

# Las nuevas tecnologías en la sesión analítica con niños

Algunas consideraciones iniciales

*Fernanda Cubría<sup>(1)</sup>*

*A mis pequeños pacientes varones,  
que se esforzaron tenazmente para enseñarme  
a jugar al fútbol, al truco y también a los video-juegos.  
Y a aquellos de mis maestros que supieron trasmitirme  
la libertad creativa como ética de la relación  
con el paciente.  
En especial al Dr. Daniel Najson  
y a la Dra. Gilda Porta.*

Si bien en nuestro medio hay un interesante intercambio sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la subjetividad infantil (Balaguer, 2006, 2007; Guerra, 2007), las reflexiones sobre el uso de la computadora y el videojuego en la sesión de análisis de niños, y las posibles modificaciones técnicas que puede aparejar, es un tópico que parece inexistente en los trabajos psicoanalíticos publicados. Me propongo entonces abordar este punto apoyándome en fragmentos de material clínico.

En el trabajo con niños el espacio físico y los objetos que el analista provee son el telón de fondo para el despliegue del discurso infantil, en donde el juego y el cuerpo en movimiento cobran un

---

1. Miembro Asociado de APU. Solano Antuña 2865 Tel. 2711 8183  
E-mail: fecubría@adinet.com.uy

papel fundamental. Las características de este espacio y estos objetos hablan de la disponibilidad de ese analista en particular al encuentro con el niño, y determinan en parte el material que se despliega en las sesiones, condicionando su forma de expresión.

En nuestro medio, la utilización de una habitación adecuada que permita el movimiento seguro y cómodo del niño, y la elección del tipo de material de juego (muñecos, lápices, tijera, papel, autos, etc.) junto con el uso de la caja que contiene los objetos de cada paciente, y que se mantiene cerrada mientras este no está, fue producto del camino recorrido por Klein en el establecimiento de la técnica de juego en el psicoanálisis del niño y su esquema referencial teórico. (Freire de Garbarino, 1986)

En el Río de la Plata, Arminda Aberastury realizó algunos agregados al material de juego (arenero, material inflamable y fósforos, etc.), que fueron tomados por muchos de los analistas de niños en estas latitudes. (Adjiman et alt., 1998)

Por los escritos de D.W. Winnicott sabemos que él no proveía a sus pequeños pacientes de una caja de juegos, sino que disponía en su consultorio de una infinidad de juguetes, y otras cosas de variado tipo y procedencia, que los niños que lo visitaban podían usar. (Winnicott, 1977)

Las diferencias en estas propuestas estuvieron determinadas por la concepción teórica que sustentó la práctica en cada caso.

Klein comenzó ofreciéndole a una niña juguetes de sus hijos, juguetes de su tiempo. Aberastury preguntaba a los padres, en las entrevistas iniciales, por las preferencias del niño a la hora de jugar, a fin de incluir material de ese tipo en la caja si le era posible. Sus elecciones marcaron una línea a seguir, que posiblemente se haya constituido en un elemento concreto que representa algo que hace a la identidad del analista de niños.

Si nos basamos en los últimos trabajos publicados sobre esta temática en nuestro medio, parecería que la mayoría de los analistas y psicoterapeutas de niños sigue utilizando exclusivamente la caja de juego que contiene los tradicionales materiales, que desde los míticos orígenes se eligen, salvo mínimas excepciones.

El 91 % de los terapeutas considerados en una investigación

sobre material de juego en psicoterapia de niños, realizada por el grupo de investigación en Psicoterapia Psicoanalítica de niños de AUDEPP en el año 1998, llamado *Hacia El encuentro con el niño: El ayer y el hoy del material de juego*, utilizaba la caja de juego individual en las sesiones. Solo un 2% tenía disponible el uso de la computadora desde el inicio del tratamiento y el 7% mencionaba el pedido de los niños por este tipo de herramienta a lo largo del tratamiento.

