

TÉCNICA Y TECNOLOGÍA

¿DIÁLOGO DIFÍCIL O TENSIÓN INTEGRABLE?

Gabriel Donzino*

Resumen

Este artículo se propone reflexionar sobre el avance tecnológico (por ej. juegos on line, facebook, ChatGPT, etc.), sus logros, innovaciones y sus consecuencias en el plano social y lo contrasta preguntándose qué sucede cuando aquéllos ingresan al ámbito de la clínica psicoanalítica. Es decir, cuando los juegos electrónicos, dispositivos y recursos tecnológicos interpelan nuestros recursos técnicos tradicionales.

Se toman como ejes de análisis las características de los juegos de sustrato tecnológico y el juego/jugar como lo comprende y usado técnicamente en la clínica psicoterapéutica.

A partir de dos viñetas (de un niño de 5 años y otra de un adolescente de 16) se ilustra el diverso uso que se aplicó en cada caso ante la aparición de los juegos y/o la tecnología en las sesiones.

Se concluye con la recomendación de que la transformación del *problema de la tecnología* en algo procesable y accesible a nuestros recursos técnicos, móviles e inacabados, tal vez requiera además alguna intervención en el plano social y educativo que alerte e ilumine lo que potencialmente desde esos ámbitos puedan estar promoviendo un trabajo contrario al de una saludable subjetivación.

Palabras clave: técnica psicoanalítica con niños; tecnología; juego; juegos tecnológicos.

TECHNOLOGY AND TECHNOLOGY. DIFFICULT DIALOGUE OR INTEGRABLE TENSION?

* Psicólogo Psicoanalista. Profesor Titular en la Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Niños de UCES (en convenio con APBA). Secretario Académico de la Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Adolescentes de UCES. Codirector de LUPAA (Laboratorio UCES sobre Problemáticas Actuales en la Adolescencia). Coautor del libro *Marcas en el cuerpo de niños y adolescentes* (compilado por Janin, B. y Kahanshy, E., Noveduc, 2009). Compilador y coautor del libro *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*. Buenos Aires, Noveduc, 2015 y *Problemáticas adolescentes. Intervenciones en la clínica actual*. Buenos Aires, Noveduc, 2017. E-mail: gabrieldonzino.gd@gmail.com

Summary

This article aims to reflect on technological advancement (e.g., online games, Facebook, ChatGPT, etc.), its achievements, innovations, and social consequences, and contrasts this by asking what happens when these advances enter the realm of psychoanalytic practice. That is, when electronic games, devices, and technological resources challenge our traditional technical resources.

The analytical focus is on the characteristics of games based on technological foundations and play/playing as understood and technically used in psychotherapeutic practice.

Two vignettes (a 5-year-old boy and a 16-year-old adolescent) illustrate the diverse uses applied in each case with the emergence of games and/or technology in sessions.

It concludes with the recommendation that transforming the problem of technology into something processable and accessible to our technical, mobile, and unfinished resources may also require some intervention at the social and educational levels to alert and illuminate what, from those spheres, may potentially be promoting work contrary to a healthy subjectivation.

Keywords: psychoanalytic technique with children; technology; play; technological games.

TECHNIQUE ET TECHNOLOGIE. DIALOGUE DIFFICILE OU TENSION INTÉGRABLE?

Résumé

L'article vise à réfléchir sur les avancées technologiques (par exemple, les jeux en ligne, Facebook, ChatGPT, etc.), leurs accomplissements, leurs innovations et leurs conséquences sur le plan social, et les contraste en se demandant ce qui se passe lorsqu'elles entrent dans le champ de la clinique psychanalytique. C'est-à-dire lorsque les jeux électroniques, les appareils et les ressources technologiques remettent en question nos ressources techniques traditionnelles.

Les caractéristiques des jeux de substrat technologique et le jeu/jeu tel qu'il est compris et utilisé techniquement dans la clinique psychothérapeutique sont pris comme axes d'analyse.

À l'aide de deux vignettes (un garçon de 5 ans et un adolescent de 16 ans), les différents usages des jeux et/ou de la technologie dans les séances sont illustrés.

