



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de
Psicología
UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA

UNIVERSIDAD DE LA REPÚBLICA - FACULTAD DE PSICOLOGÍA
TRABAJO FINAL DE GRADO

FUNCIONES PARENTALES, USO DE PANTALLAS Y SIMBOLIZACIÓN EN EL NIÑO

Estudiante: Mariana Agustina Pereira Lavega

CI: 4.852.632-3

Docente Tutor: Mag. Psic. Isabel Rodríguez Fabra

Setiembre 2020

Montevideo

Resumen

El presente Trabajo Final de Grado problematiza la importancia de las funciones parentales en el proceso de estructuración del psiquismo, a la luz del creciente uso de pantallas. Es en el vínculo temprano que el ejercicio de las funciones parentales inauguran y van complejizando el funcionamiento del psiquismo. Allí se posibilita la estructuración del procesamiento simbólico, es decir, el trabajo psíquico de tramitar los afectos/vivencias penosas, desbordantes mediante su procesamiento secundario y expresión simbólica. La propuesta actual de entretenimiento mediado por pantallas ha modificado la oferta de mediadores simbólicos al introducir el uso de celulares, tablets, playstation, xbox y aplicaciones como YouTube, TikTok, entre otras.

Nuestra cultura actual además, se caracteriza por cambios epocales relacionados al auge del mercado, la fragilidad de los objetos y los vínculos (Bauman, 2000; 2007), la aceleración, la percepción del espacio y el tiempo (Guerra, 2006), y el avance tecnológico. Se observan cambios en las representaciones culturales que determinan modos de ser (padre/madre/niño), a su vez, una cierta declinación de la función paterna, un aumento de las exigencias hacia la función materna, lo que deriva en dificultades o falta de tiempo parental para la crianza. Acompañado a su vez por una tendencia a cierta simetría generacional. Estas dimensiones epocales pueden producir un desamparo afectivo significativo en la constitución psíquica del niño.

Se abordan desde la perspectiva teórica psicoanalítica, interrogantes en relación al impacto de los cambios epocales y especialmente del creciente uso de pantallas, en el vínculo del niño y sus figuras primordiales, en el ejercicio de las funciones parentales y en los procesos simbólicos del niño.

Palabras claves: Funciones parentales; Uso de pantallas; Simbolización.

Índice

Resumen	1
Introducción	4
Primera parte	7
La constitución psíquica	7
1.1. Funcionamiento psíquico	7
1.2. Funciones parentales	13
1.3. Juego como mediador simbólico	18
Segunda parte	23
La época actual	23
2.1. Modernidad líquida: el papel del mercado, la aceleración y la fragilidad de los vínculos humanos	23
Tercera parte	28
El impacto de los cambios epocales y el uso creciente de pantallas	28
3.1. Vínculos y funciones parentales en la época actual	28
3.2. Uso de pantallas, juego y procesamiento simbólico	31
Reflexiones finales	35
Referencias bibliográficas	41

Lista de abreviaturas

ENDIS.....Encuesta de Nutrición Desarrollo Infantil y Salud

UBA.....Universidad de Buenos Aires

UNICEF.....Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

Introducción

*Solo miramos el mundo una vez,
durante la infancia.
El resto son recuerdos.*

Louise Gluck

La presente monografía se escribe como paso final de la Licenciatura en Psicología correspondiente a la Facultad de Psicología de la Universidad de la República. En la misma se problematiza la importancia de las funciones parentales en el proceso de estructuración psíquica infantil, a la luz del creciente uso de pantallas en la actualidad.

El interés por la temática surge de la trayectoria realizada en Facultad por diferentes optativas sobre infancia temprana, y de la observación en situaciones de la vida cotidiana de niños¹ que hacen uso excesivo de la pantalla o interactúan con sus padres con la pantalla como intermediaria. De aquí se desprenden algunas interrogantes iniciales en relación a la trascendencia de las funciones parentales en la actualidad. Acerca de si los cambios epocales, y especialmente el creciente uso de pantallas, han propiciado cambios en el ejercicio de las funciones parentales y/o si ha repercutido en el vínculo entre padres e hijos. Por otro lado, si el juego infantil ¿ha cambiado sus formas de expresión?, ¿afecta el uso de pantallas la capacidad de procesamiento simbólico en el niño?, ¿la pantalla constituye un nuevo modo de expresión simbólica?

Con el fin de despejar estas interrogantes se realiza una revisión bibliográfica que recorre parte de la literatura psicoanalítica, con autores tanto clásicos como contemporáneos. Los mismos destacan el papel esencial del vínculo temprano y de las funciones parentales en la estructuración psíquica infantil.

A partir de las conceptualizaciones de Freud (1895), Aulagnier (1975) y Bleichmar (1999, 2001) se entiende que el comienzo del aparato psíquico es posibilitado por el encuentro con otro primordial. Así, es en el vínculo temprano que las figuras primordiales llevan a cabo las funciones estructurantes del psiquismo del niño, posibilitando el funcionamiento de un psiquismo autónomo, con recursos simbólicos. Se parte de la base de que el proceso simbólico refiere a la capacidad de tramitar los afectos/vivencias penosas y/o

¹ Se utiliza el término niño en referencia a niños y niñas indistintamente.

desbordantes mediante su procesamiento secundario y expresión simbólica, dando cuenta de un aparato psíquico o aparato simbólico adecuadamente constituido.