El trabajo presentado por el Laboratorio de Niños de APU en 1999, *De cajas y juguetes*, y publicado en la Rup N° 90, plantea la validez y vigencia de la utilización de la caja de juegos. Sostienen que esta cobra... *"un valor simbólico (...) disparador y representante de una modalidad vincular, que jerarquiza la presencia de lo lúdico y lo instauro como forma de operar privilegiada"*. (...) Contribuye a *"... abrir el camino y pautar la construcción de una historia transferencial, que es historia en tanto queda dicha y significada, no solo en la interpretación, sino en el acto de la producción del niño cuyos resultados permanecen en la caja como testimonios de la continuidad"*. (Pág. 28) (Barreiro et al., 1999). Por otra parte se cuestionan por qué no disponer de libros, así como de juegos y juguetes de la época actual como el computador, en el consultorio. Si bien dejan esta pregunta abierta para seguir siendo pensada, remarcan la necesidad de una actitud de permanente cuestionamiento teórico y técnico frente a los cambios que se van introduciendo en la práctica. En las consideraciones finales plantean que *"la función del analista de niños de dar lugar al encuentro analítico, puede ser ejercida por cualquiera de estos instrumentos-vías, que posibiliten la emergencia del inconsciente a través de lo que pensamos como serie en el sentido freudiano: juego-cuento-relato-sueño-ensueño"* (Pág. 32).

Los niños que vienen a mi consultorio tienen la posibilidad de trabajar con la computadora. La razón por la cual acepté su uso en las sesiones tuvo un origen circunstancial. Inicialmente trabajaba con todos mis pacientes en el mismo consultorio. Cuando organicé un espacio para los niños en una habitación separada, contigua al consultorio de adultos, instalé en el lugar que quedó libre mi

ordenador. La presencia de este nuevo elemento originó curiosidades y solicitudes. Algunos niños usaron el "*Paint*", un programa sencillo con el que se puede dibujar. Organicé "carpetas" para que cada uno pudiera guardar separadas sus producciones. No se hizo esperar el pedido de utilizar juegos, e incluso instalarlos. En el entendido de que se considera actualmente a "los videojuegos como principal espacio de juegos de los niños" (Balaguer, 2007) decidí permitir esta actividad en la sesión. Me pregunté por qué no compartir el juego del paciente en el "formato" que buena parte del tiempo adopta en su vida cotidiana. Es innegable que sentía que me enfrentaba a algo que podía traer problemas particulares, desconocidos para mí en tanto no tenía una experiencia infantil de este orden, pero tenía la disposición de estar atenta y dispuesta a reflexionar a cada paso sobre la conveniencia de esta decisión mía.

Estaba conciente que algo del encuadre de trabajo de pronto se modificaba, el consultorio era más amplio, ya no consistía solo en el consultorio común a niños y adultos, tampoco a la nueva sala de juegos, y la computadora podía ser utilizada por los niños si la pedían. De todas formas yo sentía que existía un "encuadre interno" firmemente establecido en mí que estaba allí como elemento orientador esencial de mi trabajo. Podrían cambiar las formas de expresión del niño, no mi posibilidad de pensar el material del paciente. En todo caso, si algo de esta nueva forma de encuentro provocara interferencias en este sentido en la hora de sesión, tendría la oportunidad de cuestionar mantener esta nueva forma de jugar.

A fin de comunicar algunas de las reflexiones, posibilidades y problemas que se me fueron planteando, tomaré fragmentos del material de sesión de análisis de un niño.

Marco tenía unos ocho años cuando los padres me consultaron a sugerencia de la maestra. En clase se mostraba disperso, agresivo con sus compañeros, poco interesado en el aprendizaje y con un rendimiento por debajo de su potencial. La historia familiar era por demás triste. El niño era el segundo hijo de la pareja. Tuvieron una niña que falleció a raíz de un cuadro de origen confuso cuando la mamá estaba embarazada de pocos meses de Mar-

co. El dolor, la tristeza y los sentimientos depresivos de la madre determinaron que no estuviera del todo disponible emocionalmente para el niño una vez que él hubo nacido. El padre, muy abocado al trabajo, se ausentaba defensivamente.