Il conclut avec la recommandation selon laquelle transformer le problème de la technologie en quelque chose de traitable et accessible à nos ressources techniques, mobiles et inachevées peut également nécessiter une intervention aux niveaux social et éducatif pour alerter et éclairer ce qui, dans ces sphères, peut potentiellement promouvoir un travail contraire à une subjectivation saine.

Mots clés: technique psychanalytique avec les enfants; technologie; jeu; jeux technologiques.

TÉCNICA E TECNOLOGIA. DIÁLOGO DIFÍCIL OU TENSÃO INTEGRÁVEL?

Resumo

O artigo pretende refletir sobre os avanços tecnológicos (por exemplo, jogos online, Facebook, ChatGPT, etc.), suas conquistas, inovações e suas consequências no nível social, e contrastá-los perguntando o que acontece quando eles entram no campo da clínica psicanalítica. Ou seja, quando jogos eletrônicos, dispositivos e recursos tecnológicos desafiam nossos recursos técnicos tradicionais.

Toma-se como eixos de análise as características dos jogos de substrato tecnológico e o jogo/brincadeira tal como compreendido e tecnicamente utilizado na clínica psicoterapêutica.

Utilizando duas vinhetas (um menino de 5 anos e um adolescente de 16 anos), são ilustrados os diferentes usos de jogos e/ou tecnologia nas sessões.

Conclui com a recomendação de que transformar o problema da tecnologia em algo processável e acessível aos nossos recursos técnicos, móveis e inacabados pode exigir também alguma intervenção nos planos social e educacional para alertar e iluminar o que, a partir dessas esferas, pode estar potencialmente promovendo um trabalho contrário a uma subjetivação saudável.

Palavras-chave: técnica psicanalítica com crianças; tecnologia; jogo; jogos tecnológicos.

El avance tecnológico sobre las prácticas sociales ha producido una transformación a nivel mundial de imposible retorno. La era digital -que enmarca al nuevo milenio- ha llevado, a la par de introducir nuevos modos de conexión y comunicación, a reflexionar sobre sus logros e innovaciones y sus consecuencias.

Vemos en la actualidad, y esta Jornada da cuenta de ello¹, que el desarrollo y uso de los dispositivos tecnológicos han golpeado las puertas de aquellos ámbitos que rodean a los niños y los adolescentes. Quejas de los padres respecto del uso de celulares, *lpad*, computadoras etc., de un modo incontrolable y a veces hasta perjudicial, se hacen oír junto a alertas y/o disposiciones de

¹ Jornada *Redes y tecnologías en juego en niños y adolescentes. Reflexiones desde la clínica*. Organizada por la Carrera de Especialización en Psicología Clínica Infantil con Orientación en Psicoanálisis y la Carrera de Especialización en Psicoanálisis con Adolescentes de UCES. CABA, 6 de noviembre de 2024.

instituciones escolares para incluir medidas de cuidado (por ejemplo, la Comunicación 5/24 de la Secretaría de Educación de la Provincia de Buenos Aires), limitar, frenar o prohibir los mismos durante las horas de clase (como recientemente se ha propuesto en el estado de California en EEUU y en la ciudad de Buenos Aires).

A nivel de las relaciones socio culturales, tanto adultos como jóvenes y niños han incorporado “redes” para vincularse y generar “seguidores”, amistades, noviazgos o sexo. Para los jóvenes los riesgos de *ciberbullying*, acosos, y blasfemias son frecuentes y para los más pequeños el denominado *grooming*. Con una pregnancia más reciente el ciberjuego y las apuestas on-line han captado el interés de los adolescentes.

Los logros y consecuencias de la tecnología son hasta aquí someramente esbozados a nivel social. Pero, ¿qué sucede cuando aquéllos ingresan a nuestro ámbito, el de la clínica psicoanalítica? Es decir, cuando los juegos electrónicos, dispositivos y recursos tecnológicos nos interpelan ante nuestros recursos técnicos.