En relación a las funciones parentales, Winnicott (1975) conceptualiza las funciones ejercidas por la madre al referirse a la función de sostén (*holding*), manipulación (*handling*), y la función de la presentación de objetos. En el mismo sentido, los aportes de Guerra (2015) acerca de la función materna señalan el cuidado por el ritmo propio del bebé; el espejamiento -en el sentido winnicottiano del término- y la traducción de las vivencias afectivas (entre otros indicadores de intersubjetividad). Destaca asimismo, el pasaje a la palabra, al juego y al tercero. Jerarquiza la función paterna, al referirse a la función de corte, la cual insta la represión: establece el límite ante el deseo del niño de alcanzar una completud imposible (Guerra, 2000). Casas de Pereda (1994) agrega en este sentido como la elaboración de límites y vivencias de frustración, son organizadores psíquicos, son los diques que prefigurarán el superyo. (citado en Guerra, 2000)

La capacidad de procesamiento simbólico en el niño puede observarse a través de su juego, y también a través del juego es que puede potenciarse y complejizarse dicha capacidad. Se entiende el juego como aquella actividad que posibilita al niño la elaboración psíquica de sus conflictos y experiencias, por lo tanto, puede decirse que el mismo, oficia como mediador simbólico de dichas experiencias. La oferta de mediadores simbólicos hoy día es ampliada por la propuesta tecnológica de entretenimiento a través de pantallas, juegos para celulares, tablets, playstation, xbox (Fortnite, Free Fire, MineCraft) y aplicaciones como YouTube, TikTok, entre otras. Parte de las interrogantes que se abordan a partir de la literatura seleccionada, justamente refieren a ¿de qué modo se ponen en juego aquí, los procesos simbólicos del niño?

Nuestra época actual se caracteriza por grandes cambios relacionados al auge del mercado y el consumismo, como son la fragilidad de los objetos y los vínculos (Bauman, 2000; 2007), la aceleración de la vida cotidiana, los cambios en la percepción del espacio, el tiempo y la velocidad (Guerra, 2006), y el avance tecnológico. A su vez, se observan ciertas modificaciones en las representaciones culturales que mediante el discurso social instalan la idea de “cómo debe ser” un padre, una madre, un niño (Guerra, 2000). Se señala también cierta declinación de la función paterna (Viñar, 2013; Guerra, 2000; 2004) y un crecimiento en las exigencias que rodean a la función materna, lo que muchas veces puede derivar en falta de tiempo parental para la crianza. Otros autores mencionan una cierta tendencia a la

simetría generacional (Guerra, 2000; Muniz, 2013; Cerutti, 2015), lo cual “desaloja” al niño de su lugar de hijo, donde debe ser cuidado y protegido por el adulto. (Guerra, 2000)

Durante el desarrollo de la monografía se trabaja cómo estas dimensiones epocales, entre otras, pueden generar impacto en la constitución psíquica infantil en tanto pueden producir un desamparo afectivo significativo. En este sentido, las conceptualizaciones psicoanalíticas planteadas por S. Queirolo (2009) dan cuenta de que las condiciones necesarias para la humanización del niño y su crecimiento psíquico dependen siempre del vínculo temprano, sin importar cuáles sean las condiciones epocales. Es decir, no es posible reemplazar lo que se pone en juego en el encuentro con el otro primordial, entre otras cosas, el acceso al proceso simbólico, el cual le permite al niño tolerar la dependencia y las separaciones, lidiar con las diferencias y con las frustraciones. De esta manera la autora dirá: “los vínculos construyen psiquismo”. (Queirolo, 2009, p. 175)

En relación al uso de pantallas, un aporte muy actual es introducido por el psicoanalista argentino G. Cantú (2012). El autor hace referencia a que cuando el niño es psíquicamente capaz de aprovechar la “maleabilidad” del objeto -ya sea de plastilina, madera, plástico o de *píxeles*-, la actividad adquiere características similares a los procesos transicionales -Winnicott- permitiendo la realización de fantasías y la puesta en escena de angustias, temores y conflictos. En este sentido, la pantalla puede ser pensada como mediador simbólico, ya que esta particularidad no está dada de antemano por el dispositivo o el software, sino que depende de la capacidad simbólica del psiquismo que está frente a la pantalla. La actualidad de estos aportes, a la luz de la teoría psicoanalítica, posibilitan pensar los impactos del uso creciente de pantallas en la vida psíquica infantil.

Primera parte

La constitución psíquica

1.1. Funcionamiento psíquico

Sigmund Freud es quien esboza un primer modelo teórico sobre la construcción del aparato mental para la teoría psicoanalítica. En el “Proyecto” de 1895 plantea que en los primeros momentos después del nacimiento, el organismo humano no es capaz de llevar a cabo una modificación en el mundo exterior para satisfacer sus propias necesidades. Necesita de otro individuo que, atento al llamado de atención -como puede ser el llanto-, lleve a cabo dicha acción específica que eliminará en el organismo el estímulo producto de displacer. En palabras más simples, el llanto del bebé es interpretado por otro primordial que realiza la acción específica necesaria -proporcionar alimento, por ejemplo-, lo que genera herramientas para la regulación interna del bebé.

En este proceso surge la primera vivencia de satisfacción, fundante del aparato mental. Aquí es donde se genera un apuntalamiento de lo psíquico en lo físico, dando lugar a las pulsiones (Freud, 1914-1916), al deseo. Cuando el bebé vuelve a experimentar un incremento de la energía dentro de su aparato psíquico, busca revivir la vivencia de satisfacción a través del principio del placer: de forma alucinatoria. Posteriormente, se da lugar al principio de realidad, producto de las experiencias displacenteras y las pulsiones de autoconservación del yo; logrando posponer la satisfacción y tolerando el displacer. (Freud, 1923-1925)

Posteriormente, en la publicación de “El yo y el ello”, se establece la división del aparato psíquico en instancias, de acuerdo a sus características y modo de operación: ello, yo y superyó. Al comienzo, el recién nacido funciona bajo el principio de placer-displacer, por lo que se considera es puro ello. El yo, constituye la parte del ello que es influenciada de forma directa por el mundo exterior, va a reemplazar el principio de placer -que opera en el ello- por el principio de realidad. El yo representa la razón y la prudencia, por oposición al ello, el cual contiene las pasiones. De la influencia crítica de los padres -y posteriormente de los educadores y maestros- surge la instancia superyoica. (Freud, 1923-1925)

Estas conceptualizaciones freudianas de aparato psíquico son revisitadas por diferentes autores psicoanalíticos como Piera Aulagnier y Silvia Bleichmar, quienes

desarrollan conceptualizaciones sobre cómo se estructura y complejiza el aparato psíquico del niño.

