando uma virtualidade aprimorada.

Por fim, refletirá sobre as mutações que a clínica atual tem sofrido em decorrência da situação global de saúde, propondo imaginar se a presença poderia ter gerado ou possibilitado um direcionamento para a cura diferente daquele sustentado na virtualidade.

Palavras-chave: tratamento virtual; virtualidade aprimorada; pandemia; comportamentos agressivos; videogame.

Carola y su historia

Carola acude por primera vez al consultorio de manera virtual poco antes de su cumpleaños número catorce. El motivo por el cual se comunica su madre es debido a las conductas agresivas y hostiles que su hija ejercía por sobre los demás. En la descripción que su madre ofrece, se menciona el hecho de que es incapaz de cumplir con sus responsabilidades, agregando que la niña se encuentra todo el día sumergida en la pantalla de su computadora jugando a juegos muy violentos.

La vida de Carola estuvo marcada por numerosas visitas a distintos psicólogos desde muy pequeña, de forma presencial, aproximadamente a partir de sus 4 años. El principal motivo de consulta en ese entonces fue por la casi inexistente relación que la niña mantenía con su padre. Un padre ausente, que se desligó por completo de su hija al poco tiempo de su nacimiento. Romina, la mamá de Carola, refiere que *“Incluso los pediatras podían dar cuenta de esto”*.

Romina creía que la ausencia de esta figura paterna, había generado las conductas hostiles de Carola hacia el resto, motivo por el cual ella decidió cambiarla en repetidas ocasiones de las instituciones escolares a las cuales asistía, ya que *“le hacía bullying a sus compañeros”*.

Su última psicóloga, transmitió su preocupación sobre el marcado interés que la niña mantenía en relación a videojuegos con una seria connotación agresiva.

Carola tiene dos medio hermanos, una de ocho años y otro que se encuentra próximo a nacer, frutos de la relación de Romina con su actual pareja. No obstante, Carola no mantiene un muy buen vínculo con ellos.

Romina se define como una mamá exigente y comenta que cuando era niña en su casa, las cosas eran hechas por todos los integrantes, es por ello que cree en esa modalidad y debido a que Carola es la mayor, sobre ella recaen más responsabilidades. Agrega que con su hija menor tiene mejor relación, aludiendo que con Carola todo es más difícil, *“todo cuesta más”*. Por el contrario, su hija menor *“es más tierna, más dulce, es más fácil de contentar”*.

En la primera sesión con Carola, la niña menciona que ella no era *“normal”*, ya que no era como el resto de las personas, e indaga si los otros pacientes que atiende eran o son *“psiquiátricos”* ya que esto era lo que su madre le había contado. Al interrogar sobre esta supuesta no normalidad, la pequeña manifiesta que le gustaba jugar a juegos que al resto no le gustaba o que prefería leer, algo que no encontraba como intereses en común con sus pares.

Las sesiones subsiguientes fueron de pocas palabras. Ante las preguntas, surgían respuestas acotadas, extrema seriedad y en algunas de ellas se podía observar como la niña a pesar de estar en sesión, conectada a una pantalla, jugaba o incluso miraba videos en simultáneo.

Ante mi incomodidad en tanto profesional, que creía que el tratamiento no mostraba avances o alguna incipiente señal de que al menos algo del diálogo se habilitara, tras intentos frustrados de jugar a *“algo”*, dibujar *“algo”*, o muchos más *“algunos”* los cuales eran respondidos con una negativa, le propuse jugar a esos videojuegos por los que Carola mostraba tanto interés.

Si bien la paciente juega a múltiples juegos, debido a los alcances o limitaciones del uso de la tecnología por mi parte, escojo un videojuego en el cual coexisten múltiples escenarios y donde cada usuario puede editarlo, modificarlo o incluso crear diversas instalaciones. Asimismo, por intervalos de tiempo, como cuando anochece, surgen

amenazas y peligros que pueden poner en riesgo la vida de cada usuario en caso de ser atacado.

Carola refiere que aquello que más le gusta sobre este juego es el hecho de *“poder crear la vida que uno quisiera tener”* como así también la cuestión relativa a *“tener que encontrar recursos para enfrentar a los zombies que atacan”*.

Es a partir de mi ingreso en este mundo virtual, que se produjo una *“conexión”*, al menos incipiente, a partir de la cual la niña comenzó a compartir y a poner en palabras sueños y pesadillas que mantenía durante la noche.

