



**Universidad de la República
Facultad de Psicología**

“El niño del siglo XXI y su jugar”

Trabajo final de Grado

Modalidad: Monografía

Estudiante: Nathalie Gallaztegui

Tutora: Alicia Muniz

Montevideo
Noviembre 2017

Índice

RESUMEN	3
INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO I POSMODERNIDAD.....	6
1.1 CARACTERÍSTICAS DE LA ÉPOCA ACTUAL.....	6
CAPÍTULO II INFANCIA	11
2.1 MIRADA PSICOANALÍTICA DE LA INFANCIA ACTUA	11
2.2 CARACTERÍSTICAS DE LA INFANCIA ACTUAL SEGÚN AUTORES CONTEMPORÁNEOS, UNA MIRADA DESDE DIFERENTES DISCIPLINAS.....	16
3.1 CONCEPCIÓN PSICOANALÍTICA DEL JUEGO Y DEL JUGAR	19
CAPÍTULO IV. EL JUEGO DEL SIGLO XXI	25
4.1 EL JUGAR EN LA INFANCIA ACTUAL.....	25
4.2 EL JUGUETE Y SU FUNCIÓN EN LA ACTUALIDAD	33
CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	40

Resumen

Este trabajo monográfico corresponde al trabajo final de grado, perteneciente a la Licenciatura en Psicología de la Universidad de la República.

La finalidad de esta monografía es la articulación de las postulaciones teóricas acerca del juego virtual, sostenido en los diferentes soportes electrónicos gracias a las pantallas, con las características de la infancia actual. Para contextualizar estos dos temas fue necesario ubicarlos en el momento histórico presente, en donde este tipo de juego tiene lugar.

De esta manera se pretendió articular la influencia de las características de la época en la infancia y en la forma en la que ésta desarrolla su actividad lúdica. Se procuró ahondar en el juego que se desarrolla en los diferentes escenarios virtuales y las particularidades de éste. A su vez, de la mano de los cambios en el jugar, se plantea la función del juguete en la actualidad a la luz de los postulados clásicos.

Palabras clave: niño, juego, videojuego, siglo XXI, pantallas.

Introducción

El presente trabajo monográfico tiene como objetivo la articulación teórica de aspectos concernientes a las características de infancia de estos días con el tema central que aquí interesa que es desarrollar aspectos teóricos sobre los nuevos tipos de juego que tienen lugar en las pantallas, específicamente los videojuegos, ambos serán abordados teniendo en cuenta las características de la época actual.

La forma de abordaje que se opta principalmente es desde una perspectiva psicoanalítica, pero dada la complejidad de los temas elegidos, se cree prudente incluir posturas de disciplinas afines que están en estrecha vinculación con el tema en cuestión, como las ciencias sociales, psicopedagogía y la historia.

En el inicio del recorrido se comienza teorizando acerca de la época actual, la llamada edad posmoderna, en la que se pueden apreciar cambios sobre los ideales modernos, en casi todas las esferas, políticas, sociales, culturales, tecnológicas, ideológicas, familiares e individuales. El gran estallido tecnológico generó un estado de hiperconexión en la sociedad, comunicando a las personas y permitiendo el acceso a través de internet a información de cualquier parte del globo en tiempo real. El consumismo ocupa un lugar sustancial, donde se disputa una gran paradoja, la del tener y el ser, en este escenario el ritmo acelerado, la vertiginosidad de los cambios, y la inestabilidad son moneda corriente en el diario vivir. Estos cambios repercutieron en las configuraciones y roles dentro del sistema familiar y en consecuencias en los niños y sus modos de jugar.

En el segundo capítulo se plantea la visión psicoanalítica de la infancia actual y se desarrollan algunas problemáticas que atraviesan las infancias, sería muy ambicioso pretender abordar el tema en su totalidad ya que es un tema muy amplio, pero se apunta a plantear las principales características. Además se incluye en una segunda parte de este apartado una mirada hacia la infancia desde diferentes disciplinas, como son la psicopedagogía, psicología, educación, sociología e historia que aportan miradas de otros ángulos a la infancia contemporánea.

Desde el psicoanálisis, el capítulo número tres se centra en las características del juego y del jugar, realizándose un recorrido por los principales aportes de la teoría psicoanalítica a la función y la concepción de juego y el jugar, analizando porqué es éste un mecanismo tan importante para el niño.

Partiendo de esta base, con una noción definida de cuáles son las principales características de la época actual, cómo éstas han contribuido a los cambios en la infancia de hoy en día, y una exposición de la función del juego, se desarrollará el cuarto apartado, en el cual se desplegará el objetivo principal de este trabajo. Éste es ahondar en las características del juego de este siglo, influenciado por el estallido tecnológico, características propias del momento histórico, así como también por las características de la niñez actual. Se hace referencia a un estudio del juego que transcurre a través de la pantalla de las diferentes plataformas a las que el niño de estos días tiene acceso hoy. No se pretende plantear que este es el único tipo de juego que es llevado a cabo en la infancia contemporánea, lejos de esto -o quizás no tanto en algunos escenarios- lo que se plantea es un estudio por los nuevos escenarios en donde tiene lugar la actividad lúdica gracias a los soportes electrónicos, en donde acontecen los juegos virtuales.

Entendiendo al juego como vital para el sano desarrollo de la infancia, y como herramienta que le permite al niño a simbolizar situaciones, además de agente que introduce al infante en la cultura que es parte, se plantea responder a las preguntas, ¿Como han incidido los fenómenos culturales en el juego de este siglo? ¿Qué características tiene el juego virtual? ¿Mantiene el juego virtual la función del jugar atribuida por el psicoanálisis? ¿Cuáles son los cambios fundamentales en estos nuevos espacios lúdicos? ¿Qué pasa con el cuerpo en los videojuegos?

Por último se plantea un breve recorrido por la función del juguete actual, objeto elegido por excelencia debido a su fácil manipulación por parte del niño, para desarrollar su jugar. Dicho objeto, es a su vez portador de un sello cultural que lo hace testigo de los cambios y características de la época.

Capítulo I Posmodernidad

1.1 Características de la época actual

La edad posmoderna, deviene a causa de un “quiebre” de la edad moderna, desde finales de siglo XX aproximadamente 1970 hasta la actualidad, la economía, la cultura, el arte, y la vida social han sufrido cambios, que llevaron a contemplar la idea de que ciertas nociones de la modernidad están en pleno cambio.

El posmodernismo se caracteriza por la creciente tendencia al cuestionamiento de algunos ideales de la edad moderna, la lucha por la igualdad de géneros, valorar la diversidad, y el individualismo, además la conexión continua de los individuos a través de los medios de comunicación.

Para comenzar a conceptualizar dicha época se tomarán los aportes del ya un clásico texto “modernidad líquida” de Sigmund Bauman, el autor utiliza una metáfora para describir la época moderna y la posmoderna, a través de nociones de las ciencias químicas, acerca de los estados de la materia, presenta lo sólido y lo líquido. Según Bauman (2000) lo sólido se caracteriza por tener una clara dimensión espacial, pero neutralizan el impacto del tiempo (resisten efectivamente su flujo o lo vuelven irrelevante). Para resumir, se podría decir que lo sólido no pierde la forma y ocupa un espacio definido. Por otro lado, el autor habla de los fluidos, a diferencia de los sólidos no tienen formar propia, están continuamente dispuestos y proclives a cambiarla, he aquí la gran diferencia entre estos dos estados de la materia.

Bauman (2000) representa a la “modernidad pasada” con lo sólido y la modernidad actual, la posmodernidad, es representada por lo líquido. Esta modernidad líquida según lo comentado por Bauman fue producto de un proceso de “licuefacción” para pasar de lo sólido de la modernidad a lo líquido, se conservan los ideales de la modernidad “sólida” como el individualismo, el capitalismo, pero están exagerados, plantea que en la época actual todo es más leve, liviano, hay que poderse mover fácilmente, no tener cosas que presenten espacio, uno puede estar en simultaneo en otros lados, el espacio no es un problema, todo es instantáneo. La modernidad líquida que plantea el autor es inestable, todo está en tránsito, empleos, vínculos, colegas, redes de amistades, posición en la sociedad, donde ni siquiera la autoestima y la confianza escapan a estas configuraciones.

En esta época “líquida” el incesante papel del consumo es una de las principales características del periodo. Los bienes impregnados por el desarrollo tecnológico se

renuevan continuamente, de esta manera el mercado incita a la sociedad, con mucho peso mediante los medios de comunicación, a consumir el nuevo producto. Por otra parte, la sociedad parece caracterizarse por la continua necesidad de consumir instantáneamente, buscando tener los últimos productos lanzados en el mercado, esto también se acrecienta debido a la muestra de los modelos de felicidad y bienestar a los que se accedería a través de la adquisición del producto que muestran las propagandas.

Alicia Muniz (2013) plantea que nos enfrentamos a la paradoja del ser y el tener como modos de existencia, generándose en la sociedad actual una tendencia al despegamiento hacia las personas en oposición a un desmesurado apagamiento a los objetos. El apagamiento a los objetos está influenciado por el papel que tiene el consumo, de la mano con estos planteos Bauman (2008) plantea que el fenómeno ha tenido lugar desde la existencia misma de la humanidad, de diferentes maneras y con más presencia en algunas épocas que en otras, pero en este periodo actual se da un nuevo fenómeno, el consumismo, este último es un atributo de la sociedad. “La inestabilidad de los deseos, la insaciabilidad de las necesidades y la resultante tendencia al consumismo instantáneo y a la instantánea eliminación de sus elementos, están en perfecta sintonía con el nuevo entorno líquido en que se inscriben hoy los objetivos de vida y al que parecen estar atados en un futuro cercano.” (p. 108)

En la misma línea Corea y Lewkowicz (1999) plantean que la práctica actual de democracia, a la cual llama posmoderna, tiene como fundamento otra subjetividad, la del consumidor. Las prácticas propias de este nuevo individuo son el consumo y la opinión. La figura del consumidor no distingue entre la subjetividad de adultos y niños, como máximo segmenta sus gustos.

Parece estar presente en esta sociedad la necesidad de que las cosas sean rápidas y precisas, cuando no instantáneas, como lo plantea Bauman (2008) el consumo no escapa a esta característica. Se aprecia la necesidad de acceder de manera inmediata a la satisfacción del deseo, deseo que queda siempre a medias satisfecho a la espera de la próxima posesión.

La instantaneidad también se aprecia en las comunicaciones, y el manejo de la información, que hace que el concepto tiempo y espacio se vean alterados, ya que con solo hacer un clic se puede enviar en milésimas de segundos mensajes a cualquier parte del mundo.