En primer lugar, Aulagnier (1975) propone un modelo de aparato psíquico basado en las formas en que se realiza la actividad de representación. Por actividad de representación hace referencia a un trabajo de metabolización a través del cual la incipiente psique modifica e incorpora elementos exteriores a ella, es decir, las experiencias. De este modo, la autora postula la existencia de tres modos de metabolización que constituyen la actividad psíquica: el “proceso originario”, el “proceso primario” y el “proceso secundario”. Estos procesos no existen desde el comienzo, sino que son puestos en marcha en la interacción con el mundo exterior y la consecuente necesidad de conocerlo:

La psique y el mundo se encuentran y nacen uno con otro, uno a través del otro (...). La psiquis encuentra el espacio exterior “mundo” bajo la forma de los dos fragmentos representados por su propio espacio corporal y por el espacio psíquico de los que lo rodean y, en forma más privilegiada, por el espacio psíquico materno. (Aulagnier, 1975, p. 31)

La instauración de una nueva modalidad de metabolización no implica la desaparición de la anterior, se suceden en el tiempo pero cada una sigue actuando desde su espacio determinado.

El “proceso originario” funciona bajo el postulado del “autoengendramiento”, el bebé experimenta la vivencia de que es él quien crea al objeto y el estado de placer, sin la posibilidad aún de diferenciar objeto de afecto. En este momento los estímulos corporales provenientes especialmente del encuentro madre-bebé -contacto corporal, de la forma de asistir, cuidar y alimentar al bebé- son metabolizados a través de representaciones pictográficas. Este tipo de representaciones pertenecen al campo de las sensaciones y vivencias que aún no pueden ser significadas, dado su carácter no-lingüístico. Por lo tanto, el afecto transmitido es registrado como huella en forma de placer o displacer. (Aulagnier, 1975)

Durante la primacía del “proceso originario”, la madre impone a la psique del bebé un pensamiento, acción o elección que son motivados por su propio deseo pero que dan respuesta a la necesidad del bebé. Este fenómeno es denominado por la autora “violencia primaria” y hace referencia a una imposición necesaria de sentido, donde la madre le adjudica una significación a las experiencias de su bebé, anticipándose a éste a través de su discurso y su posibilidad de pensar. De esta manera, puede decirse que la psique materna oficia de “prótesis” para la psique del bebé, posibilitando que ésta comience a

funcionar. Es el efecto de anticipación del discurso materno lo que va a posibilitar los otros dos procesos de complejización del psiquismo: el proceso primario y el proceso secundario. (Aulagnier, 1975)

Cuando el bebé experimenta el acceso al modo de metabolización denominado “proceso primario”, lo hace a partir de la necesidad psíquica de reconocer la existencia de un espacio separado del propio. El postulado principal responde a que todo lo existente es efecto del deseo del otro, es decir, el bebé considera que el otro es el creador del mundo. A diferencia del “proceso originario” donde el bebé cree ser el creador del pecho que lo satisface; dando cuenta de una sintonía del vínculo madre-bebé que permite esa ilusión. La actividad representativa propia del “proceso primario” es la fantasía, habilitada por el deseo del otro, a través de la alternancia presencia-ausencia. Así, cuando la situación de separación con el otro primordial genera displacer y angustia, se provoca la necesidad de poder representar los rasgos maternos, buscando la vivencia de satisfacción. La fantasía le permitirá al bebé comenzar a tolerar la separación, a reconocer la ausencia materna, reconocerse a sí mismo como separado de su madre (Aulagnier, 1975), reconociendo un “otro lugar” que anticipa también la existencia de la figura paterna. (Aulagnier, 1975 en Cancio, s.f)

Con respecto al acceso al “proceso secundario”, el mismo está basado en la actividad de representación de tipo ideica, donde el discurso es el principal elemento. El postulado bajo el cual funciona corresponde a que todo lo existente tiene una causa capaz de ser conocida por la lógica discursiva. Es decir, los hechos de la realidad pueden ser explicados y comprendidos a través de la lógica del pensamiento y el discurso; ya no es el otro el creador de esa realidad. Opera una “puesta en sentido” del mundo y de los sentimientos. Hay una primacía del principio de realidad por sobre el principio de placer que operaba en el “proceso primario”. Aquí es donde acontece el advenimiento del yo y el proceso de simbolización propiamente dicho; el niño accede al pensamiento, a la palabra y a los símbolos, para metabolizar y comprender la realidad. (Aulagnier, 1975)

Con el acceso al proceso de simbolización el niño puede metabolizar sus experiencias mediante un procesamiento secundario de las mismas, haciendo uso del pensamiento y del principio de realidad. Según los planteos de Guerra (2014), la simbolización es un elemento “fundante y fundamental” para el aparato psíquico. Refiere a un acceso a la representación, en el mismo sentido trabajado por Aulagnier: representar

implica volver a hacer presente psíquicamente lo que está ausente perceptivamente. La simbolización tiene como base fundante el interjuego de unión-separación, continuidad-discontinuidad, presencia-ausencia, con otro primordial, y también con el ambiente y sus objetos (Guerra, 2017); interjuego que es puesto en marcha a través de los diferentes juegos infantiles. La presencia del otro es fundante, en el sentido de que los afectos provocados por la ausencia son tolerados mediante la puesta en marcha del trabajo de representación. En otro sentido, puede decirse que el encuentro intersubjetivo con el otro posibilita el trabajo de representación, motor fundamental del aparato psíquico. No hay vida psíquica sin el otro. (Guerra, 2014)

Bleichmar (2001), por su parte, teoriza acerca de la estructuración subjetiva y el funcionamiento psíquico del niño y conceptualiza este último en tiempos de la vida psíquica:

- 1- instauración de la pulsión,
- 2- constitución de la represión originaria, y
- 3- constitución de las instancias ideales.