Recordemos que cuando nos referimos a técnica analítica no aludimos a una serie de normas y preceptos establecidos sino a una serie principios lo suficientemente claros y permeables que se adapten al objeto de estudio en cuestión. Entendemos a la técnica como un derivado lógico de la teoría. Recordemos como ejemplo el recorrido freudiano desde la hipnosis (método catártico), a la sugestión (presión en la frente) y luego a la asociación libre (*talking cure*) como recursos técnicos solidarios al viraje desde la teoría traumática de las neurosis (con un núcleo patógeno abreaccionable por medio de la descarga) para arribar luego a la teoría de la transferencia (Freud, S., 1903 [1904]). Otro ejemplo puede ser si sostenemos una premisa teórica endogenista respecto del armado del sujeto psíquico, técnicamente trabajaremos solamente con el niño; si sostenemos la premisa del discurso colectivo, prestaremos espacio a los padres y a las transferencias múltiples; si la teoría ordena un

sentido simbólico a los juguetes (por ejemplo, el uso de un león es un vehículo para la expresión de lo agresivo), interpretaremos a los mismos desde una simbólica universal; si en cambio, la teoría del significante nos abre a otra escucha, el uso de un león de juguete puede aludir al nombre de un abuelito fallecido.

Y no es por casualidad que evoquemos el juego y los juguetes ya que son los recursos técnicos imprescindibles para el trabajo con niños.

Desde la instauración del juego de parte de Melanie Klein como recurso técnico equivalente a la asociación libre del adulto, (Klein, M., 1929, 1955), a la conceptualización del jugar y el uso del mismo como medio de inscripción temprana del cuerpo (Rodolfo, R., 1992) y de cualquier elaboración psíquica infantil, el juego ha demostrado ser un aliado insustituible.

¿Cómo entiende el psicoanálisis al juego? ¿Para qué lo utiliza?

La teoría ha ido evolucionando y proporcionando nuevas perspectivas sobre su definición, usos y significado. Llegamos así a una amplia gama de clasificaciones cada una con sus determinantes intersubjetivos, pulsionales y subjetivantes: Juegos primarios o inscriptores (llamadas actividades prelúdicas por Gutton, 1976), juegos corporales, motores o de acción, juego simbólico, juegos de personificación (Klein. M., 1929), juegos reglados, pseudojuegos o juego en alucinosis (Lieberman, Wasserman y otros, 1980), estereotipias, carencia lúdica (Gutton, Ph., 1976), y propongo otra caracterización: inercia lúdica, etc.

¿Faltaría a este listado juegos on-line, video juegos, juegos de apuesta, aquellos que en otro trabajo denominé genéricamente juegos de sustrato tecnológico (JST)?... (Donzino, 2015).

Respecto de la técnica en el análisis con niños mucha agua ha pasado bajo el puente; las propuestas de Arminda Aberastury (1962) respecto de la elección de los juguetes, la disposición del consultorio, el uso del cajón individual, cerrado con candadito, la plancha de amianto para jugar con fuego y la piletita de agua

han tenido que replantearse ante el avance de la clínica psicoanalítica en los hospitales, obras sociales o consultorios alquilados por hora, donde poco de eso es sostenible. Podrá aducirse con justificaciones válidas, con las que acuerdo, que los juegos tecnológicos son los juguetes de nuestro tiempo, y que también debemos *aggiornarnos* a esta época, sin embargo... ¿por qué ante los JST surgen limitaciones a los mismos tanto en el seno de los hogares como en las escuelas y en la pediatría? Nunca escuché que una escuela o una familia o un hebiatra se quejara respecto de que el niño o el adolescente jueguen mucho con los autitos, a la maestra o al fútbol...

Recordemos que ya desde el 2001 la Comisión de Educación Pública de la Academia Americana de Pediatría en la revista *Pediatrics* advertía acerca de los riesgos para el desarrollo del lenguaje y las relaciones sociales, debido a la permanencia de niños muy pequeños antes las pantallas, recomendación que fue intensificada en 2010 y en 2013 (*Pediatrics*, vols. 107 N°2, 126 N°5 y 131 N°3).

Desde la teoría psicoanalítica consideramos al juego/jugar como un logro subjetivo sostenido en funciones humanizantes del otro, una actividad creativa, placentera y transformadora que en el ser humano produce la mutación:

- de lo real en significante,
- del cuerpo biológico en cuerpo erógeno,
- de los estímulos sensoriales en huellas psíquicas.