Luego de las entrevistas con los padres conocí al niño, en esos primeros encuentros puso en juego una gran demanda de comprensión, sostén y afecto. Parecía transmitir un aterrador temor a morir, miedo que tomaba la forma de ser arrojado al vacío.

La primera vez que Marco jugó con el *Icy tower* fue en una sesión en la cual su inquietud, junto con el malestar físico que manifestaba, parecían no permitirle organizar el juego. Iba del consultorio de niños al de adultos, ensayaba algunas rayas en el "Paint", se tiraba de pronto en el diván, buscaba un juego que realizar en la sala de juegos, volvía a la computadora, pero nada "cuajaba".

- *Me parece que te sentís "rayado", entreverado, como esas rayas-* le dije observando su dibujo, producto de una impetuosa descarga.

Me pidió que le mostrara los juegos instalados en el computador, y entre ellos apareció este que había sido "bajado" por otro paciente hacía un tiempo. Es un juego de pasar niveles. El personaje salta de uno a otro escalón, suspendidos éstos en el aire, dentro de una torre de piedra. A medida que el personaje sube, el desafío se vuelve progresivamente más difícil y vertiginoso. El juego termina cuando el personaje cae al vacío. Marco comenzó a jugar y, en buena medida producto de su inexperiencia, perdió rápidamente.

- *¡No me tirés! ¿Querés que me tire? Me maté-* me gritó enojado. -*Me encanta que cuando canta dice "guacha"-* agregé refiriéndose a la música que acompaña la danza del personaje entre salto y salto.

- *Estás enojado. Decís ¡guacha!*

- *Guacha es una mujer...*

- *¿Seré yo guacha cuando sentís que te tiro? ¿Será mamá cuando está triste?*- pregunté intentando dar algún sentido. Él siguió jugando excitado, aporreando la máquina, furioso cuando caía el personaje. Se aislaba, yo sentía que se desvinculaba de mí, me

parecía que se absorbía en un juego en donde primaba la descarga en detrimento del pensamiento.

En la sesión siguiente entró directo a la computadora. Le planteé algunas reglas en un intento de permitirle el juego, ya que parecía expresar a través de éste sentimientos de ser tirado, matado, y de matarse con los que importaba conectarnos, y a la vez propuse un marco que habilitara pensar juntos sobre eso que en acto desplegaba en el espacio transferencial de la sesión. Le propuse jugar una partida cada uno y explicité que íbamos a hablar acerca de lo que pasaba entre nosotros. Decidí desconectar el audio del juego buscando que fuera una propuesta menos excitante. Volví a encontrarme interpretando su sentimiento de ser tirado, muerto y también su temor a morir. En ese instante se tiró literalmente de la silla y lo atajé camino al suelo.

*-Necesitás que no te deje caer, que te quiera sano y vivo, que no te permita tirarte, que quiera que progreses-* le dije. Él empezó a hacer asociaciones, adjudicando sentidos a determinados elementos del juego.

*-Mirá las piedras de la pared, mirá el borde, el borde negro es la lava que sube-* señaló refiriéndose al efecto del borde de la imagen en la pantalla. Al moverse la imagen daba la sensación de que el borde subía. *-Los tramos largos no se pueden saltar, tenés que aceptar si te tenés que morir.*

*-Es cierto que hay dificultades insalvables, que un día la vida termina, a la vez saltás para vivir todo lo posible.*

*-Yo quiero vivir... ¿Viste que hay como una fuerza que lleva las piedras para abajo?-* agregó.

Y más adelante en la sesión:

*-No lo hago esto porque se cae al piso y te morís-* Intentaba que el personaje del juego saltara dos escalones de un solo golpe.