En el tiempo de instauración de la pulsión, la actividad se encuentra puramente ligada a la autoconservación. Se entiende por pulsión ese estímulo proveniente del mundo interno para el cual la descarga está impedida, lo cual lleva a movimientos psíquicos defensivos que derivarán en la constitución de un nuevo espacio en el sujeto psíquico (Bleichmar, 2001). Cuando el bebé busca satisfacer la sensación de hambre se encuentra con su madre, quien lo introduce en un mundo de excitaciones y símbolos. Así, la madre ejerce sobre su bebé lo que Bleichmar denomina una “estimulación sexual precoz”, haciendo que se produzca una transformación del “cachorro humano”: de objeto natural a producto cultural (sexualizado, humanizado). La inscripción de la pulsión es posibilitada por esta “estimulación sexual precoz” que ejercen los cuidados maternos. (Bleichmar, 1999)

En referencia a lo propuesto por Freud, Bleichmar (1999) plantea que la consumación de la meta representa la acción específica de la pulsión, es decir, ésta se orienta hacia la búsqueda de la descarga. La única razón para que esta búsqueda sea obturada, radica en la existencia de diques o barreras que no permitan su descarga inmediata (estos serían efecto de la cultura). Esta interceptación de la descarga pulsional es la que da lugar a una complejización del funcionamiento psíquico, dado que interpone barreras en la búsqueda de resolución de la tensión pulsional. La manera de resolución para la descarga imposibilitada es a través de la ligazón y el ensamblaje, lo que depende de

las condiciones creadas por el otro primordial que habla, sostiene, acaricia, produce vías de investimento colateral. Como puede apreciarse, Bleichmar le asigna una gran importancia al papel que cumple el otro primordial durante el proceso de constitución psíquica. Los posibles destinos de pulsión serán presentados al infans, en un principio, por estas figuras primordiales.

El segundo tiempo de la vida psíquica, se caracteriza por la constitución de la represión originaria, por la instauración del yo; es el tiempo de fundación del inconsciente propiamente dicho. Los dos tiempos mencionados: instauración de la pulsión y represión originaria, deben llevar a un tercer tiempo de constitución de las instancias ideales o superyó -en el sentido de conciencia moral y de ideal del yo-. (Bleichmar, 1999)

La importancia de las pulsiones reside en que, si la pulsión no es inscripta, no serán producidos los elementos básicos para la humanización, el aparato no se verá obligado a un trabajo psíquico. Los modos de inscripción de la pulsión dependen, en principio, de la capacidad del otro primordial para producir inscripciones. Este fenómeno es denominado por Laplanche “producción de un mensaje enigmático”, consiste en la emisión inconsciente de mensajes por parte de la madre que serán codificados posteriormente por el bebé. (Laplanche, 1989 citado en Bleichmar, 1999). En un segundo momento, si la pulsión no es reprimida, el sujeto quedará adherido a un goce que no da lugar al desplazamiento de los objetos originarios y lleva a la repetición. Asimismo, si no se funda el inconsciente de forma diferenciada, si las representaciones pulsionales no son reprimidas, el niño se verá librado a una falta de lógica y desorden pulsional. (Bleichmar, 1999)

Estos tiempos de constitución psíquica, estarían en estrecha relación con los destinos de pulsión, estos son: transformación en lo contrario; vuelta contra la persona propia; represión; y sublimación. Se parte de la premisa de que estos cuatro destinos son destinos del sujeto, son modos de constitución del aparato psíquico. La transformación en lo contrario y la vuelta contra la persona propia, son anteriores a la instauración de la represión originaria y preparadores de su instalación. Posteriormente, la represión originaria da lugar a la diferenciación entre los sistemas psíquicos; y, por último, dando cuenta de la renuncia pulsional surge la sublimación como destino de la pulsión -ya instalada la represión- (Bleichmar, 1999). De este modo, para el establecimiento de la represión originaria -entendida en el sentido de “dar origen a”-, se necesita que el representante pulsional no siga avanzando hacia la satisfacción de manera compulsiva. Previo a su

instauración, las defensas que operan como diques o barreras frente a la pulsión son el asco y el pudor. El objetivo será lograr el equilibrio y la determinación de las instancias psíquicas. Así, Bleichmar señalará la importancia de que el abandono pulsional logre transcripción psíquica abriendo el camino a la sublimación. (Bleichmar, 1999)

Puede decirse en palabras de Bleichmar (1999), que el motor del progreso psíquico son las pulsiones, porque en lo enigmático de un objeto que es “diverso” satisfaciendo las mismas necesidades, es que se produce el crecimiento intelectual. Es decir, es en el seno de los primeros tiempos vinculares donde la función materna, introduce en el bebé diferentes vías de descarga pulsional que posibilitan la postergación de la satisfacción inmediata. Con la complejización de los posibles destinos de la pulsión, se irán instaurando los diferentes espacios del aparato psíquico, regulando la descarga pulsional.