Y permite:

- el pasaje del estado de fusión con el cuerpo materno a una progresiva diferenciación de aquél mediante el uso de los objetos y fenómenos transicionales, sostenidos en las funciones maternas de *holding*, *handling* y presentación de objeto.

- la elaboración de la categoría de objeto ausente (mediante el juego del *fort-da*), condición necesaria para la sustitución del objeto primario -el pecho y cuerpo materno- por un objeto que lo simbolice.
- Por medio de la repetición, la transformación lúdica de una realidad penosa en algo placentero y elaborable.

Veamos si los JST reúnen estas condiciones o si están en desventaja.

Para no diversificar extensamente estas reflexiones, tomemos dos ejes de análisis y comparación: el juego como herramienta inscriptora y el juego como creación subjetiva y medio de expresión del psiquismo reprimido.

Si tomamos los primarios juegos inscriptores estos se nutren del contacto sensorial con el cuerpo de la madre; son una actividad extractiva del cuerpo materno que permiten que el *infans* –al decir de Dolto- se “mamaise” (Dolto). En los juegos tecnológicos no observamos esa actividad extractiva por parte del niño, sino pasividad y quietud ante estímulos visuales y auditivos generalmente sin interacción humana (principalmente videos, TV, etc.).

Si pensamos al juego como creación, en éste el niño es el guionista, el actor y el director de la escena de lúdica; técnicamente sostenemos y seguimos ese guion sin introducir nuestros fantasmas, ni ideales, ni correcciones en él. Conflictos, deseos, fuerzas pulsionales y fantasías se despliegan para la intervención del analista. En los juegos tecnológicos en cambio, el guion ya está planteado previamente. Es el jugador quien debe seguir los avatares que le propone la escena y no quien la crea. Contratransferencialmente solemos sentirnos ante ellos como meros espectadores.

A esta observación se podría aducir que los JST son en la actualidad equivalentes a los juegos reglados, los que también tienen una normativa y legalidad previamente construidas. No obstante, en los juegos reglados se puede hacer trampa o podemos percibir un modo personal de jugarlo lo que resultaría más del lado del jugador que de lo que establece la norma (por ejemplo, en el

juego de Chinchón² un pacientito no cortaba hasta no hacer Chinchón, por lo que perdía en todas las manos del juego).

Analizando sólo estos dos ejes, los JST no reúnen varias de las características que consideramos teóricamente congruentes y técnicamente aceptables para nuestra labor, al menos para los casos donde debemos motorizar las inscripciones o en los que podemos dar derivas a la conflictiva inconciente.

Pero no se trata de establecer una línea divisoria entre unos juegos y otros³ sino pensar el *uso* de los mismos, diferenciando los JST en una dimensión social y en una dimensión clínica. Para no profundizar este “versus”, tomando las características y consecuencias de los mismos, podríamos considerar a los juegos de tecnología:

a) como un entretenimiento, b) como un tipo de juego más, c) como un elemento iatrogénico para la estructuración psíquica y la comunicación social, y d) en la sesión, como una herramienta asimilable a nuestra técnica.

Una breve referencia al concepto de “material” de la sesión nos puede ayudar a focalizar nuestra lectura de lo que sucede en la misma. Nuestro material de trabajo será todo aquello que el paciente dice en el tipo de lenguaje que elija. Nuestra primera intervención será entonces recibir lo que el niño o adolescente traen a la misma.

Ello implica luego, leído ese lenguaje, *hacer de aquello que se presente como problema, un uso provechoso para la dirección de esa cura.*

² En este juego de naipes, se deben agrupar las siete cartas dadas en diferentes tipos de grupos: escalera parcial del mismo palo (de tres o cuatro naipes), piernas del mismo número pero de distinto palo (de tres o cuatro naipes) y chinchón (escalera de siete naipes del mismo palo). Quien logra Chinchón gana el partido. Las otras opciones, hacen que se le sumen al adversario los puntos de los juegos no logrados.

³ Aclaremos además que el uso de los juegos tecnológicos varía entre diferentes contextos socioeconómicos donde ciertos aparatos no son accesibles económicamente (por ej. la *playstation*).