En su mayoría, estos sueños, eran angustiantes, donde ella era perseguida para ser aniquilada y nada podía hacer para defenderse. Estos asesinos eran anónimos, no podían ser reconocidos ni visualizados pero la amenaza era constante. El despertar implicaba muchas veces agitación y ansiedad frente a un peligro inminente.

En lo analizable de lo imaginario

Con Carola se plantea desde los inicios un tratamiento de manera virtual, por los avatares contextuales por los que tanto la terapeuta como la paciente se encontraban atravesadas.

Una pandemia que afectó, y continúa afectando, a todas las poblaciones, que dejó miles de muertos y que aterró al mundo entero. ¿Cómo sobrellevar estos efectos? Desde la distancia. Un alejamiento entre sujetos de como mínimo un metro y medio. A partir de esta medida de prevención y cuidado, la virtualidad se erigió como el método privilegiado para continuar comunicados y en conexión, en reemplazo de la presencialidad, la cual se convirtió en una amenaza que atenta contra la vida.

De esta manera, el pensar un análisis en términos virtuales representaba un verdadero desafío. El conectarse adquiría otro sentido y dicha conexión se encontraba ligada a diversos factores de la realidad como la eficacia del servidor de

Internet, o incluso los dispositivos con los que se efectuarían las video llamadas a través de las cuales transcurrirían las sesiones.

En los primeros tiempos del tratamiento, la conexión subjetiva se mostró a mi interpretación algo entorpecida u obstaculizada, ya que Carola mostraba un silencio particular. Ante las preguntas, las respuestas brindadas eran cortas y hasta inexpresivas. Carentes de cierta tonicidad emocional. Tampoco el dibujo representaba una posible forma de expresión. Parecía que la distancia era superior a la real, y en mi imaginario a floraba la posibilidad de que una terapia presencial sería más efectiva, fantaseando sobre cómo quizás al poner el cuerpo, desde ambas partes, se habilitaría una profunda conexión o al menos construir el lugar que esta niña podría necesitar.

No obstante, y en contra de los obstáculos que pueden surgir en todo tratamiento terapéutico y más en uno sostenido de manera online; fue suficiente para que como terapeuta me mostrara dispuesta a jugar con la niña, a uno de los videojuegos que había sido testigo durante numerosos encuentros de cómo Carola jugaba mientras “*estaba en sesión*”, para que la dirección del tratamiento tomara otro rumbo.

En el *Jugar del Analista*, José Valeros manifiesta: “*El analista es quien se adapta lo máximo que le sea posible al estado mental del paciente y no a la inversa*” (1997, p.104).

De esta manera, es que el jugar del analista cobró otro sentido. En ese despliegue de la virtualidad, no solo surgieron elementos del registro de lo imaginario, sino de lo simbólico. La palabra comenzó a operar y el material onírico se abrió su camino dentro de la sesión.

Es en esta virtualidad que a la paciente se le permitió algo del despliegue pulsional. Ese afecto no ligado ni mediatizado por la palabra, carente de poder simbólico, que irrumpía con violencia y agresividad hacia esos otros anónimos o desconocidos. Ante mi pregunta sobre si conocía a algunos de los jugadores con los que compartía el escenario y su respuesta negativa, surge el interrogante sobre si el acto de matar

se simplificaba teniendo en cuenta este anonimato. Es decir, si había algo del orden del desconocimiento de quien era el otro, que permitía borrarlo del escenario, desplazarlo con hostilidad, muriendo para luego resucitar inmediatamente, pero desprovisto justamente de todo aquello que poseía antes de esta muerte ficcional.

En un mundo donde la violencia o la agresividad se ha vuelto un poco el lenguaje compartido que como seres sociales tenemos en común, en un contexto en donde la hostilidad ha surgido como respuesta a una pandemia en donde no hay seguridades ni libertades, todo ha quedado reducido a un peligro inminente, similar al que surgía en las pesadillas de Carola. ¿Será que aquello que creyó haber soñado era una simple copia de la realidad?

De esta manera, al adentrarme dentro de ese videojuego, sobre el que Carola manifestaba que le gustaba ya que podía crearse la vida que se quisiera, pude ser testigo y observadora de lo posibilitador que era ese escenario virtual.