En síntesis, los autores psicoanalíticos visitados destacan el papel esencial de las figuras primordiales para la estructuración psíquica infantil. A través de estas interacciones, y posteriormente con los otros cercanos, se complejiza la actividad psíquica hasta alcanzar un aparato psíquico dividido en instancias diferenciadas, posibilitando el pensamiento y proceso simbólico.

1.2. Funciones parentales

Winnicott (1975) destaca tres funciones básicas en relación a la función materna: el sostén o *holding*; la manipulación o *handling*; y la presentación de objetos o *object presenting*. Estas funciones son fundamentales para el proceso de maduración en el niño, ya que a partir de ellas se irán instaurando tres elementos que son fundantes del psiquismo: la integración del yo, el establecimiento de la psique en el cuerpo, y la formación de relaciones de objeto.

La función de sostén o *holding* permite que el bebé atraviese diferentes estados de integración/desintegración que lo harán experimentar una sensación de “seguir siendo”, de “continuidad existencial”. Implica que la madre es capaz de adaptarse totalmente a las necesidades de su bebé y de cumplir el rol de “yo auxiliar”. Esta figura denominada como “madre suficientemente buena” (Winnicott, 1987), puede brindar protección al yo del bebé, permitiéndole estructurar una personalidad basada en ese “seguir siendo”. Las fallas en la función de sostén generan reacciones por parte del bebé que obstaculizan dicho “seguir siendo”; y la persistencia de las mismas puede iniciar una “fragmentación del ser” (Winnicott, 1962). Así, las fallas de mayor gravedad producen ansiedad en el bebé con contenidos de la siguiente índole: sensación de partirse en pedazos; de caída interminable; de aislamiento; de separación entre psique y soma (Winnicott, 1987). La confianza en el mundo, las bases de la personalidad, y un rápido crecimiento emocional son consecuencia de un sostén adecuado: “los bebés no recuerdan haber recibido un sostén adecuado: lo que recuerdan es la experiencia traumática de no haberlo recibido”. (Winnicott, 1987, p. 87)

La función de manipulación o *handling* permite el desarrollo en el bebé de una unidad psicosomática, la cual contribuye a percibir lo “real” como opuesto a lo “irreal”. Una manipulación inadecuada interfiere el desarrollo del tono muscular y la coordinación, así como la capacidad del bebé de disfrutar la experiencia del funcionamiento del cuerpo y la experiencia de ser (Winnicott, 1960). En definitiva, como plantea Winnicott (1987): “(...) el desarrollo del bebé sólo puede tener lugar en relación con la confiabilidad humana del sostén y del manejo”. (p. 128)

En relación a la función de presentación de objetos, plantea que la capacidad del bebé de relacionarse con objetos y con el mundo se inaugura en el comienzo de la relación madre-bebé: en la situación alimenticia, en el primer encuentro bebé-pecho. En estos momentos madre y bebé se comunican mediante movimientos respiratorios, la calidez del

aliento, su voz, el arrullo, sus olores particulares, los latidos de su corazón. La relación posterior del bebé con el mundo real se basará en este modelo, en la huella que dejó esta primera relación. Como se dijo anteriormente, la adaptación materna satisfactoria es lo que permite el descubrimiento creativo del mundo por parte del bebé. (Winnicott, 1987)

Otra de las funciones descrita por Winnicott (1972) en relación a la madre, refiere al espejamiento. El rostro materno cumple el papel de espejo: el bebé se ve en los ojos de su madre. Cuando sucede que el bebé no recibe lo que da, cuando mira y no se ve a sí mismo, se comienza a atrofiar su capacidad creadora e intenta buscar otras formas de conseguir que el ambiente le devuelva algo de sí (Winnicott, 1972). La calidez del encuentro con la madre, la mirada, el verse reflejado de forma recíproca, alimenta la percepción que el bebé tendrá de sí mismo. El bebé experimenta lo siguiente: “cuando miro se me ve, y por lo tanto existo. Ahora puedo permitirme mirar y ver. Ahora miro en forma creadora (...)”. (Winnicott, 1972, p. 151)

Con respecto al estado de “preocupación maternal primaria”, plantea que la madre, hacia el fin del embarazo y durante las primeras semanas de vida del bebé, experimenta una entrega completa al cuidado de su bebé, una sensibilidad exaltada que le permite reconocer lo que éste necesita y ponerse en su lugar (Winnicott, 1975). Este estado de “preocupación maternal primaria”, resulta necesario para la supervivencia de su bebé, ya que el mismo se encuentra en “dependencia absoluta” con ella. La “continuidad existencial” va a depender por completo de las capacidades de la madre y de la función materna que pueda ejercer. Entonces, puede decirse que el estado de dependencia es recíproco, ya que madre y bebé atraviesan un estado de vulnerabilidad. (Winnicott, 1975)

En un segundo momento, dice Winnicott (1975), el bebé experimenta un estado de “dependencia relativa”. Aquí los cuidados maternos van disminuyendo gradualmente, y éste comienza a “ser consciente de su dependencia” (p. 105). Comprende que la madre es necesaria, y cuando la madre se ausenta durante un largo período de tiempo, aparece la angustia -el primer indicio de consciencia-. Para ayudar al bebé a transitar este período de dependencia relativa, donde se accede a “la primera posesión no yo”, Winnicott introduce los conceptos de “objeto transicional” y “fenómeno transicional”. (Winnicott, 1975)

Estas conceptualizaciones van a designar una “zona intermedia de experiencia” creada entre madre y bebé, que se ubica entre realidad interior y realidad exterior. El “objeto

transicional”, por su parte, se hace presente bajo la primacía del principio del placer, previo al establecimiento del principio de realidad. Esto significa que el bebé en este momento funciona bajo la experiencia de placer-displacer, donde el fin primero de las pulsiones es lograr la satisfacción mediante el camino más corto, evitando así la sensación de displacer o angustia. El objeto representa la primera relación, remite a la satisfacción del encuentro fusional entre madre y bebé; será un objeto blando, cálido, suave, que adquiere un valor y significación para el bebé: porque evoca ese primer encuentro significativo madre-bebé. Así, el “objeto transicional” recrea a la “madre suficientemente buena”, aseguradora del Yo. De este modo empieza en el bebé a producirse una incipiente diferenciación yo-no yo, una diferenciación de fantasía/realidad, de objeto interno/objeto externo. Esta representación simbólica de la presencia-ausencia, posibilitará el pasaje del control omnipotente -“mágico”- del objeto, al control por manipulación. Es decir, durante la experiencia de omnipotencia el bebé se siente creador del objeto; cuando se realiza el pasaje hacia el control por manipulación, empieza a reconocer la existencia real de este objeto, fuera de su poder.