*-Cuando estás acá el piso se cae para abajo y te morís, en Estados Unidos los globos si los soltás se van volando al cielo y los perdés. Mi mamá rompió uno y lo soltó. Eso le pasó a mi mamá y a mi papá.*

*-Hay momentos en que sentís que mamá y papá no están, o su mente está en otro lado. Sentís que te sueltan y te sentís muy inse-*

*guro. Necesitás encontrar una seguridad y firmeza que te ayude a progresar en el juego de la vida.*

El interés de exponer este fragmento no es el de abundar en los sentidos del discurso lúdico del niño, o las líneas interpretativas por mí elegidas, sino el de mostrar cómo puede un niño jugar con un videojuego de una manera simbólica en el marco de la sesión analítica.

Pero Marco no sostuvo esa posibilidad a lo largo de las sesiones. Jugando se desconectaba de lo que yo pudiera interpretarle, mis palabras parecían caer en saco roto. Por otra parte me sorprendía la indiscriminación con el personaje que se manifestaba en sus comentarios. Usaba la primera, segunda o tercera persona indistintamente. Resonaba: "*Se mató*", "*me suicidé*", "*me maté*", "*me tiraste*", "*te tirás*", "*me mataste*", "*te matás*", "*se tiró*", "*se suicidó*"... Yo me preguntaba si permitirle seguir "matándose" en el juego no implicaba cierta abdicación de mi función como analista. Si le permitía "matar" posibilidades de pensarse, quedando "pegado" a la pantalla descargando tensiones, "moría" yo en mi capacidad de promover "*trabajo de simbolización*" (Casas de Pereda, Myrta; 2000). La "*fuerza que lleva las piedras para abajo*", en algún sentido, nos podía llevar a los dos.

Víctor Guerra (2007) se interroga por diferentes formas de relacionarse con las "pantallas". Plantea que el niño puede "alojarse" en la pantalla, constituyéndose ésta en un espacio pasible de ser habitado, donde "*encontrarse con otros o con experiencias integradas a su self*". O, por el contrario, el niño podría "adherirse" a la misma "*como forma de experimentar una suerte de disociación, en el que una parte del self queda abrochada a la pantalla, y la noción de sí mismo se esparce...*".

Creo que Marco oscilaba entre una y otra forma de relación, momentos en que el juego permitía el encuentro con sentidos y podíamos pensar juntos sobre lo que él sentía, el juego era simbólico, y momentos en que primaba la experiencia sensorial sobre cualquier búsqueda de sentido. En situaciones como esta sostenerse como analista implica ubicarse de una forma atenta y activa. Muchas veces lo más importante es interrumpir el juego, algo que

puede parecer paradójico a un analista de niños.

Roberto Balaguer (2006) nos dice que *"La pantalla es un objeto que (...) sirve para "pensar con", "conectarse con" y "desconectarse de" situaciones materiales que ofrecen inseguridad, angustia, incertidumbre"*. Personalmente agregaría que debido al *"poder magnético"* de la pantalla, *"que atrae la mirada y hace que cueste desprenderse de ella"* y a la *"capacidad de generar la pérdida de la noción de espacio y tiempo"* que esta tiene (Balaguer; 2006), el videojuego posibilita también la desconexión del niño de su realidad psíquica. La relación con la pantalla, especialmente a través de los videojuegos, tiene la potencialidad de funcionar como *"refugio psíquico"* (Steiner; 1997), *"un espacio de la mente donde se puede evitar establecer contacto con lo real, donde la fantasía y la omnipotencia pueden existir sin trabas y por lo tanto todo es permitido"*, un lugar idealizado *"donde el sujeto se sentiría a salvo de la angustia y la frustración y le permitiría escapar del contacto con el analista"*. (Fenieux Campos, Carmen; 1998).

Vittorio Lingiardi (2008) plantea que ciertos pacientes son capaces de utilizar la relación con el ordenador para crear *"estados de suspensión y desapego que lo habilitan a estar lejos del dolor de la realidad, la pérdida y la dependencia"*.<sup>(2)</sup> El analista se siente excluido de la experiencia de estos pacientes, con una sensación de soledad y de dificultad para establecer contacto. Pienso que los niños, a través de un juego que evoca lo compulsivo, pueden evitar el contacto con emociones, fantasías y vivencias altamente angustiosas. Estas son evacuadas por medio de mecanismos de defensa masivos, en especial la identificación proyectiva. El paciente fuerza en el analista sentimientos que él no quiere experimentar, y este se ve obligado a una búsqueda activa y creativa de reinstalarse como *partenaire* en la situación analítica.