La niña construía y me mostraba lo realizado. Edificaciones que se encontraban ocultas para el resto, teniendo que realizar largos viajes para poder acceder a las mismas. Construcciones que fueron pensadas hasta el mínimo detalle, donde asombraba lo fructífero de una creatividad que se ponía al servicio del mismo juego. Sobre esto, Valeros refería: *“El juego creativo es siempre un juego con un material. Pero no en el sentido de que se use un material para jugar sino en el de que el juego creativo es lo que le sucede al material.”* (1997, p. 144).

En esta oportunidad, el material no era concreto o tangible. El mismo era perceptible a través de la visión, no así del tacto o del gusto. Sin embargo, era susceptible a mutaciones, demoliciones y reconstrucciones, sin dejar rastros de las mismas. Imágenes que para nada dejaban a Carola en un lugar pasivo frente a ellas, sino que era ella la responsable de modificarlas y someterlas a su propio accionar.

En *Realidad y Juego*, Winnicott afirmaba que *“El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él el paciente se muestra creador.”* (1971 p. 80). Esta esencialidad de la cual el autor hablaba, podía verse en cómo este videojuego

resultó ser para Carola, un instrumento posibilitador de despliegue de su hostilidad, agresividad, pero en especial de su creatividad.

Asimismo, me permitió adentrarme junto a ella en estos escenarios magnificentes, en donde la niña asumió el rol de cuidadora o protectora de la profesional. No solo se encargaba de construir grandes edificios, sino que además velaba por la seguridad de la analista, al proveerle de recursos, explicarle cómo movilizarse dentro del escenario y en las ocasiones en las que ésta moría accidentalmente, la niña guardaba lo conseguido hasta ese entonces, para más tarde poder devolvérselo a su ahora “*compañera de juego*” y que la misión continuara.

Es así, como se pudo desplegar una “*virtualidad potenciada*”, entendida la misma como un espacio virtual inserto en otro de las mismas características. Donde la conexión de la sesión sostenía el espacio de juego, y en el que una mínima interrupción podía amenazar con la continuidad de ese clima lúdico.

Las sesiones transcurrían y en cada una se habilitaba un nuevo escenario. La niña ya comenzaba la video llamada con su usuario listo y “*esperando*” a su analista para que se uniera al juego. Una vez en sintonía, Carola, se encargaba de llevarme a recorrer por dentro cada recoveco de la construcción. Agregaba comentarios sobre cómo se le había ocurrido diseñar esa habitación de esa manera, o qué cosas le había agregado. En su mayoría, se trataban de casas de lujo, amplias, llamativas, decoradas cuidadosamente y con grandes y extensas bibliotecas.

De a poco, me fui desligando de la idea de que una terapia presencial sería más adecuada. Me permití jugar. Le permití a Carola ser mi instructora. Enseñarme, mostrarme y cuidarme en cada paso. En este escenario, los roles se habían invertido. Ya no era la psicóloga quien contaba con el supuesto saber. Allí, todos sus “*saberes*” era inútiles. No tenían aplicación práctica y de nada servían al juego desplegado.

Se produjo un movimiento en esta dirección del tratamiento. Yo, su analista, le supuse saber a Carola. La niña se ajustaba a estos parámetros y expectativas. De

a poco, no solo se construyeron escenarios, sino una dinámica donde ambas eran cómplices.

En simultáneo, la niña se permitió hablar de sus sueños. La mayoría de angustia. Aterradores. Donde era perseguida y parecía que nadie estaba para defenderla. Sola, corriendo, escapando, y la única salida que encontraba era despertarse.

Un miedo que la misma realidad externa produce. Una pandemia que azota y que por momentos pareciera ser una pesadilla. Sin embargo, de nada sirve despertarse. Continuamos asustados, perplejos ante este peligro que no parece discriminar entre sus víctimas. Nuestro hogar, se erige como el único lugar seguro, pero susceptible a amenazas que proceden del exterior. Los cuidados y la higiene son excesivas, pero en algún punto, todos terminamos indefensos.

Convivimos con la virtualidad, pero pocas veces nos detenemos a pensar en ella. Sus efectos, sus consecuencias, las huellas que deja. Constantemente nos encontramos conectados, pero ¿realmente es una conexión con otros? O, ¿simplemente constituye una conexión a un escenario del que todos somos partícipes, pero casi nadie se involucra?