Los “fenómenos transicionales” colaboran en el pasaje del estado de fusión madre-bebé al estado de relación madre-bebé (Winnicott, 1972). En otras palabras, en la transición de un estado de dependencia absoluta -donde la vida del bebé depende exclusivamente de la función materna- hacia el establecimiento de una relación entre dos personas -madre y bebé-, con una incipiente diferenciación entre yo/no-yo y mundo externo/mundo interno. La capacidad de ilusión, es condición posibilitadora de los “fenómenos transicionales”, desarrollando un papel esencial en los procesos necesarios para investir el mundo, dejando atrás esa fusión inicial madre-bebé. De este modo, a partir de la presencia de una “madre suficientemente buena” capaz de reconocer las necesidades de su bebé y satisfacerlas, éste comienza a crearse la ilusión de que la realidad exterior existente corresponde a su propia capacidad de crear. Es necesario que el bebé cuente con esta capacidad de ilusión, de omnipotencia, de que el mundo se encuentra bajo su control mágico; para que luego, de forma gradual, la madre vaya introduciendo la desilusión en la vida de éste. De esta forma, puede decirse que los “fenómenos transicionales”, ubicados en la “zona intermedia de experiencia”, representan las primeras etapas de la posterior capacidad de ilusión, y junto a un ambiente facilitador posibilitan la relación mundo externo-interno. Con el paso del tiempo, la “zona intermedia de experiencia” lo seguirá acompañando a lo largo de su vida, extendiéndose a diferentes intereses culturales a través de manifestaciones de orden artístico, religioso, y/o de producción científica. (Winnicott, 1972)

Guerra (2015) revisita estos aportes teóricos realizados por Winnicott, al referirse a la función materna, hablará de la “ley materna del encuentro”, en relación a: respeto por el ritmo propio del bebé y co-creación de un ritmo común; espejamiento, traducción y transformación de sus vivencias afectivas; y pasaje a la palabra, al juego y al tercero.

Cuando la madre respeta el ritmo propio del bebé habilita la co-creación de un ritmo en común, donde surgirá la apropiación del yo. El ritmo sería uno de los primeros organizadores de la intersubjetividad² -base del incipiente ser humano- además de constituir una posibilidad de crear una lengua propia (Guerra, 2015). Frente a un ritmo excesivamente rápido posiblemente el niño se sentirá desposeído, licuado, inconsistente, enfrentado a un estado de ansiedad muy primitivo. Por el contrario, a un ritmo demasiado lento, la experiencia pierde sentido, su valor y su vida, y el objeto intermediario se pierde, causando una movilización de angustias relacionadas a la pérdida del objeto y al abandono. Se destaca así el impacto del vínculo con la figura primordial en el psiquismo del infans, en su carácter constitutivo y fundante. Este planteo retoma lo propuesto por Winnicott acerca del ambiente facilitador y la zona intermedia de experiencia, ya que esta maleabilidad materna es necesaria para la emergencia de estos elementos y para el proceso de simbolización en su totalidad. La misma, le brinda la posibilidad al infans de co-construir su vida psíquica, es decir, expresar deseos, integrar mente-cuerpo, adaptarse a la realidad y elaborar sus conflictos. (Guerra, 2014)

Para Guerra (2015), el pasaje del cuerpo biológico a la significación erógena de la vida psíquica necesita del espejamiento -en el sentido trabajado por Winnicott- y la traducción materna de las experiencias afectivas. Así, el bebé puede comenzar a compartir códigos de intercambio simbólico con los otros. En este sentido, Aulagnier (1975) se refiere a la madre como “portavoz”, al plantear que desde los inicios la madre lleva al infans a través de su voz por un discurso que va comentando, prediciendo y acunando sus manifestaciones. Así, oficia de enunciante y mediador del discurso ambiental, representando un orden exterior. Transmite al infans las prohibiciones y límites de lo posible, previamente predigeridos por su propia psique, de forma tal que el infans pueda metabolizarlos. Como se dijo anteriormente, la psique materna cumple la función de “prótesis”, de “yo auxiliar”, permitiendo que la psique del bebé encuentre una realidad previamente modelada y con posibilidad de representación. En otras palabras, “la psique

² Hace referencia a las experiencias co-construidas en el encuentro entre dos personas. A la capacidad de participar “en” y “saber de” la experiencia del otro. (Guerra, 2014)

reemplaza lo carente de sentido de un real, que no podría tener status alguno en la psique, mediante una realidad que es humana por estar catectizada por la libido materna". (Aulagnier, 1975, p. 116)