Al pensar en este artículo, me surgieron dos viñetas contrastantes en cuanto al uso de la tecnología en sesión: un pequeño de 5 años y un adolescente de 16.

El niño, sumamente inteligente tanto como sensible a las frustraciones, con llanto inconsolable y demandas constantes a su madre, inicia su tratamiento dedicando varias sesiones a buscar y mostrarme en mi celular imágenes e historias acerca del Titanic. Pasa de una a otra letárgicamente, deslizando su dedito sobre la pantalla sin poder dar cuenta de su objetivo. Así varias sesiones, durante dos meses.

Del Titanic pasa al Britanic, del Britanic al Olympic, del Olympic al Titanic en una rueda repetida e interminable. Es posible que ya ha pasado por esas secuencias otras veces ya que ante mis preguntas intenta contarme algo sobre las historias de esas embarcaciones, con datos precisos. Escucho la insistencia en la caída de las naves y su hundimiento. Juego a confundirme las naves y su destino (aunque todas terminaran chocadas y/o hundidas⁴). Propone entonces dibujarlas para que yo las pueda distinguir. Se inauguran, a partir de la imagen en la pantalla, largas series gráficas donde va representando cada barca con alguna característica especial: las chimeneas, una bandera, una línea de color en la quilla, etc. Los dibujos son poco distinguibles unos de otros (son todos óvalos con “sus” características propias) pero se inicia a partir de éstos el recurso novedoso, en las sesiones siguientes, de comenzar a dibujar los puertos, las islas que visitan, las bases navales, los submarinos que filman los restos de los naufragios, etc. Escenas que yo también debo reproducir con mis propios dibujos. Me pide que recorte las naves dibujadas las que serán usadas como juguetes.

El joven de 16 años inicia su análisis a los 12, en sus propias palabras por vergüenza y por no poder hablar con sus pares, decir lo que piensa por temor (según sus padres con su familia tampoco).

⁴ El Titanic choca contra un iceberg en 1912, el Britannic en 1916 posiblemente contra una mina marítima. El Olympic no se hunde, pero choca contra un buque en 1934.

Este último año su desempeño escolar ha sido muy satisfactorio para él. Al salir de una sesión dice rápidamente que tiene que hacer un trabajo de historia porque su profesor “los cagó”. Como tenía entendido que le había ido muy bien en esa asignatura le recuerdo que me había dicho que había obtenido una buena calificación en el último bimestre.

A la sesión siguiente retoma el tema y me aclara que el “profe” les hizo buscar en el ChatGPT el tema de unitarios y federales y aplazó a todos sus amigos excepto a él. Me dice que sus compañeros copiaron tal cual lo que estaba en el Chat pero que él, en cambio, lo usó como información y lo modificó. El nuevo trabajo consistía en *opinar* sobre lo que habían transcrito desde el ChatGPT. En eso consistía que los habían “cagado”, a ellos no a él.

La idea de “tener que opinar” abrió en las sesiones algo nuevo. Confesé que ignoraba totalmente en qué consistía el ChatGPT y el joven comienza a darme lecciones acerca del mismo. Me aclara que este instrumento no da opiniones ni cuestionamientos, sino que te da la “info” que le pedís por lo cual hay que saber qué y cómo preguntar. Con justo criterio me “ilustra” respecto de la diferencia entre saber y opinar: “El que sabe, sabe; pero una opinión es tu saber sobre eso, es personal”.

Durante varias sesiones lo noto dispuesto a explicarme y me pide que haga la prueba de buscar algo en el Chat, algo de lo que yo sepa así evalúo si la “info” es correcta o no, “algo de Freud”, dice. El tema elegido por mí es: críticas al concepto de feminidad en Freud. Lee la respuesta, que es atinada y correcta conceptualmente (se sorprende y se ríe ante el tópico “envidia del pene”), pero no aparece nada de crítica, sino aportes de otros autores. Durante las sesiones siguientes cuenta que descubrió para qué le sirve usar el ChatGPT. “Ahí tengo la fuente de información, yo la leo toda, si no entiendo algo busco lo que no entendí y después hago mi resumen ¡y me acuerdo de casi todo!”.