Por momentos, Marco lograba que fuera yo la que experimentara la lejanía afectiva que él sentía de parte de los padres, la

---

2. La traducción es de la autora

vivencia de soledad e impotencia. Este "clima contratransferencial" junto con los comentarios que acompañaban la adherencia de Marco a la pantalla, el aporreo de la mesa, y algún golpe en la cabeza cuando "perdía", determinaron que optara por limitarlo y "suspender la computadora" tras algunos encuentros. Me parecía que si bien podía entenderse la situación en sesión como un intento de parte de Marco de comunicación de estados de soledad y abandono, el mismo juego impedía que alguna parte de sí se volviera receptiva a la interpretación de estos sentimientos, a fin de que el niño pudiera comenzar a hacerse cargo de ellos. Yo quedaba inhabilitada de función *reverie* y Marco parecía más ligado al video juego que a mí, su analista, esperando de este alguna transformación de sus estados afectivos internos.

La rabieta fue grande. Durante varias sesiones vino muy enojado y me costaba buen rato ayudarlo a jugar. Comenzó usando una paleta para arrojar con fuerza la pelota contra las paredes. Con el transcurrir de las sesiones empezó a pedirme que lo acompañara. Me asignó la función de impedir que la pelota tocara el piso. Tenía que "salvarla" a toda costa. Luego él también intentó salvarla. En sesiones anteriores anotábamos los puntajes que lograba en cada partida de *Icy tower*, ahora apuntábamos cuantas veces la pelota era golpeada por él y por mí sin tocar el piso. Llegamos a cifras "astronómicas" que nos generaban a ambos placer y orgullo. Mis interpretaciones se referían a su necesidad de salvarse a sí mismo y de sentirse salvado, querido, vivo. Su capacidad para manejar su cuerpo con mayor seguridad, arriesgarse a caer, volverse a levantar, sin quedar llorando quejumbroso hecho un ovillo, como otras veces, fue desarrollándose. En una sesión de muy buenos puntajes me dijo contento: "*¡Esto está más bueno que jugar con la computadora!*".

Los videojuegos volvieron a nuestras sesiones más adelante.

### **Unos meses después:**

En esos días la mamá de Marco había perdido un embarazo.

Leíamos "Olivia tiene cosas que hacer"<sup>(3)</sup> sentados en la alfombra de la sala de juegos.

-*¡Olivia se aburre de llorar!*- exclamó sorprendido leyendo una línea del cuento.-*Yo no me aburro de llorar porque juego a la compu-* agregó.

-*¡Qué descubrimiento!*- exclamé. Marco me informaba con palabras claras sobre una de las funciones que cumplían los videojuegos en su vida. Separarse de vivencias depresivas.

-*El descubrimiento de la compu mágica. Un descubrimiento: si mezclas una gota de sodio, con muchas cosas más y tierra y lo dejás y después mirás con la lupa... ves un virus moviéndose con estrellas, eso lo descubrí en un juego de experimentos-* dijo. Yo pensé que algo en él había cambiado en el tiempo transcurrido, se sentía más capaz de jugar, de aprender, de crear.

-*Yo tengo una compu mágica en mi cuarto. En casa tengo libros, más bien el word mágico. No sé como se puede aburrir de llorar. Si nadie me da pelota me voy a jugar a la compu...*

Terminamos ese cuento y luego quiso leer otro de la misma serie<sup>(4)</sup>. En cierto momento de la lectura la protagonista, Olivia, llama a su padre. Quiere que la calme, está asustada por la noche. El padre le relata una historia de su propia infancia sobre algo que lo asustaba.