El pasaje al tercero es preanunciado mediante el juego, a través de la introducción de diferentes objetos "la madre le transmite al bebé que ella ya no es todo para él y que hay un horizonte libidinal más allá de su cuerpo y de su presencia" (Guerra, 2015, p. 142). Dicho de otra manera, le muestra el mundo que hay afuera y la posibilidad de investir libidinalmente otros objetos, además del pecho materno. Desde aquí se prepara al bebé para la entrada del tercero: el padre. Lugar simbólico ocupado por aquella persona -no el padre necesariamente- que viene a interponerse entre la díada madre-hijo ejerciendo la función de corte. Esta función es la encargada de oficiar como límite y como corte ante el deseo del niño de alcanzar una completud imposible (Guerra, 2000). La terceridad es inherente a la simbolización, ya que abre la puerta al desplazamiento, la transformación, la sustitución y al trabajo psíquico de pérdida del objeto. (Guerra, 2015)

1.3. Juego como mediador simbólico

*Quiero tiempo, pero tiempo no apurado,
tiempo de jugar que es el mejor.
M. E. Walsh., Marcha de Osias.*

A partir de Freud, Winnicott, A. Freud, Freire de Garbarino, Casas de Pereda, se conceptualiza el juego como aquella actividad que posibilita al niño la elaboración psíquica de sus vivencias y experiencias. La elaboración implica que el aparato psíquico pueda controlar las excitaciones recibidas, integrarlas y crear conexiones asociativas entre ellas (Diccionario de Laplanche & Pontalis, 2004), es decir, adjudicar un sentido a lo acontecido. Por consiguiente, el juego oficia como mediador simbólico de las experiencias vividas, y además a través de su observación se puede inferir cuál es el estado de los procesos simbólicos en el niño.

En un comienzo fue Freud en “Más allá del principio del placer” (1920-1922) quien puso sobre la mesa la importancia del juego para la vida infantil. Aquí expuso un caso paradigmático al referirse al primer juego de un varón de un año y medio -su nieto-, al que pudo observar durante algunas semanas. Al pequeño se lo caracterizaba como un niño juicioso, principalmente “no lloraba cuando su madre lo abandonaba durante horas” (p. 14). Este niño tenía el hábito de arrojar lejos todos los objetos pequeños que estaban a su alcance, y al hacerlo emitía un fuerte «o-o-o-o» que según su madre y el observador, no era un simple sonido sin sentido sino que significaba «fort» (se fue). El niño tenía un carretel de madera atado con un piolín, el cual lanzaba dentro de su cuna haciéndolo desaparecer pronunciando su «o-o-o-o», luego tiraba del piolín y sacaba el carretel de la cuna con gran placer, pronunciando «da» (acá está) (Freud, 1920). Freud pudo observar que el niño le asignaba un sentido simbólico a su juego, porque a través de éste, realizaba la representación de la ausencia materna. Desde entonces, se ha reconocido el papel fundamental del juego para la estructuración psíquica infantil, y esta teorización freudiana ha sido tomada desde la perspectiva psicoanalítica como punto de partida para pensar el proceso de simbolización en el niño.

Winnicott, en sus teorizaciones, realiza una diferenciación entre los términos juego (*game*) y jugar (*play*), que resulta fundamental para comprender su punto de vista. *Game* se refiere a aquellos juegos que se definen estrictamente por sus reglas, los cuales requieren de organización y cierto dominio, y *play* a esos juegos que se desarrollan libremente e

implican una capacidad para crear (Winnicott, 1972). Así, la existencia de juego no implica necesariamente la presencia de capacidad para jugar. Lo que convierte el juego del carretel expuesto anteriormente, en un *Play*, es la capacidad del niño de elaborar a través del mismo la ausencia materna, la capacidad de usarlo de forma creativa, de hacer-con el juego.

Por otra parte, destaca diferentes momentos o tiempos en el juego. En un primer tiempo de fusión total del niño con su madre, como ya fue expresado, el niño experimenta la ilusión de la omnipotencia, de ser el creador de sus propias experiencias. En un segundo momento, si hubo una “madre suficientemente buena” que pudo estar disponible física y psíquicamente para el encuentro con su bebé, este último comenzará a reconocer su existencia, alejándose del estado de fusión inicial. Es en base a esta confianza mutua entre madre-bebé que se creará la “zona intermedia de experiencia”, concepto desarrollado anteriormente. La complejización de la vida psíquica infantil transita por esta zona, de ahí la importancia atribuida al juego (Winnicott, 1972). Como se dijo en páginas anteriores, la presencia del otro para el juego es fundamental, en tanto el juego nace y se enriquece en ese encuentro intersubjetivo. Además, es a través del juego que se pondrá en marcha el interjuego presencia-ausencia que posibilitará el incipiente funcionamiento del proceso simbólico.

Posteriormente, Winnicott hablará sobre la “capacidad de estar a solas”, donde el niño puede jugar solo en presencia de alguien. Es decir, puede jugar en base a la creencia de que la persona que ama se encuentra cerca, y que sigue ahí al recordarla. Por lo tanto, aquí el niño reconoce la existencia materna más allá de la presencia concreta de esta. En la etapa que sigue, con el enriquecimiento de sus recursos simbólicos, el niño se prepara para superponer dos zonas de juego y poder disfrutar de ella. Es decir, al comienzo es la madre quien juega con el bebé, cuidando de adaptarse al juego de éste, luego introduce otros intereses y nuevos modos de jugar (Winnicott, 1972), lo que posibilita la apertura del camino para “un jugar juntos en una relación” (Winnicott, 1972, p. 72). Así, del estado fusional madre-bebé se dará paso a la independencia, al reconocimiento del otro; donde ahora existe un vínculo entre dos personas: madre y bebé.