Sobre este fenómeno De Kerckhove plantea que;

El llamado tiempo real pasa a regir parte de nuestras vidas y el borramiento de fronteras

geográficas cuestiona nuestras concepciones espaciales más arraigadas. El prójimo deja de ser aquel que comparte nuestro territorio, que está próximo, para pasar a ser cualquiera, en cualquier confín de la tierra. La proximidad deja de ser territorial para pasar a ser virtual, enmarcándose dentro de los fenómenos de desterritorialización. (Como se cita en Balaguer, 2005, p. 48)

Tal cual como lo plantea en su libro Balaguer, el uso de internet hizo que la sociedad global se encuentre en permanente conexión en tiempo real, hiperinformados, hiperconectados, globalizados, derribando los espacios físicos. Sobre este fenómeno Balaguer (2003) plantea que otro tipo de geografía está tomando poder en este comienzo de siglo XXI, una geografía que tiene lugar en internet, generando por ende una nueva territorialización, sin asidero en lo real. El uso de internet se extendió a toda la sociedad, transgrediendo las nociones de compañía, comunicación, conexión, intimidad, espacio, y tiempo.

Internet forma parte de las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) sobre estas Echeverría (2008) plantea que las TIC tienen inmensas repercusiones en prácticamente todas las esferas de la vida de los individuos. El rápido progreso de estas tecnologías brinda oportunidades sin precedentes para alcanzar niveles más elevados de desarrollo, la capacidad de las TIC para reducir muchos obstáculos tradicionales, especialmente el tiempo y la distancia, posibilitan, por primera vez en la historia, el uso del potencial de estas tecnologías en beneficio de millones de personas en todo el mundo.

Por otro lado, este estallido tecnológico introdujo a la imagen virtual, que en la sociedad posmoderna tiene una presencia importante, en la que es interesante detenerse a contemplar. La imagen sostenida en las diferentes pantallas que habitan la cotidianidad se ha vuelto un ícono de este periodo, ésta puede también presentarse en forma de video el cual está compuesto por una secuencia de imágenes. Hace ya algunos años, Giovanni Sartori (1998) hace referencia al acelerado crecimiento de la revolución multimedia, se centra en la televisión planteando que el video está transformando al homo sapiens, producto de la cultura escrita, en un homo videns para el cual la palabra está destronada por la imagen.

Sobre este universo invasivo de imágenes, Levin (2006) plantea que si se tiene en cuenta en particular la imagen virtual y digital que se les ofrece a los niños en las pantallas, es posible caracterizarla como puntual, efímera, eléctrica, recurrente, desechable, intercambiable e impalpable, dura en la fugacidad del instante visual. En sí misma, sin

relación con el otro es su propio fin, si la dejan sin control, tiende el señuelo para procurar consumir y agotar el deseo infantil.

Las formas de caracterizar la imagen virtual que usa Levin (2006) son un poco fatalistas, pero no se puede negar que estas características de la imagen virtual descritas por el autor comparten las características líquidas de la cultura actual, descrita por Bauman (2000), intercambiables, desechables, en permanente cambio.

En este océano de imágenes, la televisión tiene mucho poder, a la vez de ser una gran fuente de información y comunicación, tiene una segunda capacidad, la tv estimula, a través de propagandas, discursos e información construyendo consumidores. Además, tiene la capacidad de incidir en el pensamiento, actitudes y opiniones de los televidentes.

En esta misma línea, Sartori (1998) plantea que la televisión después de haber “formado” a los niños continúa formando, o influenciando a los adultos por medio de la “información”.

¿Hasta qué punto puede influenciar la pantalla chica en las decisiones de los individuos? Al parecer más de lo que estos pueden notar. Sartori plantea que es falso que la televisión se remite a reflejar los cambios que se están produciendo en la sociedad y en su cultura, en realidad la televisión refleja los cambios que promueve e inspira a largo plazo.

Por otra parte, el predominio de la instantaneidad, de lo rápido, lo desechable, también puede notarse en las características de la institución familiar que se han visto trastocadas. El matrimonio en este siglo pareciera no ser más un contrato para toda la vida, se aprecia que los vínculos en general se adaptaron a las características de esta sociedad. Desde hace algunas décadas el índice de divorcios aumenta de manera significativa, abriendo el paso como consecuencia a nuevas configuraciones familiares. La familia tradicional característica de la modernidad convive actualmente con otros tipos de familia como lo son las monoparentales, las familias ensambladas, familias homosexuales, familias configuradas por abuelos y nietos, etc.

Balaguer (2005) plantea que la era de los compromisos a largo plazo, necesarios para el sostén de un proyecto familiar, pareciera estar dejando paso a una época de vínculos atravesados por el consumo, la gratificación de las necesidades y la visión de los propios vínculos como objetos de consumo intercambiables y adolescentes.

En conexión a estos planteos, también dentro de la familia se pueden apreciar cambios en cuanto a los roles, Alicia Muniz (2013) sostiene que se observa un borramiento de las asimetrías generacionales, ocupando el niño un lugar que solía pertenecerle al adulto, el niño sabe de todo de la misma manera que participa en todo, demandando muchas veces

desde una postura exigente e intolerante, mientras que el adulto desea permanecer joven.

En la misma línea que Muniz, De Mause (Como se citó en Guerra, 2004) plantea que a partir de la segunda mitad de este siglo se fue dando un cambio en las relaciones paterno-filiales. Se observa que el niño sabe mejor que los padres lo que necesita en cada etapa de la vida e implica la plena participación de los padres en el desarrollo del hijo, esforzándose por empatizar con él y complacer sus necesidades, sin planes de corregir o formar hábitos. En este contexto en donde los roles se han trastocado llegando al extremo de ser invertidos, cabe el reflexionamiento sobre cómo esto influye en la subjetividad del niño, ya que se está poniendo en un lugar para el cual no está preparado, tomando muchas veces decisiones que deberían corresponderle a los adultos referentes.

Capítulo II Infancia

2.1 Mirada psicoanalítica de la infancia actual

Al pensar en la infancia, se propone pensar en las infancias, porque hay muchas, dependiendo de cada barrio, cultura, familia, mitos y creencias familiares, institución de la que es parte, además de elementos propios de cada niño. Cada infancia es atravesada por componentes y a su vez es parte de sistemas que hacen que sea única.

Para comenzar es prudente iniciar con los aportes desde Winnicott, la mirada central de su contribución a la concepción de infancia, está ubicada hacia el ambiente en que el niño se desarrolla, esto se puede notar en su concepto de “madre suficientemente buena” (1999), el buen desarrollo del niño estarían influenciadas por la cuidadora, siendo la madre la cuidadora por excelencia, y el vínculo de confianza que entre el recién nacido y ésta se desarrolle sentarán las bases del psiquismo del niño. La cuidadora será la encargada de establecer el sostén, el cuidado y así como también la presentación de objetos.

Posteriormente, otro autor que planteo nociones sobre la infancia fue Rodolfo (1996), pero no desde el punto de vista planteado por Winnicott, sino en referencia a la prehistoria, en que el niño es concebido, cómo ésta atraviesa el concepto de niño. El autor con prehistoria se refiere a las generaciones anteriores (padres, abuelos, etc.), según lo recogido en su obra, Rodolfo plantea la necesidad que a la hora de pensar qué es el niño, se piense en el significante que atraviesa al niño y no solo como mera entidad psicofísica, Rodolfo plantea;

Por lo tanto, cuando nos preguntamos qué es el niño en psicoanálisis, localizamos ciertas cuestiones que denominamos significantes, las cuales tienen mucha relación con la formación de ese niño; pero estas cosas no necesariamente son producidas por él, inventadas por él, ni dichas por él, en cambio, solemos encontrarlas en labios y en acciones de quienes lo rodean (Rodolfo, 1996, p. 31).

Por significante según Rodolfo (1996) se entiende una entidad que se repite, con algunas modificaciones, de generación en generación. El significante no reconoce la propiedad privada, no es que sea de una persona específica, cruza, circula, atraviesa generaciones, traspasa lo individual, lo grupal y lo social. Muchas veces este significante existe desde antes que el niño nazca. El significante dirige siempre a alguna parte, sea para engrandecer o para disminuir a la persona, tiene una dirección. El mismo indica dónde cierto régimen deseante familiar ubica al sujeto y dónde a su turno él se perpetúa.

El autor trasmite la importancia de pensar las infancias en situación, ubicar su concepto, como emergente de un entramado de representaciones por parte del sistema familiar, influido por los mitos de cada familia. Significa pensar donde está colocado el niño en la familia, qué es un niño en esa familia y que mitos lo atraviesa.

También desde una perspectiva situacional, Untoiglich (2013) plantea que un niño es una persona que se encuentra en proceso de constitución de su subjetividad, entramada con los otros y atravesada por la época histórica que le toca vivir. La autora comparte ciertas nociones en su forma de concebir al niño con lo planteado por Rodulfo (1996) pero agrega un factor que el autor no había contemplado; la época histórica que le toca vivir al niño, este elemento es vital, ya que de la mano de la cultura del momento atraviesa las familias, los mitos familiares y las subjetividades, empapándolos con sus cualidades y características.

Untoiglich (2013) agrega sobre el niño, que este no es sólo un hijo, no es simplemente el resultado de la sumatoria de una madre y un padre -con sus historias, deseos, fantasmas-, sino que es un ser con su propio componente genético, histórico, con un modo singular de procesar las vivencias. Plantea que el niño es un sujeto activo que trabaja en su constitución, con elementos de su mundo interno y otros que le llegan del mundo externo, y que realiza su propio procesamiento de los mismos.

La autora comentada en el párrafo anterior, acerca de las problemáticas que atraviesan las infancias de estos días, plantea que, en la época histórica actual, se halla mucha dificultad para lidiar con el malestar y el dolor. Según Untoiglich (2013) estas características de la época preparan el terreno para el campo de la patologización y la consecuente medicalización de la infancia. Acerca de la tendencia a la biomedicamentación del sufrimiento infantil, plantea que este hecho pone en evidencia los cambios profundos tanto socio económicos, como políticos e ideológicos-culturales que van transformando la sociedad.

Las infancias parecen ser las más afectadas a los cambios, ya que, ante la tendencia a la patologización, el sufrimiento debe ser delimitado, ponerle un nombre y consecuentemente muchas veces se abre paso a la medicalización. Bajo la premisa de buscar soluciones rápidas casi instantáneas a los problemas, no hay lugar para el dolor y el sufrimiento, y las formas que cuentan los niños para demostrar lo que les sucede, muchas veces molestan a los adultos y a las escuelas.

A las problemáticas que transitan las infancias, se le suma un factor más preocupante aún, Janin (2011) plantea que el tiempo de juego libre en las infancias actuales es reducido, debido a las largas rutinas de actividades escolares y extracurriculares, con el fin de preparar lo mejor posible al niño para el futuro. Según la autora el jugar libremente en la sociedad adulta actual es considerado como una pérdida de tiempo y plantea que; “La carencia de juegos libres, espontáneos, a solas o con otros niños, tiene consecuencias en la constitución subjetiva. No sólo dificulta la elaboración de las situaciones traumáticas, sino que traba el placer en una actividad creativa. Para crear, el juego es fundamental, que está ligado al fantaseo y por ende a la sublimación.” (p. 67)

¿Cómo podrá hacer el niño para elaborar situaciones que le producen impresión si no hay tiempo para el juego? Ante esto se plantea la importancia de que haya tiempo en las rutinas de los niños para el juego espontáneo, ya que es una de sus herramientas más preciadas para suavizar y simbolizar conflictos. En el afán de preparar mejores adultos para el futuro, a los padres se les olvida el presente, ser niño.