Para concluir: el niño pequeño (niño con una depresión infantil), recurre a la tecnología para traer a la sesión su *inercia lúdica* (no carencia, inhibición⁵, ni estereotipia lúdica). En este caso las intervenciones propiciaron “mover” lo tecnológico para abrir paso al juego tal como nos enseñaron los teóricos que lo han estudiado.

En el caso el joven, la intervención fue justamente “introducir” la tecnología. No fue una estrategia pensada como en el caso del niño pero a la luz de sus efectos, podemos decir que técnicamente nos acercamos a lo que la teoría de la técnica nos propone: que sea el adolescente quien “invente” la interpretación en vez del analista. Su comprensión de lo que implica saber y opinar, podría haber sido el contenido de una interpretación del analista acercándolo a su problema de consulta: su vergüenza para hablar y decir lo que sabe, su saber. Posición que poco a poco va logrando al integrar su pubertad (con todo lo que esto incluye) a su desarrollo subjetivo adolescente.

Transformar el *problema de la tecnología* en algo procesable y accesible a nuestros recursos técnicos, móviles e inacabados, tal vez requiera además alguna intervención en el plano social y educativo que alerte e ilumine lo que potencialmente desde esos ámbitos puedan estar promoviendo un trabajo contrario al de una saludable subjetivación.

Recibido: 14/05/2025

Aceptado: 11/06/2025

Bibliografía

⁵ Diferencia establecida por Ph. Gutton, en *El juego de los niños*.

Aberastury, Arminda: *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Cap. Técnica Actual. Buenos Aires: Paidós, 1962.

Donzino, Gabriel (2015). Nuevos lenguajes/viejos lenguajes. Una reflexión entre signos de pregunta. En *Cuestiones de Infancia*, Vol.17. Buenos Aires: Uces, 2015.

Freud, S. (1903 [1904]). El método psicoanalítico de Freud. En *Obras Completas*, Vol. 7. Buenos Aires: Amorrortu, 1998.

Gutton, Philippe. (1976) *El juego de los niños*. Barcelona: Nova Terra, 1976. (edición original 1973).

Klein, Melanie. (1929) La personificación en el juego de los niños. En *Obras Completas*, T 1. Buenos Aires: Paidós, 1987.

Klein, Melanie. (1955) La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. En *Obras Completas*, T 3. Buenos Aires: Paidós, 1987.

Pediatrics: Committee on Public Education. American Academy of Pediatrics: “Children, adolescents, and televisión”. *Pediatrics*. Vol. 107-Nº 2. February 1, 2001 pp. 423-426 (doi: 10.1542/peds.107.2.423) [consulta noviembre 2013].

McCarthy, Claire: “Pediatricians and television: It's time to rethink our messaging and our efforts”. *Pediatrics*. Vol. 131-Nº 3. March 1, 2013; pp. 589-590. Originally published online February 18, 2013; DOI: 10.1542/peds.2012-3872. [consulta noviembre2013]. <http://pediatrics.aappublications.org/content/131/3/589.full.html>

American Academy of Pediatrics, “Council on Communications and Media” (2010). Media education. *Pediatrics*, Vol. 126-Nº 5, 1012-1017. (doi: 10.1542/peds.2010-1636). [consulta julio 2015].

<http://pediatrics.aappublications.org/content/126/5/1012.full>.

Robertson, Lindsay A.; McAnally Helena M. y Hancox, Robert J.: “Childhood and adolescent television. Viewing and antisocial behavior in early adulthood”. *Pediatrics*. Vol. 131-Nº 3. March 1, 2013 pp. 439-446. Published online February

18, 2013 (doi: 10.1542/peds.2012-1582) [consulta noviembre 2013].

<http://pediatrics.aappublications.org/content/131/3/439.full.html>

Rodulfo, Ricardo. *El niño y el significante*. Buenos Aires: Paidós, 1989.

Lieberman, D., Wasserman, M., et al.: Juego y actividades pseudo-lúdicas en el psicoanálisis con niños. En *Revista Argentina de Psicología* “El niño y el psicoanálisis”. Año XI, N°27, Buenos Aires: Asociación de Psicólogos de Buenos Aires, 1980.

Winnicott, Donald. (1971) *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa, 1972.