Sobre la manifestación de las emociones y las relaciones que se generan dentro de una época predominantemente virtual, Beatriz Janin afirmaba: *“Son vínculos sin cuerpo, sin que el contacto cercano permita registrar las modificaciones en los afectos y su traducción en sentimientos. Considero que lo suele suceder es que se produce un vacío en las relaciones cercanas que nos deja sin sostén representacional, sin mirada del otro que, en lugar de mirarnos, está atento a pantallas.”* (2019 p. 59).

Romina, la mamá de Carola, expresaba que con ella todo costaba más, era más difícil. Estos dichos hacen pensar en qué reside esta dificultad sobre la que hablaba la mamá. ¿Sería más difícil conectarse con ella o desconectarse del resto? En una actualidad que prácticamente pareciera imposible estar ajenos a lo que sucede. Ya sea en la televisión, con el celular o en la computadora, la excesiva información nos

atravesada, arrasa con nuestra capacidad limitada de poder procesar lo que ingerimos y metabolizarlo.

Ante el exceso que procede del exterior, nos quedamos vacíos. Aterrados, perplejos. Y como una adicción, cada vez queremos más, quizás para poder experimentar una sensación de completud.

Esta perplejidad caracteriza la virtualidad. Nos escondemos a través de dispositivos para poder hablar, actuar y a veces pensar. No solo la virtualidad posibilita el estar informados o conectarnos a la distancia, sino que se ha convertido en una herramienta a través de la cual hablamos y hasta elegimos por preferencia para comunicarnos.

Las llamadas telefónicas han cesado y los mensajes han resurgido. La palabra escrita ha tomado valor, dejando por fuera el tono que muchas veces le transmite el sentido a aquello que decimos. Nuestros músculos dejan de moverse como antes y tan solo con el movimiento de los dedos podemos transmitir ideas o pensamientos. A veces, incluso hasta el diccionario completa las palabras que queremos escribir.

“En este momento, hasta los niños más pequeños son puestos frente a videos que los dejan mirando algo que se mueve, sin palabras. Quedan excitados, sin poder apoderarse de esos movimientos. Considero que esto puede derivar en dificultades motrices, en tanto en lugar de apropiarse de sus cuerpos, los niños quedan inmobilizados.” (Janin, B., 2019, p. 69).

No obstante, uno de los aspectos de la creatividad de Carola tuvo que ver con la alternativa que encontró ante la pasividad a la que la virtualidad la dejaba expuesta. Escogió videojuegos que le permitieron desplegar sus fantasías y miedos. Allí podía hacerles frente a los obstáculos que se le presentaban. Incluso asumía el rol de cuidadora de la más indefensa.

“(…) el juego es por sí mismo una terapia. Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal, e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto del juego. (Winnicott, D., 1971, p. 75).

En esas sesiones virtuales, en las que por muchos momentos por mi parte como profesional surgieron interrogantes sobre si la modalidad escogida era la más adecuada o si posibilitaría una dirección a la cura, el juego salió a la luz. El miedo que cohabitaba en la realidad externa no constituyó un factor más de parálisis y finalmente la virtualidad permitió una conexión posibilitadora de cambios.

Ya lo pedía Winnicott: “(...) *ruego a todos los terapeutas, de que permitan que el paciente exhiba su capacidad de jugar, es decir, de mostrarse creador, en el trabajo analítico.*” (1971 p. 83).

Carola no solo pudo jugar, sino que lo hizo con alguien más. Puso en palabras sus pesadillas para tratar de encontrarle un sentido, y se posicionó como “*sujeto supuesto saber*” dentro de ese escenario mágico, en donde podía no solo hablar y explicar cómo jugar, sino que mostró algo de su realidad interna y construyó el producto de sus fantasías.

Recibido: 05/10/2021

Aprobado: 09/12/2021

Bibliografía

Freud, S. (1915) Pulsiones y destinos de pulsión. En *Obras Completas*, Tomo XIV. Buenos Aires: Amorrortu, 1976.

Janin, B. (2019) *Infancias y adolescencias patologizadas. La clínica psicoanalítica frente al arrasamiento de la subjetividad*. Buenos Aires: Noveduc.

Valeros, J. A. (1997) *El jugar del analista*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Winnicott, D. W. (1971) *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 1997.