Por otro lado, Beatriz Janin comparte con las concepciones de los demás psicoanalistas actuales el carácter del niño de sujeto en construcción, precisamente Janin (2011) plantea al niño como aparato psíquico en construcción, este va a ir armando diferentes modos de reacción frente a los otros, diferentes modos de defensa sobre sus propias pulsiones, va estableciendo modos privilegiados de conseguir placer, va consolidando lugares. Afirma que los deseos, normas superyoicas, miedos, modos defensivos, de los padres tienen un poder estructurante en el aparato psíquico del niño, ya que son estos los que erotizan, los que prohíben, modelos de identificación, portadores de normas e ideales, primeros objetos de amor y de odio y los primeros transmisores de la cultura.

En cuanto a la infancia como institución Janin (2011) y Muniz (2013) plantean que en la actualidad se observa una adultización de la infancia, los adultos se sienten vulnerables, lo que los lleva a una desmentida generalizada de la indefensión infantil, suponiendo a los niños como poderosos, y confundiendo la fantaseada omnipotencia infantil con la realidad. De esta manera los niños no son considerados como seres que dependen del adulto, a los que se debe cuidar, sino que son ellos los poderosos ante adultos que quedan inermes. “Así, la diferencia niño-adulto se quiebra y los niños se sienten depositarios de un poder que los supera, que los deja desamparados y sin sostén.” (Janin, 2011, p. 64)

En estos escenarios, tomando en cuenta la indefensión del niño, se cree necesario recuperar dentro de la familia el lugar del otro que brinde sostén, que le ayude al infante a decodificar el ambiente del que es parte, ofreciéndole ciertas estabilidades. Al colocar al

niño en ésta posición planteada por las autoras se accede a una des-protección de éste, que en los casos más extremos puede tener consecuencias en la constitución de la subjetividad y el psiquismo.

De la mano con lo propuesto por Janin (2011), otra mirada a las infancias de este tiempo, desde una visión descriptiva es la aportada por Guerra (2004) sostiene que si tuviera que precisar en palabras lo que aparece como una de las imágenes deseables –en determinado ámbito social– del niño pequeño en este comienzo de siglo, lo describiría; activo, espontáneo (casi transgresor), explorador, persistente, autónomo, precoz (motriz e intelectualmente), conectado (en casi permanente interacción) . Estas representaciones están estrechamente influenciadas por la características de la cultura actual, hiper-conectados, en permanente interacción, los niños son estimulados todo el tiempo por estímulos de variada índole a través de las pantallas, las propagandas, muchos de ellos sobrecargados de actividades, generando estados que las muchas veces son molestos para los adultos.

En la misma línea que Guerra, Volnovich (2013) plantea los modos de ser del niño del siglo XXI, nacidos en el auge de lo digital, describe a los nativos digitales, aman la velocidad cuando de lidiar con la información se trata. Les encanta hacer varias cosas al mismo tiempo y casi todos son multitasking y en muchos casos multimedia, viven hiper-conectados. Según el autor prefieren las imágenes antes que el texto. Eligen el exceso aleatorio e hipertextual en lugar de la narrativa lineal. Funcionan de mejor manera cuando lo hacen en red, aprecian de manera significativa la gratificación constante y las recompensas que generalmente los incitan a desafíos de creciente complejidad. “Pero, por sobre todo, prefieren jugar antes que estudiar. Su alimento verdadero son las golosinas digitales.” (p. 104). El autor hace referencia a cómo la tecnología ha incidido en las nuevas generaciones. Ésta produjo nuevos modos de subjetivación, nuevas formas de aprender y de ser. Volnovich habla de la necesidad de que las instituciones educativas y disciplinas que abordan la infancia tengan en cuenta estos cambios, que se correspondan con la subjetividad del niño de la actualidad y no a la inversa.

En lo que respecta a la influencia extrema de la tecnología en las infancias, Nahir Bonifacio (2017) plantea que la excesiva exposición de los niños a las pantallas es tema de preocupación que concierne a diversas disciplinas. Expresa la preocupación de disciplinas como la pediatría, que alertan sobre dificultades que pueden sobrevenir en la infancia temprana cuando el mundo virtual tiende a desplazar el interés de vincularse con otro. Sugieren que la exposición a las pantallas en niños pequeños sea en compañía de un

adulto y no en soledad. La autora plantea que este tema no le es ajeno al psicoanálisis infantil y el impacto de la tecnología en el funcionamiento psíquico infantil ha llegado al consultorio y lleva a pensar nuevos interrogantes y desafíos. “En la clínica actual observamos niños que corren el riesgo de quedar prendidos a diversos aparatos tecnológicos. Cuando esta adhesión se da en términos extremos y en el marco de la temprana infancia, resulta interesante reflexionar acerca de su impacto en el funcionamiento psíquico y en el proceso de subjetivación.” (p. 41)

En la bibliografía psicoanalítica contemporánea puede notarse una tendencia en cuanto a la concepción de niño como un sujeto en construcción, emergente de una perspectiva vincular, intersubjetiva. En este sentido la familia en donde es concebido, las creencias, mitos, miedos de ésta, van a tener un gran peso en la construcción de su psiquismo, atravesado por la época histórica y la cultura, este mundo exterior entra en juego con sus propios modos de procesar los conflictos y vivencias constituyéndose en este devenir la subjetividad del niño.

Ante lo expuesto se plantea reflexionar acerca de qué infancias son las que se están constituyendo en esta cultura de hoy, cómo inciden los cambios culturales y en la institución familiar en el niño, cómo han llegado las pantallas a desplazar el interés de relacionarse con el otro. Tal vez el aumento del número de diagnósticos psicopatológicos en las infancias habla de que hoy, éstas son víctimas de fenómenos que trascienden las individualidades, cambios sociales que repercuten en las infancias generando malestar. De la misma manera, cuando se piensa en las infancias de este siglo precisamente, también hay mismos modos de ver, estas características evidentemente son resultado del contexto histórico, de la cultura que rige estos días, pero éstas teorizaciones comentadas por Guerra y Volnovich tomarán sus propias formas de la mano de la subjetividad de cada niño, en el seno de la familia que es parte.

2.2 Características de la infancia actual según autores contemporáneos, una mirada desde diferentes disciplinas

La infancia, al igual que todo lo que forma parte de la vida de los individuos, está atada a un contexto social, cultural e histórico específico, cada sociedad posee una representación cultural de infancia que nace de un imaginario colectivo, ésta varía en función de la época. Es por eso que lo que está bien visto en una época puede ser condenado en otra.

La doctora en ciencias sociales Duek (2011) afirma que en el caso de la infancia su representación actual se relaciona con la imagen de niño autónomo, independiente, capaz de reconocer sus preferencias y expresar sus deseos en sus palabras. Agrega que la imagen de un niño auto-suficiente que parecería no precisar de un adulto/facilitador estaría íntimamente ajustada a las necesidades del mercado. Las características del niño actual según Duek, están fuertemente influenciadas por el mercado, sobre todo por el uso de la propaganda masiva en los medios de comunicación. El niño es tomado como blanco para el mercado actual, sujeto de consumo al cual se pretende llegar a través del consentimiento de los padres, padres que como se comentaba anteriormente su lugar está siendo trastocado, accediendo a que el niño decida qué es lo mejor para su crecimiento y cuando.

Posteriormente Duek (2014) plantea que la infancia no escapa a la seducción del mercado, donde el “tener” y “pertenecer” se vinculan en los mensajes de los medios, pero también “tener = ser feliz”.

Lo planteado por la autora está en conexión con lo desarrollado por Muniz (2013) comentado anteriormente, acerca del desvanecimiento de las asimetrías generacionales, viéndose alterados los roles. Los adultos en su afán de permanecer jóvenes, como tal cual el mercado lo promociona, y los niños accediendo a información y participando de cosas a la par de los adultos, son muchas veces los niños los que sostienen a estos padres cuando se derrumban. Se cree como plantean ambas autoras que los niños quedan desamparados ante la inestabilidad de los padres.

Partiendo de las características de la sociedad de la que se es parte y en conexión con los planteos de Muniz y Duek, Raznoszczyk (s/f) plantea que es probable que los niños “sanos” de hoy, desarrollen subjetividades que les admitan un inter-juego continuo entre transicionalidad y permanencia como base del ser, para enfrentarse a la invasión fragmentada de la realidad.

Sin embargo, el niño necesita de cierta estabilidad para configurar un saludable desarrollo psíquico y subjetivo. A su vez necesita el sostén del otro, que como se comentaba, en algunos escenarios, este otro tan necesario no está disponible. Concomitante con estas posturas, se teme por las infancias de la actualidad, ya que la sociedad y cultura en que se están desarrollando y construyendo su subjetividad se caracteriza por lo efímero, el cambio, lo fugaz y a su vez el mercado actual toma al niño a la par del adulto como sujeto consumidor, bombardeando a los niños con propagandas de objetos que hay que tener. En suma, los adultos, quienes deberían ser capaces de propiciar el sostén muchas veces están deslomados, agotados y preocupados por ser buenos padres, y son estos los que buscan sostén en sus hijos.

En conexión con esta reflexión Corea y Lewcovicz (1999) sostiene que en la actualidad se asiste a una variación práctica del estatuto de la niñez. Al igual que cualquier otra institución social, la infancia también puede alterarse hasta en el extremo de los escenarios desaparecer. Estas alteraciones en el lugar de dicha institución estarían influenciadas según los autores por las variaciones que sufrieron a su vez dos instituciones claves: la familia y la escuela. Dichas variaciones guardan su origen en las mutaciones que ha tenido la cultura en los últimos años, gracias al acelerado desarrollo de la tecnología y el consumo.

Por otro lado, sobre las tecnologías, pero desde el punto de vista de la educación, Víctor Kon (2013) plantea que son los nativos digitales (infancia y juventud de la actualidad) los que se encuentran más expuestos y predispuestos, a los nuevos lenguajes y las prácticas operativas generadas por las tecnologías digitales. En la naturaleza de éstas encuentran el soporte para su apropiación, la inexistencia de límites territoriales y temporales. Plantea a los chicos como protagonistas de este momento civilizatorio, beneficiarios y víctimas, alumnos de escuelas, muchas de estas ancladas en el ayer conceptual y el fracaso. Hace énfasis en la necesidad de brindar en las escuelas producciones audiovisuales de calidad, acorde a la edad de los niños como un modo de enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En Uruguay, se tiene la suerte de decir que ha habido un avance en este sentido comentado por Kon, gracias a la implementación del plan ceibal. Con el mismo se pretende utilizar a la tecnología como un aliado en la educación, a su vez formando a los niños y niñas con herramientas informáticas, en donde se le otorga una computadora a cada alumno que concurre a la escuela pública.