-*El padre viene a contarle una historia de terror, que vino una mosca y se comió al hijo anterior. Mi papá no me lo podría contar porque no se murió un hijo anterior a él.*

-*Murió tu hermana.*

-*Pero el hermano de él no murió.*

-*Y ahora se perdió un embarazo.*

-*Vamos a jugar al tipito que cae.*

-*Para no llorar de tristeza por que se perdió.*

---

3. "Olivia tiene cosas que hacer". Elvira Lindo/ Emilio Urberuaga. Editorial SM. 1997. Madrid. España.

4. "Olivia y el fantasma". Elvira Lindo/ Emilio Urberuaga. Editorial SM. 1997. Madrid. España.

- *No... no... se perdió-* balbuceó.
- *Se perdió-* insistí.
- *El tipito... El bebé también... pero ya sé por qué... pero no entendí.*

En la búsqueda de un alivio a su sufrimiento, a su frustrado intento de desmentir la pérdida y los sentimientos de soledad ligados a la presencia ausente de las figuras significativas de su entorno, Marco encontraba el recurso de la inmersión en el mundo mágico de la "compu".

### **Algunas sesiones después:**

Marco estaba jugando de vez en cuando al *Icy tower* en las sesiones.

- *¡Quiero jugar a saltar!*- dijo mientras engrapaba un *Kleenex*.

- *No querés sonarte la nariz, ni llorar-* le dije, mientras encendía la computadora.

Jugó a que estaba muerto. Dramatizó sostener haciendo mucha fuerza un reloj de mesa mientras se instala el juego. Cuando inició las partidas superó sus últimos puntajes. Parecía disfrutar. Hacía ruidos como los que aparecen en las películas en situaciones de miedo.

- *Podés disfrutar a pesar del miedo.*

- *A mí no, a él le da.* -comentó. Se desprendía de temores que quedaban depositados en el "tipito", que en ese momento sentía que no era él. Hizo un ruido raro cuando el personaje cayó.

- *¿Y ese ruido?*

- *Es que se cayó, pobrecito. ¡Vamo' arriba, saltá, saltá! Mirá como tiembla la pantalla cuando el tipito se cae-* dijo.

- *Es medio terrible eso-* comenté conmovida, me transmitía cierto horror.

- *Pero después sigue escuchando su mp3 y sigue bailando... es mágico, y a mí me gusta la magia-* dijo, ilustrando las fantasías omnipotentes y maníacas que "realizaba" a través del juego. De

pronto el personaje estuvo en riesgo de caer, pero Marco logró revertirlo.

- *¡Qué culo que tengo!*- dijo suspirando aliviado mientras "tipito" seguía saltando.

- *¡Qué suerte, qué culo que tenés, que no te pasó lo que le pasó al bebé!*- interpreté pensando al mismo tiempo que, entre proyección y desmentida, esta dolorosa pérdida actual era una nueva oportunidad para ser aprovechada en un movimiento desidentificador con la hermana muerta.

Este trabajo es un intento de abordar una temática teórico-técnica poco explorada, y apunta a preguntarse sobre el interés de integrar este tipo de material en la sesión analítica de niños. Pienso que a través del videojuego el niño tiene la posibilidad de manifestarse en sesión en su lenguaje cotidiano de juego. Si bien considero que la fantasmática del paciente encontraría otras formas de expresarse de no disponer del computador en sesión, al disponer de este lo hará de manera más directa. Además, surge la chance de poner en palabras una experiencia de juego que, por sus contenidos, provoca un sinfín de emociones y fantasías potencialmente perturbadoras.

El videojuego exige del analista una atención particular a la forma de vincularse del niño con el mismo, teniendo en cuenta la facilidad con que puede presentarse una "caída" del juego simbólico y un instalarse en un terreno de placer sensorial y descarga, no apto para el trabajo en sesión. Por otra parte, muchas veces permite el contacto con un rico material analítico que favorece la elaboración y la historización, como es viable observar en el material clínico propuesto. Asimismo habilita la reflexión del niño acerca de la función y el sentido de una actividad que ocupa buena parte de su tiempo libre.