Sobre algunas problemáticas que atraviesa la infancia, Alicia Muniz (2013) plantea que la singularidad del niño es visto como molestia en la escuela, cuando el proceso de

aprendizaje se ve obstaculizado. Lo que ocurre y que es objeto de reflexión, es que los motivos de estas molestias tienden a repetirse con demasiada frecuencia en escuelas de diversos contextos socioculturales, influyendo en diagnósticos de trastornos que en esta época algunos ya son comunes. Como se planteó en el capítulo anterior, se cree relevante la constante repetición de ciertos diagnósticos psicopatológicos en la infancia, se estima que un porcentaje de estos, están en estrecha relación con los cambios que han transitado las infancias de este siglo.

En lo que respecta a la influencia de la imagen, desde una mirada nutrida por la psicopedagogía y el psicoanálisis Esteban Levin, vincula las características del niño contemporáneo de la mano con la tecnología. Levin (2006) Hace referencia a la infancia de hoy como una infancia virtual, en donde los niños poseen otros modos de jugar, de imaginar, de sufrir, de pensar y de construir su realidad infantil. El autor afirma que las experiencias y vivencias infantiles de hoy en día se estructuran y desarrollan de un modo diferente a cualquier otra época, en ésta la fascinación y seducción de la imagen ocupan un lugar central. Agrega que en la actual civilización tecnológica la infancia se encuentra rodeada por un flujo incesante de estímulos de muy variada índole, inmersa en un seductor y a la vez perturbador universo de imágenes. La imagen, es una característica fundamental de la época actual, las pantallas habitan la cotidianidad de las familias, y eso ha generado cambios. Las imágenes han pasado de ser solo un atractivo visual, ahora también hablan, hay dibujos animados que intentan generar una dialogo reciproco entre el niño espectador y la imagen virtual. No hay duda de que la relación entre los niños y la tecnología genera nuevos modos de subjetivación y este hecho es totalmente esperable.

Como se pudo constatar, desde diferentes disciplinas se comparten modos de ver en cuanto a problemáticas que atraviesan los niños de este siglo. Desde la psicología tener en cuenta estos avatares por los cuales transitan las infancias de hoy llevará a un mejor posicionamiento e intervención tanto en la clínica como en el sector educativo.

Capítulo III Juego

3.1 Concepción psicoanalítica del juego y del jugar

Como punto de partida se tomarán nociones de Sigmund Freud. Las conceptualizaciones del autor acerca del juego se pueden separar en dos periodos, el primero se ubica antes del texto "Mas allá del principio de placer", 1920 y el segundo periodo se inicia con la publicación de dicho texto.

En la primera etapa se podría afirmar que para Freud la actividad lúdica de los niños estaría al servicio del cumplimiento de deseos, a su vez también que la repetición observada en los mismos se vincula naturalmente con el principio de placer. El autor en este periodo vincula el juego directamente con la ganancia de placer.

En "Tres ensayos sobre la teoría sexual" (1905), Freud describe los juegos de movimiento pasivo, -ejemplo: ser hamacados y arrojados por el aire- resalta el placer que ciertos movimientos mecánicos pueden producir en el niño. Concibe a los movimientos mecánicos como productores de una excitación de carácter sexual, mediante sacudimientos mecánicos del cuerpo, de índole rítmico.

En la misma publicación de Sigmund Freud (1905) menciona otro tipo de actividades asociadas al juego que podrían tener una naturaleza sexual, se refiere a la actividad muscular. Ésta tiene un lugar destacado en la vida del infante, el psicoanalista plantea que es una necesidad cuya satisfacción genera un gran placer. El intenso contacto con la piel del compañero de juego podría provocar excitación sexual, sobre todo en juegos de riña o lucha, este tipo de excitaciones tendría sus raíces en la pulsión sádica.

Ya en el segundo periodo de su obra, Freud (1920) el autor concibe al juego como el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas. Describe a través de la observación del jugar de su nieto Ernest de un año y medio, el juego de fort-da. Siendo ésta su mayor contribución hacia los estudios del juego, introduce el concepto y señala la relación entre juego y autodomínio, dando un giro a su concepción de juego que había desarrollado en apartados previos a esta publicación. El autor describe a su nieto como un niño obediente, que, a pesar de tener un gran apego con su madre, cuando esta se ausentaba el niño no lloraba.

Freud (1920) explica que el juego de su nieto consistió en el hábito de arrojar un carretel de madera atado con una cuerda delgada tras la baranda de su cuna, sosteniéndolo con la cuerda; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo "o-o-o-o" - fort- (se fue) y a continuación al tirar del cordel, volvía a sacar el carretel de la cuna,

festejando su aparición con un alegre “da” (acá está). Pero la secuencia descrita por el autor no termina aquí, para sorpresa del psicoanalista su nieto osaba repetir el primer acto casi el doble de veces que el segundo, es decir, prefería hacer desaparecer el carretel en lugar de su aparición, incluso cuando el segundo acto parecía ser para Ernest más placentero. Este fenómeno despertó en el autor gran interés, lo llevo a elaborar supuestos sobre el juego a partir de dicha observación.

Freud (1920) vincula el juego con el fenómeno de que el bebé ya no llora cuando su madre se ausenta y concluye que este juego del infante constituía su primera victoria sobre su propia persona, la de permitir que su madre se marchase sin llorar, es aquí donde el autor vincula al juego con autodominio. El autor a su vez concluye que su nieto convertía en juego la vivencia angustiada que le generaba la partida de su madre, poniéndose esta vez en un papel activo, donde es él quien decide cuando se va y cuando regresa el objeto. Freud agrega además una última interpretación de dicha observación, plantea que el acto de arrojar el objeto para que se vaya, podría ser la satisfacción de un impulso, ahogado en el niño en su conducta, a vengarse de su madre por sus momentos de ausencia. Añade que el juego está en estrecha relación con la renuncia a la satisfacción de la pulsión, ya que a través de éste el infante puede soportar la partida de su madre, esta conducta podría estar vinculada con una pulsión de apuntalamiento.

Mediante estas observaciones el autor menciona sobre el juego: “Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación”. (Freud, 1920, p.16)

Si bien, ya ha pasado casi un siglo de las formulaciones de Freud, las que obviamente fueron reformuladas y repensadas por autores posteriores, han sido semillas y puntos de partida en lo que respecta al campo psicoanalítico y han contribuido inmensamente no solo al psicoanálisis, sino a la psicología en general, y a la visión que se tiene hoy en día sobre el juego y el jugar. Aunque el autor no le dedico una publicación explícitamente al juego, introdujo a través de la observación de su nieto Ernest las nociones de juego simbólico y las funciones de este, el hallazgo del juego como forma de procesar lo traumático, lo que continuó siendo investigado por casi todos los psicoanalistas de la infancia interesados en el juego que le prosiguieron.

Años más tarde, Víctor Guerra hace una lectura del juego del carretel descrito por Freud, pero añadiendo un factor que no estaba contemplado por el psicoanalista vienés, Guerra

(2014) propone analizar la situación, y hace hincapié especialmente en la presencia de Freud como espectador, el papel de la mirada, el investimento del otro a través de la mirada habilitante, aquí introduce la importancia del otro para el proceso de elaboración, que en este caso se trataba del abuelo.

Concerniente a Melanie Klein, partiendo de nociones introducidas por Freud, Klein (1948) sostiene que el niño habla a través de la acción, expresa sus fantasías, sus deseos y experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos, porque el juego es el mejor medio de expresión del niño.

Además, la autora agrega “detrás de toda forma de actividad de juego yace un proceso de descarga de fantasías de masturbación, operando en la forma de un continuo impulso a jugar; y este proceso que actúa como una compulsión a la repetición, constituye el mecanismo fundamental del juego infantil y de todas las sublimaciones subsiguientes”.

(Klein, 1948, p. 13). Aquí se aprecia en el pensamiento de la autora la concepción de una naturaleza sexual en el juego, esto estaría influenciado por el pensamiento Freudiano. En esta definición toma un concepto central de la obra Freudiana, por compulsión a la repetición según Freud (1920) se entiende como fenómeno manifiesto en la conducta de los niños y en el tratamiento psicoanalítico, menciona que procede de la naturaleza más íntima de las pulsiones y declara que es lo suficientemente poderosa como para hacer caso omiso del principio de placer

Con la propia práctica clínica, Klein crea la técnica psicoanalítica del juego, y la concibe como forma regia de acceso a la mente infantil. La autora afirma que esta técnica es apta para todas las edades, incluso edades tempranas.

Posteriormente, otro profesional que desde sus inicios se mostró interesado por la infancia y en consecuencia el juego, fue el reconocido pediatra y psicoanalista inglés Donald Winnicott. El mismo agrupó su conocimiento en su obra final la cual se titula Realidad y juego (1971) donde presenta una teoría del juego sólida.

Winnicott (1971) Diferencia el jugar libre espontáneo, al que llamó play, del juego reglado que concibe como game. Su obra se centra en el play, la traducción al español sería jugar. “El juego es lo universal, y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto a esta última; conduce a relaciones de grupo, puede ser una forma de comunicación en psicoterapia, y, por último, el psicoanálisis se ha convertido en una forma muy especializada de juego al servicio de la comunicación consigo mismo y con los demás.” (Winnicott, 1971, p. 47).

A diferencia de Klein (1948) quien concibe al juego como una descarga de fantasías masturbatorias, Winnicott (1971) plantea que se le ha dado demasiada conexión a estos dos fenómenos, juego y masturbación, y propone que el juego necesita un estudio específico, plantea que si la excitación física o el compromiso instintivo resultan evidentes cuando un chico juega, el juego se detiene, o por lo menos queda arruinado.

Donald Winnicott (1971) afirma que el juego se desarrolla en un lugar específico, lo llamó zona de juego y según este no es una realidad psíquica interna, se encuentra fuera del individuo pero no es el mundo exterior, es una continuación directa del espacio transicional. El autor plantea que para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no solo pensar o desear, jugar es hacer y resalta especialmente el carácter creativo del jugar. Alberto Wigle (1986) con base en el texto Winnicottiano, acerca de este lugar de superposición entre el mundo interno y mundo externo plantea que el primero se refiere al interior, a lo subjetivo, el adentro donde se desarrollan los pensamientos o deseos. El mundo externo es lo objetivo, mundo compartido, el afuera sobre el que estamos de acuerdo en cuanto a existencia y relaciones.

Winnicott (1971) presenta una secuencia de relaciones vinculadas con el juego y el proceso de desarrollo psíquico. El juego, en primer lugar, tendría comienzo en la díada entre madre e hijo. Hay un desarrollo en el niño que va desde los fenómenos transicionales al juego mismo, del segundo al juego compartido, y de este último a las experiencias culturales. El autor concibe al juego como un fenómeno cultural, mediante este el niño puede apropiarse de la cultura.

La posibilidad de jugar es vista por Winnicott como un logro en el desarrollo emocional. El inicio del juego es símbolo de la confianza del niño en el ambiente, el niño que juega hace suya una parte de la realidad exterior. Cuando el paciente no puede jugar según el autor inglés, el terapeuta debe prestar especial atención a este fenómeno.

En el espacio lúdico se reducen los riesgos, consecuencias y errores. Esta libertad, le permite al niño elaborar situaciones -tal como lo había comentado Freud en 1920- que le han provocado cierta impresión al infante. Más allá de la ganancia de placer que genera el jugar en el niño, el beneficio psíquico es mayor de lo que se aprecia con la mera observación del mismo, ya que lo habilita a la elaboración simbólica de acontecimientos traumáticos o significativos.

En conexión Freire (1986) plantea que al jugar se desplaza al exterior miedos y angustias internos, situaciones que por lo general resultan intolerables para su yo, débil aún por no estar totalmente estructurado.

Asimismo, Alberto Weigle plantea que la función del juego puede resumirse como función de amortiguación entre el mundo interno y el externo.

El uso que hace el autor de la palabra “amortiguador” para describir la función del juego es inmejorable, ya que es a través de este amortiguador que el mundo interno y el externo se dan la mano dando como resultado la elaboración de conflictos. Es esta última tan necesaria para un psiquismo en construcción, como lo es el niño. Esta noción de juego parte de la concepción Winnicottiana del jugar como lugar de transición entre un adentro y un afuera.

Años más adelante, en sintonía con lo planteado por Wigle, Víctor Guerra (2014) plantea que la simbolización, presente en el juego, es entendida como un elemento fundante y fundamental del aparato psíquico para conquistar una forma de funcionamiento que permita al sujeto la expresión e integración de sus deseos. Guerra (2014) agrega que el ritmo, la palabra, la mirada y el juego danzan alternativamente y forman parte del proceso de elaboración. “En el juego hay un ritmo de repetición, un pasaje de lo concreto a lo representacional a través de la palabra y una actitud lúdica que engloba la experiencia en un signo placentero, dándole un espesor fundante” (p. 8)

De la mano con lo comentado en párrafos anteriores Arminda Aberastury (1998), propone que el niño al jugar enfrenta aspectos de la realidad que le produjeron dolor. Agrega que por esta vía domina miedos primitivos a través de mecanismos proyectivos, la función catártica del juego, le permite elaborar experiencias traumáticas para su Yo, haciendo activo lo sufrido pasivamente. Al jugar, el niño desplaza al exterior sus problemas internos, angustias, temores y miedos dominándolos a través de la acción.

Pensando al juego desde la clínica, Freire (1986) acerca nociones sobre el tema en cuestión que es menester detenerse a contemplar. La autora contribuyó inmensamente a la clínica con niños, especialmente a la importancia que tiene el juego en el encuentro clínico con el niño, destacando esta técnica como forma esencial para acceder al estudio y teorización del psiquismo infantil, propone el uso de la entrevista de juego con fines terapéuticos y también diagnósticos. Acerca del juego manifiesta “Podríamos decir que el niño habla con su jugar pero ocurre que no sabe lo que está diciendo” (Freire, 1986, p.1) no sabe lo que está diciendo, y es el analista el que debe poner en palabras lo que este intenta exteriorizar.

El juego como lenguaje del niño, es una herramienta que permite llegar al niño, Freire (1986) plantea que a través del juego los adultos pueden entrar a las cosas del niño, el mundo del niño y no llevarlo a ellos hacia otro lugar que no les es conocido o familiar. Esta

concepción de Freire de “entrar al mundo del niño” sigue siendo totalmente válida, y podría ser llevada a cabo dependiendo de la capacidad lúdica del analista, la disponibilidad del mismo a la aceptación de roles dentro del juego, el poder ser parte del juego a la vez que observar de manera externa lo que allí acontece, permitirse jugar a la par del niño, sin descuidar aspectos transferenciales y contratransferenciales.

En sintonía con lo postulado en el párrafo anterior Bonifacio (2017), realizó una relectura del texto “La entrevista de juego” (1986) de Freire, plantea “Y aún hoy, a pesar de los cambios en los juguetes y en la manera de jugar, los niños siguen expresando sus vivencias, sus conflictos, su mundo interno a través del juego” (p.181). La autora deja claro que aún hoy, con los cambios que ha transitado el juego con la influencia de la tecnología digital y de las TICS, la posibilidad del jugar continúa siendo un indicador de recursos representacionales, afectivos, simbólicos, cognitivos y sociales.

La psicoanalista contemporánea Bonifacio si bien plantea que hay nociones en el texto de Freire “La entrevista de juego” que continúan siendo válidas, también hay otras que deben reactualizarse. En cuanto al juego, Bonifacio (2017) plantea que un aspecto clave es el lugar que ha ido adquiriendo la tecnología en los intereses y en la actividad lúdica infantil en los últimos tiempos, propone que esta realidad nos obliga a pensar cuestiones que repercuten en la práctica, sobre los beneficios o no de incluir elementos tecnológicos en el encuentro con el niño, y de qué manera.

Estos planteos aportados por Bonifacio (2017) conducen a pensar el tema del encuentro clínico y la utilización de herramientas lúdicas tecnológicas, ¿Es conveniente hacer uso de la tecnología como herramienta en la clínica con niños? Se considera importante valorar las nuevas formas lúdicas dentro del consultorio. Si se toma en cuenta los planteos de Freire (1986) lo vital de sumergirnos en el “mundo del niño”, no se puede dejar de reconocer que este mundo está en cambio, por eso sería óptimo que en la clínica también se pueda acceder a juegos de naturaleza digital, sin perder de vista los juegos “reales” por decirlo de alguna manera.

El psicoanálisis sigue concibiendo al juego y al jugar vital para la estructuración psíquica del niño y como herramienta privilegiada en la clínica. Partiendo de los autores tradicionales hasta nuestros días, el juego, sigue manteniendo su peso a la hora de pensar la infancia, siendo siempre un indicador de salud en el niño e indicando que algo no está bien cuando este se ve obstaculizado.

Capítulo IV. El juego del siglo XXI

4.1 El jugar en la infancia actual.

De la misma forma en que las costumbres, creencias, prácticas, representaciones culturales, varían en función de la época, las modalidades lúdicas y juguetes de preferencia de los niños también lo hacen, ya que son efecto de la cultura.

En la llamada era digital, con la influencia de la tecnología y las TICS, las pantallas están inmersas en la vida de las personas, y cada vez desde más temprana edad son ofrecidas a los niños. El juego no ha quedado ajeno a los cambios, y se han formado nuevos espacios lúdicos, juegos y formas de jugar.

En este trabajo al igual que lo mencionado en Duek (2013) no se pretende afirmar que estemos en un escenario en el que los juegos tradicionales estén desapareciendo. Lo que sí se observa y resulta relevante e inquietante es una jerarquización de los consumos de juegos en consola, computadoras, televisivos por sobre los demás juegos percibidos con “menor valor”, igualmente, aunque en menor medida, los juegos tradicionales como las pelotas, juegos de mesa, muñecas, autos, juegos de rol, siguen siendo usados por los más pequeños. En este apartado se pretende hacer un recorrido por estas nuevas formas de jugar, influenciadas por la tecnología, que tienen lugar en el juego en la pantalla. Con nuevas formas de jugar, se hace referencia a los videojuegos, y formas virtuales donde está teniendo lugar la actividad lúdica del niño de este siglo, pero antes que nada cabe el siguiente cuestionamiento ¿Los video juegos o juegos virtuales se pueden considerar juegos?

Aparte de concebir al juego como un fenómeno cultural, Huizinga (1938) afirma que este en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situación fuera de la vida corriente, pero que puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, se desarrolla en un orden sometido a reglas y da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Frente a estos planteos, Balaguer (2005) sostiene que nada pareciera tener de diferente la definición de Huizinga en su clásico “Homoludens” sobre juego, con los videojuegos. Desde esta concepción, se concibe a los videojuegos como nuevas formas de jugar. Sin embargo, se plantea que hay un aspecto de la definición de Huizinga que no está

contemplado Por Balaguer; el espacio de juego. Es decir, si bien el juego se da en un espacio definido: espacio virtual, éste no tiene asidero en lo real, es por eso que dicha definición en la actualidad sigue siendo válida, pero podría estar alterada. De igual manera este cambio es irrelevante, si se conserva la función del jugar como espacio transicional también en los juegos virtuales, sobre este punto se remitirá posteriormente.

El espacio de juego, parece que también ha sido objeto de cambios. Graciela Stefani, Laura Andrés y Estela Oanes (2014) señalan que los espacios públicos cercanos a la vivienda – plazas, vereda, campitos- los cuales solían ser escenarios de juegos diversos y de experiencias compartidas, donde tenían lugar grupos espontáneos y heterogéneos han tenido una fuerte disminución. Según los autores estos son los lugares donde menos juegan los niños, y plantea que es importante agregar que las nuevas tecnologías están desplazando y cambiando las formas tradicionales de transmisión y los agentes de socialización, sostiene que debido a la percepción de inseguridad, la mayoría de los niños sólo pueden jugar en la plaza si sus padres los acompañan y esto propicia que gran parte de su tiempo de ocio transcurra en el interior de los hogares y no en los espacios públicos, como se hacía antiguamente.

En conexión con los planteos de la autora, Balaguer (2005) sostiene que es fácilmente comprobable que se ha visto disminuido el tiempo del juego que transcurría en el entorno de los juegos tradicionales, con objetos materiales, para ir creciendo asiduamente el tiempo frente a la pantalla. El autor se cuestiona ¿Donde juegan los niños? Y responde a su pregunta: en la pantalla, dentro de ella, los niños de esta sociedad juegan en nuevas zonas, con lógicas diferentes a las que se estaba acostumbrado, no tanto en la vereda, en la calle, en la plaza, sino en otros lugares posibilitados por la tecnología digital, el juego se lleva a cabo en nuevos territorios, espacios que no guardan necesariamente relación con lo material de los lugares físicos.

Según lo planteado parece haber una tendencia al desplazamiento del juego, desde una esfera real hacia una virtual, este tiene lugar en nuevos territorios que no poseen anclaje en el espacio físico, allí es donde las infancias despliegan sus fantasías.

Asimismo, en lo que respecta a la función del juego, este cambio no sería problema si se conserva la transicionalidad que permite el jugar, como se comentaba anteriormente. Balaguer (2005) afirma que los procesos inmersivos que permiten internet y los videojuegos son facilitadores de una existencia paralela momentánea, un escape a la realidad sumamente atractivo. La vida y el juego en la pantalla habilitan una manera de trascender la cotidianidad, como sucede en los sueños, y desplegarse en un espacio diferente, un

“espacio transicional”, como definía Winnicott a este espacio que forma parte y a la vez no de la realidad.