## **Resumen**

### **Las nuevas tecnologías en la sesión analítica con niños Algunas consideraciones iniciales**

*Fernanda Cubría*

Si bien existe un interesante intercambio de ideas sobre el impacto de las nuevas tecnologías en la subjetividad infantil, las reflexiones sobre utilización de la computadora y el video juego en la sesión de análisis de niños, y las posibles modificaciones técnicas que puede aparejar su uso, es un tópico ausente en los trabajos psicoanalíticos. En este trabajo me propongo, apoyada en fragmentos de material clínico, reflexionar sobre este punto.

## **Summary**

### **New technologies in the analytic session with children Some initial considerations**

*Fernanda Cubría*

Although it exists an interesting exchange of ideas about the impact of new technologies on children subjectivity, reflections on computer and videogames use on children's analytic sessions, and possible technic modifications that it's use can imply, this is an absent topic on psychoanalytic papers. I'm proposing in this paper, basing myself on clinical material fragments, to reflect about this topic.

**Descriptores:** PSICOANÁLISIS DE NIÑOS /  
MATERIAL DE JUEGO /  
MATERIAL CLINICO /

**Keywords:** PSYCHOANALYSIS OF CHILDREN /  
PLAY MATERIAL / CLINICAL MATE-  
RIAL /

## **Bibliografía.**

- ADJIMAN, S., GONZALEZ, E., MARÍN, V., RODRÍGUEZ, N. **Hacia el encuentro con el niño: el ayer y el hoy del material de juego.** En: Revista de Psicoterapia Psicoanalítica. T. 5. Vol. 2, 1998.
- BALAGUER, R. **Cuentos infantiles y videojuegos. Semejanzas y diferencias de dos objetos representantes de dos subjetividades.** Ponencia presentada en las Jornadas de AUDEPP, "De princesas, magos y brujas". Montevideo, 2006.
- \_\_\_\_\_ **Presentación en jornada de AUDEPP,** "Cultura actual de la imagen y subjetividad". Montevideo, 2007.
- \_\_\_\_\_ **La ficción en la nueva narrativa de los videojuegos.** En: Trazas y Ficciones. Montevideo, Asociación Psicoanalítica del Uruguay, 2007. p. 21-25.
- BARREIRO, J., DE MELLO DE GANON., E., ERRANDONEA, E., GALLINAL, M., ILHENFELD, S., LÓPEZ DE C., C., MABERINO DE P., V., MÉDICI, C., MIRALDI, A., PINTALUBA, A., PLOSA, I., PREGO MABERINO, L. E., SCHOEDER, D., UNGO, M. **De cajas y juguetes.** En: Rev. Uruguaya de Psicoanálisis. n° 90,1999. p. 21-34.
- CASAS DE PEREDA, M. (1999) **En el camino de la simbolización.** Buenos Aires: Paidós.
- FREIRE DE GARBARINO, M. (1986). **La entrevista de juego.** En: El juego en Psicoanálisis de niños. Montevideo: Asociación Psicoanalítica del Uruguay. p.1-46.
- GUERRA, V. **Presentación en jornada de AUDEPP.** "Cultura actual de la imagen y subjetividad". Montevideo. 2007.
- FENIEUX CAMPOS, C. G. (1998). **El concepto de refugio Psíquico de John Steiner.** Presentado en la Sociedad Chilena de Psicoanálisis. 1998. Consulta del 10 de junio de 2008. [http:// www.gcp.cl/refugio-psiquico/de-jhon-steiner.htm](http://www.gcp.cl/refugio-psiquico/de-jhon-steiner.htm)
- LINGGIARDI, V. **Playing with unreality: Transference and computer.** International Journal of Psychoanalysis. 89(1). Consulta del 18 de mayo

de 2008. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/182990794>.

STEINER, J. (1997). **Refugios psíquicos; organizaciones patológicas en pacientes psicóticos, neuróticos y fronterizos**. Madrid: Biblioteca Nueva.

WINNICOTT, D.W. (1977). **Psicoanálisis de una niña pequeña**. "The Piggie". Barcelona, Gedisa.