En cierta oposición a los planteos de Balaguer, Raznoszczyk (s/f) propone que ante la tendencia de algunos juegos computacionales en los cuales los resultados son pre programados, con poco lugar a la invención de soluciones nuevas, los niños se orienten a la compulsiva repetición. Viéndose alterada en niños expuestos desde edad muy temprana y casi exclusivamente a este tipo de juegos la transicionalidad planteada por Winnicott. La autora concluye en;

El peligro radica en la dominancia de juegos repetitivos y estereotipados que pueden llevar a aislamiento, y a la coagulación de conflictos pulsionales que no encuentran vía apropiada de descarga. El juego perdería su condición elaborativa y de mensaje, como diría Freud y estructurante como vimos en Winnicott para convertirse en actividad compulsiva, desligada, masturbatoria, con tendencia adictiva, expresión de la pulsión de muerte. (p. 17)

Sin embargo en otros tipos de videojuegos más desarrollados, en donde el abanico de acciones y escenarios es más amplio como por ejemplo “Minecraft” o “The Sims”, se considera, que si bien el niño, ingresa en una plataforma virtual ya creada de antemano, es él quien maneja los personajes, y puede crear las situaciones que el desee dentro de los límites del videojuego. Por lo tanto, se cree que también en los videojuegos el niño puede repetir situaciones de la vida real para poder simbolizarlas y elaborarlas, conservándose en los juegos virtuales la transicionalidad entre el mundo interno y el externo, propuesta por Winnicott (1971). Aunque asimismo es verdad que la actividad creativa típica del juego se pueda ver limitada. Raznoszczyk hace referencia a videojuegos muy básicos, en los cuales de cierta manera, se puede considerar que su resolución mantiene un carácter repetitivo, la exposición al niño casi exclusiva, en un exceso desmesurado a este tipo de juego virtual y en niños pequeños que lo practican en soledad, en concordancia con la autora, se cree que puede verse afectada la función primordial del juego.

Si se contempla ésta idea, en la esfera real también tienen lugar juegos de apariencia simple, pero a diferencia de los que transcurren en la pantalla, en estos entra en juego otro actor; el cuerpo. El placer en los juegos corporales de apariencia simple radica en la experiencia corporal, experimentar la noción de cuerpo, manejo del cuerpo en el espacio, contacto con la realidad, a su vez también elaborar situaciones. ¿Qué pasa con el cuerpo en los juegos virtuales? ¿Qué pasa cuando el cuerpo que no es puesto a jugar?

Sobre este hecho Balaguer (2005) plantea que el cuerpo en pantalla actúa de manera diferente al cuerpo que hace deporte, es un cuerpo en movimiento neurológicamente, el cuerpo se prepara para un tipo de actividad diferente, no relacionada con la musculatura, pero sí con las velocidades de reacción a los estímulos presentados.

Desde la visión de la educación física, Gil, Contreras y Gómez (2008) sobre el juego motor, plantean que su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad e impulsa la obtención de normas, valores y actitudes a la vez que es la manera óptima de adquirir habilidades corporales, como son la percepción auditiva, la orientación espacial, la percepción de formas espaciales, la expresión corporal, la motricidad fina, entre otras. Agregan además “El juego permite construir de manera integral funciones tan importantes como el tono, el equilibrio, la lateralidad y las conductas perceptivo-motrices, a la vez que conocer y adaptarse al medio físico y social.” (p.88)

Concomitante con lo planteado, desde el paradigma de la psicomotricidad Aucouturier y Lapierre (1999), sostienen que el núcleo psico-afectivo al que también llaman “Yo-profundo”, se halla estrechamente ligado a las experiencias corporales, a las modulaciones tónicas de las vivencias del cuerpo, a la carga afectiva impulsada por el movimiento y la situación del cuerpo en relación con el otro y con el objeto. El núcleo psico-afectivo es según el autor el núcleo fundamental sobre el cual todo se ordena y organiza, el que permite o altera el desarrollo de la personalidad.

Se comparte con Aucouturier y Lapierre (1999) y Gil et al. (2008) la importancia de las experiencias corporales para el desarrollo del niño, de la personalidad, el buen desarrollo psico-afectivo, el relacionamiento con el entorno físico que lo rodea, así como también adquirir habilidades motoras.

Sobre estos planteos, remiten a que se reflexione acerca del exceso de pantallas en el juego de los niños de este siglo y las consecuencias que podría tener en el futuro. En la pantalla no hay lugar para el cuerpo como soporte del psiquismo, como estructura física y material, este se disocia, la mente por un lado está activa, responde a estímulos, genera mecanismos de reacción más rápidos, se encuentra alerta, genera estrategias de resolución, pero no hay lugar para el movimiento corporal en la virtualidad. Si bien, la inclusión del cuerpo es posible en los llamados “juegos de realidad virtual”, los niños de esta sociedad aun no tienen acceso a este tipo de juego, ya que se encuentran en pleno proceso de prueba e investigación. Asimismo, se estima, que en pocos años los juegos virtuales incluyan al cuerpo en el fenómeno lúdico, gracias al reciente despliegue de la realidad virtual. Balaguer (2005) sostiene que los avances en realidad virtual posiblemente

conduzcan en un futuro cercano a nuevos tipos deportes y juegos donde haya efectivamente inmersión, conexión y también movimiento, lo que volverá menos sedentaria la pantalla.

En los juegos en pantalla a los que acceden los niños de hoy se aprecia una anulación del cuerpo físico, generando una pasividad que cuando el juego virtual se da en extremo exceso lleva a que se cuestione lo siguiente; ¿Cómo incide en la experiencia corporal del niño cuando el cuerpo no es “puesto a jugar” lo suficiente? ¿Podrían estos cambios en el jugar influir en el desarrollo motriz?

Por otra parte, sobre los cambios en el jugar, Balaguer (2005) plantea que el mundo material muchas veces aburre a los niños, la pantalla es una alternativa que calma ese vacío. El motivo de este vacío al que hace referencia el autor, se plantea que podría deberse a consecuencia de los cambios que han atravesado las infancias en la época actual, como la incidencia del consumismo, el deseo inagotable, cambios en la familia, la creciente cantidad de estímulos a que está expuesto el niño, la falta del juego compartido, la mayor cantidad de horas que el niño pasa sin la presencia de los padres muchas veces solo, aspectos comentados en otros capítulos de la mano principalmente de Corea y Lewcobicz (1999), Janin (2011), Muniz (2013) entre otros.

Balaguer (2005) añade que años atrás, el juego del niño no se encontraba tan atravesado por la tecnología como en la actualidad. Esto se debe evidentemente a que en nuestros días la influencia de la tecnología es sin duda mayor que hace algunos años. Levis plantea que en el mundo de los bytes la exploración de los incipientes mundos virtuales resulta una experiencia fascinante y en este sentido los videojuegos han dejado de ser una mera forma de entretenimiento para pasar a ser una forma de expresión cultural de fines del siglo XX. (Como se citó en Balaguer, 2005). Dado la incidencia de los videojuegos, no quedan dudas que representan una expresión cultural de fines de siglo pasado, y del siglo XXI también. Reconociendo al juego como expresión de la cultura, tal como fue planteado por Huizinga (1938) y Winnicott (1971) los videojuegos ocuparían un lugar importante como fenómeno cultural de la etapa infantil, debido a la predominancia de estos sobre los otros tipos de juegos.

Por otra parte, también desde la psicología Stefani et. al (2014) realizaron un estudio acerca de los cambios que pueden notarse en el juego del niño actual, el cual se titula “Transformaciones lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos.” Para el óptimo manejo de los datos en la investigación, se dividió el juego en cinco categorías; Juego simbólico, juegos motores, juegos de mesa, juego electrónico, otros

juegos. Según las autoras el análisis y procesamiento de información muestran que en la actualidad y con el surgimiento de las nuevas tecnologías, la llamada *Generación Z* o *Generación Web* (niños nacidos entre 1996 y 2010) prefiere los juegos electrónicos y los espacios virtuales, ya que han crecido con las tecnologías que sus padres utilizaban para trabajar. Agrega que si la generación Y (nacidos entre 1981 y 1995) fueron criados por la generación baby boomers (nacidos entre 1945 y 1963) y la televisión, los nativos digitales (generación Z) está siendo criada por internet y los diferentes soportes electrónicos.

Asimismo, Duek (2010) sostiene que en la actualidad los adultos utilizan cada vez más los soportes digitales para distintas actividades laborales, sociales o recreativas, entonces los niños hacen un uso cada vez mayor de los juegos con soportes electrónicos, reproduciendo así el mundo adulto. De la mano con este planteo, ya hace algunos años Freud propuso acerca del juego del niño; “Es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores” (Freud, 1920). Se plantea que ante la rebotante actividad que tienen los adultos referentes de hoy, frente al celular, viendo televisor o frente a una computadora, entre otros soportes electrónicos, es esperable que el juego del niño actual tienda a transcurrir en la pantalla, ya que el juego del niño suele estar en conexión con las prácticas de los adultos de su entorno. De la mano con esta afirmación, en la muestra de la investigación comentada llevada a cabo por Stefani et. al (2014), se observó que sólo los nativos digitales difieren del resto de las generaciones y prefieren los juegos electrónicos en lugar de los simbólicos.

Por juegos electrónicos se entiende según las autoras;” Se considera juego electrónico a todo juego digital o in-teractivo con independencia de su soporte. En esta categoría se incluyeron juegos tales como Playstation, Wii, X-Box, PC, teléfonos celulares, etc. Estos juegos pueden emular reglas o características de los otros tipos de juego en un espacio virtual” (Stefani et. Al, 2014, p.44). Dentro de estas consolas y soportes electrónicos tienen lugar los videojuegos.

Por otra parte, Carolina Duek (2014) habla de los llamados “minijuegos”, estos son juegos cortos muy usados en la actualidad por los niños que pueden encontrarse en internet, consisten por ejemplo algunos en vestir una muñeca, maquillar a una chica, crear al monstruo más terrible, construcción de autos de carrera, etc. Los mismos se caracterizan por ser breves, algunos llegan a durar menos de un minuto, y el fin de estos consiste en la elección de un objeto en un abanico de posibilidades, que de ser el indicado significa la meta. Estos mini juegos suelen estar combinados por otras actividades al mismo tiempo que se juega, como por ejemplo ver tv. En dichos juegos se pone en tensión los planteos de

Huizinga (2000) sobre el tiempo y el espacio de juego, la simultaneidad es palabra clave para pensar esta actividad lúdica, se erige como el objetivo a conseguir que constata que “no alcanza” sólo con jugar a un juego, sino que esta acción debe ser combinada con otras, como por ejemplo jugar mientras ver tv, jugar mientras chatear con amigos o parientes, jugar mientras se escucha música. Duek plantea:

Podríamos decir que lo lúdico de la situación ya no es el videojuego que se elija sino la construcción de una escena de juego que se convierte en tal por la combinación de pantallas y dispositivos encendidos. Lo lúdico es la creación de una situación en la que, entre otras cosas, se juega un “mini juego” pero mientras se ve la televisión y se envían mensajes por chat a un amigo o pariente. (p.156)

Estos planteos de Duek, sobre el juego en simultaneo, donde presenta una escena lúdica conformada por más de una actividad a la vez, se lo puede pensar como representativo de las características de las infancias de hoy. En estrecha conexión con los planteos de Víctor Guerra (2004), y Volnovich (2013) en permanente interacción, los niños están conectados, estimulados, son multitasking.

Por otra parte, se halla una posible conexión entre el creciente uso de juegos virtuales y los cambios en la institución familia, Balaguer (2002) refiere que los videojuegos se han transformado en un lugar en donde los niños quedan inmersos y son depositados por los padres, un sitio en cierta forma alienante que separa las generaciones de padres e hijos. Se puede apreciar una contradicción en este tipo de juegos, unen y separan a la vez, unión en cuanto a los juegos en red donde pueden estar conectados chicos de diferentes localizaciones físicas, pero por el contrario este tipo de juegos también fragmenta, separa, en tanto el niño queda inmerso en ese universo virtual donde la familia en la mayoría de los casos no está incluida.

Sobre este hecho, Janin (2011) plantea que hay una desvalorización del juego, no se favorece el “jugar solo” bajo la mirada del adulto, como fue planteado por Winnicott (1971), tampoco hay tiempo para compartir los juegos con el niño. Como forma de remediar esta falta, se lo satura de juguetes, que se mueven solos, frente a los cuales el niño queda como espectador y con los que no puede construir el pasaje activo-pasivo.

De la mano con los planteos de Balaguer (2002) y Janin (2011), se cree que el incesante papel del consumo en la sociedad, conduce a que los adultos en su afán de tener, se olviden de ser, tener objetos materiales de última generación, tener una formación

académica en continúa superación, tener tiempo para ellos mismos, dedicarle tiempo a la apariencia de su cuerpo e imagen, esto lleva a más horas de trabajo para llegar a esos objetivos, asociados al consumo. Consecuentemente, aumentan las horas en las que el niño transcurre en soledad, muchas veces siendo cuidados por extraños o son delegados a instituciones aspectos que solían pertenecerle a las familias. Los adultos parecieran dedicarle menos tiempos al ser; ser sostén, ser padre, ser presente, ser el otro, ser compañero de juegos. En el juego virtual el niño no necesita de un compañero para poder llevar a cabo el jugar, ni siquiera necesita cambiar de espacio, pareciera que la característica del jugar actual, de no precisar un otro físico para desarrollar la actividad, se adapta perfectamente a las necesidades de algunas familias contemporáneas. Pero aquí es donde se debe conectar ciertas cuestiones, ¿Cómo afectan estos cambios a la construcción subjetiva del infante? ¿Influyen estos cambios en las problemáticas que atraviesan las infancias? ¿Cómo influyen estos cambios en el juego?

Concerniente al aspecto socializante del juego electrónico, en los nuevos territorios en donde el niño transcurre muchas horas de su tiempo de ocio, también tienen lugar intercambios y se inician amistades y vínculos. Los juegos en red permiten que niños de diferente ubicación física, estén conectados y puedan interactuar, propiciando que surjan nuevos vínculos vehiculizados a través de la virtualidad. En este sentido se concibe a los videojuegos como espacios de encuentro entre pares. En conexión Balaguer (2005) plantea que la proximidad física deja de ser importante a la hora de elegir compañeros de juego, y es la afinidad de gustos e intereses lo que pasa a ocupar un primer plano en esta elección.

Otro aspecto que ha sido estudiado por diversos autores y se considera interesante y digno de contemplar son las potencialidades de los videojuegos para la adquisición de aprendizajes en los niños. Son numerosas las investigaciones que plantean la necesidad de incluir a los videojuegos en la educación formal, aprovechando la fascinación que produce en los niños, la motivación y a su vez como excelente herramienta para potenciar el desarrollo cognitivo. Pindado (2005) plantea que las investigaciones más recientes sobre el uso de videojuegos en el contexto educativo apuntan a que la elección de juegos debe orientarse hacia aspectos educativos específicos, encaminados a conocimientos concretos del currículo escolar. Por ejemplo; un videojuego específico para ejercitar o aprender matemática, otro diferente para historia, otro para geografía, aprovechando la enorme fuente de entretenimiento que brindan los videojuegos para que el niño pueda aprender jugando.

Sería inapropiado desconocer, ciertas posturas que critican duramente a los juegos virtuales, vinculándolos con la violencia, el autismo y el aislamiento social. El juego virtual como fue desarrollado anteriormente es un lugar de encuentro, en donde se inician vínculos mediatizados por la tecnología es por esto que dichas posturas opositoras al uso de videojuegos resultan contradictorias a lo planteado anteriormente.

Sobre los contenidos de violencia que se pueden encontrar en algunos videojuegos, Levis plantea

La tendencia de muchos videojuegos a presentar la violencia como la única respuesta posible frente al peligro, a ignorar los sentimientos, a distorsionar las reglas sociales, a estimular una visión discriminatoria y excluyente de las mujeres, a alentar una visión caótica del mundo, a fomentar el todo vale como norma aceptable de comportamiento y a estimar todo tipo de actitudes insolidarias, no puede dejar de despertar una justificada inquietud (Como se citó en Balaguer 2005, p. 45)

Frente a esto se plantea que la demonización de los videojuegos no conduce a ningún sitio. Lo que se debería tener en cuenta es el contexto y cada niño como unidad inserta en su familia, para pensar este tipo de problemáticas. El uso de los videojuegos como hecho en sí mismo no puede ser perjudicial si es compartido, si tiene lugar en una cantidad de horas semanales apropiadas, si los adultos referentes se interesan por compartir este tipo de juego, marcando qué conductas son las apropiadas en la esfera real. Otra cosa diferente es el depósito de niños frente las pantallas con el fin de que estén entretenidos y “no molesten”.

Si bien es cierto que frente a estos nuevos espacios lúdicos se debe estar abierto y atento, conocerlos llevará a un mejor abordaje de los conflictos de las infancias actuales. Se cree, al igual que lo que plantea Balaguer (2005) que conocer e internarse en estos nuevos lugares, lenguajes y en estos espacios socializantes permitirá una comprensión mejor de los viejos/nuevos conflictos, para desde el lugar de psicólogos ofrecer una escucha más amplia.

4.2 El juguete y su función en la actualidad

Los juguetes en concordancia con lo que plantea Stefani et. Al (2014) están atados a la época y contexto en el que fueron creados, significan un elemento más de identidad. A través del juguete, los pequeños aprenden la cultura y sus roles, la evolución del juguete está relacionada también con los cambios en la industria y los adelantos tecnológicos. Esto se aprecia en los juguetes que son ofrecidos a los niños en la actualidad, descartables, con muchos estímulos, algunos hablan, con pantallas, impregnados por la tecnología y las características de la época.

Sobre el tipo de juguete Balaguer (2005) plantea que los globalizados materiales con los que se fabrican los juguetes abaratan su costo y a la vez los vuelven perecederos, adaptados a los patrones de durabilidad de la sociedad de consumo actual. Tal como plantea el autor, los juguetes actuales están contruidos con “fecha de vencimiento”, para que al poco tiempo de adquirido el niño acabe rompiendo el juguete o deseando otra nueva adquisición, seducidos a través de las pantallas con propagandas y espacios dedicados a la publicidad, sobre todo en la televisión.

Gabriela Valiño (s/f) de la mano con lo planteado por Janin (2011) plantea que al analizar la evolución del juguete, y las características de infancia de esta época, se nota que la proliferación del juguete parecía estar en conexión con el nuevo status del niño, sobre todo con su soledad. Desde esta afirmación la autora plantea que se podría pensar que los juguetes vienen con la función de acompañar al niño, que está solo, o que se siente solo y no tanto a estimular o funcionar como herramienta para el niño.

Asimismo este fenómeno está en conexión con los cambios en el espacio de juego, comentados anteriormente, los lugares barriales que solían ser espacios de juegos, donde los niños acostumbraban encontrarse para jugar, como también comentaba stefani et al. (2014), se han visto desplazados, Valiño (s/f) añade que las veredas, los vecinos, se han transformado en lo ajeno, y esto se ha significado como amenaza, dichos cambios han traído como consecuencia un progresivo aislamiento que reafirma soledades. Esto podría explicar la abundancia de juguetes, tratar de llenar la ausencia de ese otro que solía ser compañero de juegos. “El juguete ofrecido – significado como distracción y como estímulo ocupa el lugar de compensación, de reaseguro a partir de la no presencia de adultos y pares compañeros de juego. Esta trama significativa perturba el uso simbólico – subjetivo del objeto y el desarrollo de la capacidad lúdica.” (p. 4). Siguiendo a la autora, el juguete en

la actualidad se ubicaría como símbolo de ausencia y no como signo de presencia.

Por otro lado, Arminda Aberastury plantea sobre la función del juguete,

El juguete posee muchas de las características de los objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él porque el adulto se lo otorga como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que le crean en la relación con los objetos reales. Por otra parte, es reemplazable y le permite repetir a voluntad situaciones que le resultaron placenteras o dolorosas pero que no puede reproducir por sí solo en el mundo real. (Aberastury, A.1968, p.10-11)

Como bien lo concibió Aberastury, el juguete gracias a las características del mismo en cuanto a tamaño y a la pertenencia, le permite al niño la elaboración de situaciones, en esta época actual, donde el juguete está impregnado por pantallas, los juguetes que permiten el desarrollo de juegos virtuales (consolas, computadoras, celulares, etc.) se han convertido en los favoritos de la mayoría según las investigaciones comentadas. Pero en estos espacios virtuales si bien les permite hacer manejo de estos es en un espacio, no son manipulables en la vida real, ¿influye esto, en el cumplimiento de la función del juguete comentada por Aberastury?

En estos días, el ver pareciera estar por encima de maniobrar con las propias manos, es una forma diferente de manejar los juguetes, pero lo que no cambia, es que el niño es quien lo maneja, así que en este entorno virtual también se puede repetir situaciones placenteras o dolorosas. Puede construir y elegir su personaje en base a su gusto, incluso muchos juegos virtuales cuentan con gráficos impresionantes, igualmente en este predominio del ver de las plataformas digitales, el mundo ya está construido, hay límites en la imaginación, hay límites en las acciones que el niño puede hacer con su personaje, y con los elementos que este cuenta, se teme que la creatividad se encuentre limitada, relegando al niño un jugar pasivo en cierta manera, acoplado a lo que se le ofrece en ese entorno virtual.

Es menester contemplar los aportes de Winnicott (1958) sobre objetos transicionales, estos se describen como vitales para el sano desarrollo de la diferenciación entre el bebé y la cuidadora, una zona no-yo. Mediante el uso de estos, el bebé pasa del dominio omnipotente (mágico) al dominio por manipulación, que supone el erotismo muscular y el placer de la coordinación. La relación con la primera posesión en principio se vincula con fenómenos autoeróticos como la succión del puño y el pulgar, para luego dar paso al

dominio de los primeros juguetes, animales, muñecas, por lo general blandos, aunque también pueden ser duros. Los objetos y fenómenos transicionales pertenecen al reino de la ilusión que construye la base de iniciación de la experiencia. Aquí se resalta la importancia del juguete para el niño, se cree que en la actualidad esta función del juguete como objeto transicional sigue vigente.

Sin embargo, los planteos de Valiño (s/f) desde el área de la psicopedagogía, dan lugar a reflexión y a preocupación. Se esa relegando a los juguetes aspectos que le pertenecen a las personas, de esta manera se podría plantear entonces que las infancias se están empobreciendo. No en el sentido material, al contrario, cada vez aumenta más el número de juguetes de pertenecía de los niños, pero disminuye el compartir, el tiempo dedicado al jugar por parte de los adultos, la transmisión de enseñanzas en ratos dedicados a la actividad lúdica. ¿Qué consecuencias podrá tener estos planteos en el futuro? ¿O ya las está teniendo?.

En lo que respecta a la elección de juguetes, Tapscott señala que los niños en la actualidad prefieren los videojuegos y pasan más tiempo en la red porque pueden controlar lo que ven en vez de recibir pasivamente los contenidos de la tv. Específicamente sobre los videojuegos, plantea que cada pantalla nueva a la que se enfrentan es un desafío que los niños asumen, buscando la forma de sortear las dificultades a las que se ve expuestas el personaje de turno. Cada pantalla a resolver agrega el autor, mueve intensos afectos que pueden ir desde la ansiedad, la frustración y la rabia hasta la satisfacción y el orgullo de encontrar y develar el sistema subyacente. (Citado en Balguer, 2005)

En cuanto a la incidencia de los medios de comunicación, el juguete a su vez se encuentra actualmente atravesado por estos, como se estuvo comentando en capítulos anteriores,

En estrecha relación con los procedimientos de los que se vale la industria cultural, los niños ven una y otra vez ya no sólo los programas y sus personajes, sino las publicidades de los objetos que se desprenden de dichas emisiones: muñecos, juegos de mesa, juegos electrónicos, ropa, útiles escolares, utensilios para comer, platos, tazas, entre tantas otras cosas (Duek, 2012).

Este tipo de estrategias apelan a seducir al niño para que se convierta en consumidor de los productos que ofrecen, muchas veces el juguete preferido o el más deseado del niño de siglo XXI, es el que más veces es transmitido en el canal de dibujitos que acostumbra a ver,

o el de la canción más pegadiza, influenciando fuertemente en su deseo.

Siguiendo a Duek (2012) la publicidad y el juego tienen una relación muy cercana: un objeto publicitado llama la atención de un niño que le pide a sus padres que se lo compren. Los juegos suelen venir con instrucciones o, caso contrario, en las publicidades se “muestra” las cosas que se pueden hacer con ese juguete. Con referencia al hecho de respetar las “instrucciones”, ocurre, que el niño se instituye en propietario, jamás en creador. No inventa el mundo, lo utiliza.

Conclusiones

En el contexto de la época actual, caracterizada por lo efímero y el cambio, los vínculos no escapan a las características de la sociedad, zambullidos en el auge de la fluidez permanente, se encuentran más proclives a ser menos duraderos que en épocas anteriores. El vínculo estable, solido, irrompible, en este periodo actual se deja llevar más por el deseo instantáneo tendiendo muchas veces al quiebre. Aquí surge un nuevo tipo de vínculo, el vínculo virtual.

Ante los cambios influenciados por la tecnología y el consumismo, dos instituciones muy importantes que son transversales a las infancias se encuentran en declive, la escuela y la familia tradicional y esto obviamente repercutió en las infancias.

Por otra parte las infancias en la actualidad se encuentran adultizadas, muchas veces los niños son los que deciden qué es lo que necesitan en cada momento de su desarrollo, se teme que ante esto y en conexión con la fascinación de los niños por los juegos en pantalla hagan uso de un juego desmedido, fragmentando a las familias, ya que en la mayoría de éstas los adultos no tienen acceso a estos escenarios lúdicos y no siempre se interesan por tenerlo.

En lo relativo al tener, influenciado por el consumismo voraz que se alimenta de más horas de trabajo por parte de los adultos lleva a los niños a permanecer más horas solos, más tiempo que pasan los niños en la pantalla, menos tiempo que comparten con sus padres. A esto se suma la falta de tiempo por parte de los adultos para compartir el juego con sus hijos. En este sentido lo que se plantea como relevante y a estar atentos es la suplantación de la pantalla por la presencia del otro. A la suma de tiempo en las agendas de los adultos, confluye además la característica de los videojuegos de no necesitar un otro para desarrollar la actividad lúdica, los nuevos tipos de juego parecen adaptarse perfectamente a las familias de este siglo.

Los videojuegos como se pudo constatar, tienen muchas características positivas, pero no pueden reemplazar la presencia del otro, sobre todo en niños pequeños, ya que dependen del adulto para crecer sanos y desarrollar progresivamente su autonomía. El exceso desmedido de videojuegos en soledad puede tener serias repercusiones en el proceso de subjetivación del niño y en el vínculo de este con sus figuras paternas.

El juego sigue siendo vital en el proceso de desarrollo de las infancias en todos los aspectos. Pero sobre todo el aspecto psicológico, este oficia como recurso por excelencia, con el cual los niños pueden elaborar y simbolizar problemáticas. La función elaborativa y simbólica del juego sigue vigente en los videojuegos, lo que ha cambiado han sido los escenarios, hacia realidades virtuales. Sin embargo, el niño puede hacer uso de los personajes de su juego o de sus herramientas lúdicas en el mundo virtual a su antojo, dándose las condiciones para que la transicionalidad en los juegos virtuales también se lleve a cabo. Ante la tendencia al uso de videojuegos por parte de los niños del siglo XXI, cuando su uso se da en extremo lleva a que se cuestione por el lugar al que queda relegado el cuerpo físico. El cuerpo no es virtual, es real. ¿Cómo incide en la experiencia corporal del niño la falta de juego motriz y contacto físico con el otro? Se teme que en la actualidad no hay lugar para el cuerpo en la pantalla virtual, presentándose una disociación del cuerpo, para pasar a un lugar pasivo. Se propone reflexionar sobre este punto, en los casos de niños que hacen uso de un juego virtual excesivo.

Por otra parte, la ausencia del mundo adulto en la infancia también puede notarse en la abundancia de juguetes. El juguete se plantea que muchas veces cumplen con la función de compañía de las infancias, tratando de llenar el vacío ante la falta de tiempo de los padres.

Bajo ningún concepto, se está de acuerdo con la demonización de los nuevos espacios lúdicos, los juegos virtuales no son los culpables de patologías, los efectos negativos que pueden tener devienen del exceso a consecuencia del vacío adulto. Se plantea la necesidad del juego compartido, entre adultos e hijos, la vitalidad de que los padres sean capaz de migrar hacia estos nuevos espacios lúdicos para compartir y conocer los juegos virtuales y videojuegos.

Desde la clínica se propone la necesidad de comprender los videojuegos, para ofrecer una escucha más amplia y entender de manera óptima los devenires de los niños de este siglo.

Bibliografía

- Aberastury, A. (1968). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós.
- Aucouturier, B., & Lapierre, A. (1999). *La educación psicomotriz como terapia "Bruno"*. Barcelona: Editorial Médica y Técnica S.A.
- Balaguer, R. (2003). *Internet: un nuevo espacio psicosocial*. Montevideo: Trilce.
- Balaguer, R. (2005). *La pantalla. Lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*. Montevideo: Frontera Editorial.
- Bauman, Z. (2004). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bauman, Z. (2008). *Vida de consumo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bonifacino, N. (2017). Comentarios al texto «La entrevista de juego» de Mercedes Freire de Garbarino. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis, Niños I*, 180-188.
- Bonifacino, N. (2017). De la imagen al juego: Tecnología y clínica de tempranos con dificultades en la subjetivación. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis, Niños II*, 29-42.
- Corea, C., & Lewkowicz, I. (1999). *¿Se acabó la infancia? Ensayo sobre la destitución de la niñez*. Buenos Aires: LUMEN/HVMANITAS.
- Duek, C. (2010). Infancia, medios de comunicación y juego: Un campo de trabajo, un objeto de estudio. *Hebrew University of Jerusalem, 3(1)*, 53-74.
- Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, 649-664.
- Duek, C. (2013). *Infancia entre pantallas*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Duek, C. (2014). *Juegos, juguetes y nuevas tecnologías*. Buenos Aires: Capital Intelectual.
- Echeverría, J. (2008). Apropriación social de las tecnologías de la información y la comunicación. *Rev. iberoam. cienc. tecnol. soc.*, 171-182.
- Freire de Garbarino, M. (2017). La entrevista de juego. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis, Niños I*, 137-173.
- Freud, S. (1980). *Tres ensayos de teoría sexual. Obras completas Tomo VII*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (2016). *Más allá del principio de placer*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Gil, P., Contreras, O., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación*, 71-96.
- Guerra, V. (2004). Cambios en la paternidad: reflexiones sobre algunos efectos en el psiquismo del niño de hoy. *Revista de psicoterapia psicoanalítica*, 29-42.
- Guerra, V. (2014). Ritmo, mirada, palabra y juego: hilos que danzan en el proceso de simbolización. *Revista uruguaya de Psicoanálisis (en línea)(119)*, 74-97.
- Huizinga, J. (1938). *Homoludens*. Buenos Aires: Emece.

- Ihlenfeld, S. (2017). El analista y el niño: Reflexiones a partir del trabajo de Mercedes Freire de Garbarino en torno a la entrevista de juego como instrumento de diagnóstico. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis, Niños I*, 174-179.
- Janin, B. (2011). *El sufrimiento psíquico en los niños*. Buenos Aires: Noveduc.
- Klein, M. (1994). *Psicoanálisis de Niños*. España: Ediciones Paidós.
- Levin, E. (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Montenegro, A., & Ridaó, A. (2014). Juego, Juguetes e Historicidad. Campo de investigación y de intervención. *Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 24*, 11-16.
- Muniz, A. (2013). Abordajes clínicos de las problemáticas actuales en la infancia. *Psicología, Conocimiento y Sociedad, 3(2)*, 135-154.
- Pindado, J. (2005). Las posibilidades educativas de los videojuegos. Una revisión de los estudios más significativos. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, núm. 26*, 55-67.
- Raznoszczyk de Schejtman, C. (11 de Octubre de 2017). *Los Juegos Del Niño En La Actualidad. Su Incidencia En La Estructuración Del Psiquismo*. Obtenido de Facultad de Psicología - UBA: http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/054_ninez2/material/juegos_del_ni%F1o_en_la_actualidad.doc
- Sartori, G. (1998). *Homo videns*. Buenos Aires: Taurus.
- Stefani, G., Andrés, L., & Oanes, E. (2014). Transformaciones Lúdicas. Un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos. *Interdisciplinaria, 39-55*.
- Untoiglich, G. (2013). *En la infancia los diagnósticos se escriben con lápiz*. Buenos Aires: Noveduc.
- Valiño, G. (02 de Octubre de 2017). *Juegos y juguetes: objetos diseñados para jugar*. Obtenido de Biblioteca La Nueva Tierra: <https://proyectolanuevatierra.com/biblio/items/show/14>
- Volnovich, J. C. (2013). Nuevas Tecnologías ¿Nuevas Patologías? En E. Kahansky, G. Dueñas, & R. Silver, *La patologización de la infancia (III) Problemas e intervenciones en las aulas* (págs. 99-107). Buenos Aires: Noveduc.
- Winnicott, D. (1958). Objetos transicionales y fenómenos transicionales. En D. Winnicott, *Trough paediatrics to psycho-Analysis*. Londres: Tavistock Publications.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.
- Winnicott, D. (1999). *Preocupación maternal primaria. En escritos de pediatría y psicoanálisis*. Barcelona: Paidós.