En sintonía con lo conceptualizado por Winnicott, Mercedes Freire (1986) propone pensar el juego como un lenguaje, como medio de expresión del conflicto y también como forma de elaboración. Plantea que en el comienzo de la vida, a los cinco o seis meses de

edad del bebé, la mayor angustia está dada por la desaparición y aparición de la figura materna en su campo visual. La desaparición de ésta equivale a una pérdida definitiva, porque aún su representación mental no es estable. Y es a través del juego de las escondidas que se elabora esta angustia y controla la situación. Al jugar, el niño realiza un desplazamiento de sus miedos y angustias internas hacia el mundo externo, esta angustia generalmente se debe a situaciones que son intolerables para su Yo, debido a que se encuentra aún en plena estructuración. El juego simbólico le posibilita tolerar afectos provocados por la ausencia, como en el caso freudiano del “fort-da”, el juego actúa como mediador simbólico entre la realidad externa y la realidad interna, lo que además posibilita al infans expresarse a través de éste.

Para M. Casas (1991), el juego es entendido como expresión del lenguaje infantil. Plantea que el jugar del niño no es un lenguaje pre-verbal, por el contrario, constituye un discurso no verbal (Casas de Pereda, 1992). Destaca la importancia de los juegos de presencia-ausencia, éstos “(...) inauguran una larga serie a lo largo de la infancia, constituyéndose luego en los juegos del fort-da y de escondite” (Casas de Pereda, 1992, párr. 30). Para la autora, lo que está implicado en la estructuración psíquica es justamente eso, un juego de presencia-ausencia que vuelve consistente el símbolo de la negación. La negación puede observarse desde los inicios en el discurso de la madre: mientras cambia a su bebé juega a esconder su rostro diciendo en tono cálido y lúdico “¿no está?! ¡acá está!”. Esta primera puesta en juego de la alternancia presencia-ausencia permite la emergencia del deseo en el bebé (desea lo que no está), la separación sujeto-objeto, y la aparición de la desmentida. La cual, desde el ámbito de la ilusión, desde la alucinación de la satisfacción, desde el uso del objeto transicional, desmiente la ausencia de la madre. (Casas de Pereda, 1992)

Asimismo, Casas de Pereda (1991) menciona que el niño en momentos de estructuración requiere del movimiento y de objetos para poder representar sentidos, así como del otro primordial, para poder articular dichos sentidos. Dice que el niño “cada vez que se mueve-gesticula-juega-habla expresa y actualiza vivencias, articula sentidos” (Casas de Pereda, 1991, p. 20). El niño realiza un pasaje del cuerpo propio al objeto: del dedo succionado al chupete, al osito. Dicho planteo coincide con los conceptos de “objeto transicional” y “fenómeno transicional” de Winnicott. A través de la alternancia presencia-ausencia, como se explicó anteriormente, el niño logra el acceso a la

representación en esa búsqueda de tolerar los afectos provocados por la ausencia materna. (Casas de Pereda, 1991)

También son coincidentes los planteos más contemporáneos de Guerra (2014), en relación a la paradigmática experiencia del *fort-da* y su importancia para la elaboración de la ausencia materna. El niño va “poblando” su psiquismo de objetos, que a través del juego simbólico posibilitan tolerar los afectos que moviliza la ausencia materna.

El análisis de Freud marcó el nacimiento de la idea del juego como forma de elaborar activamente lo que se sufre pasivamente. El bebé dramatiza en el espacio del cuarto los movimientos psíquicos que se desarrollan en el espacio de su mente. Hay un desplazamiento simbólico en el juego a través del cual la ausencia de la madre se transforma en presencia metaforizada en los objetos. (Guerra, 2014, p. 89)

Guerra (2014) al hacer referencia a la “pulsión de dominio”, da cuenta de ese estado donde el bebé experimenta la ilusión de dominar la situación: “yo domino la situación, te hago desaparecer y aparecer como yo quiero y tú lo tienes que aceptar” (Guerra, 2014, p. 89). Esta capacidad de ilusión es lo que habilita a posteriori la capacidad de jugar. Este concepto revisita los planteos winnicottianos de “ilusión de omnipotencia”, posibilitada por el ejercicio de la función materna, del maternaje y los cuidados libidinales.

Además, introduce cuatro dimensiones para pensar lo vincular, que son: el ritmo, la mirada, la palabra y el juego. Estas dimensiones son introducidas en la vida del infans por el otro primordial. Así, en el juego hay un ritmo de repetición, se produce un pasaje del nivel de lo concreto a lo representacional a través de la palabra y la actitud de juego, engloba la experiencia, traduciéndola en placentera. También es esencial el investimento afectivo del otro, la energía libidinal que deposita en el niño: “la palabra y la mirada del otro pasan a ser elementos fundamentales para que acontezca el trabajo representacional propio del «como sí» y de la simbolización”. (Guerra, 2014, p. 93)

Las dimensiones mencionadas dan cuenta de lo esencial del vínculo temprano madre-bebé y las funciones parentales para la estructuración psíquica del infans. Las huellas de esos primeros encuentros madre-bebé y la inclusión del tercero investirán de sentido el mundo del bebé.

Llegados a este punto, resulta enriquecedor para el trabajo introducir brevemente los aportes más actuales realizados por el psicomotricista Daniel Calmés, acerca de la experiencia del jugar juntos y del juego corporal. Puede decirse que en los primeros años,

los juegos involucran un vínculo corporal entre el niño y sus figuras primordiales. Estos juegos que han sido denominados “juegos de crianza”, surgen a partir de la satisfacción de necesidades como el alimento, la higiene, el sueño. A partir de la interacción afectiva que se da en ese momento de satisfacción, se produce una experiencia lúdica o pre-lúdica que quedará inscripta en el niño a nivel corporal y psíquico. Estas primeras experiencias de contacto afectivo, de encuentro cuerpo a cuerpo, de juego, cumplen un papel fundamental en la constitución psíquica. (Calméls, 2004)

Clasifica los juegos de la díada madre-bebé en juegos de sostén, juegos de ocultamiento y juegos de persecución (Calméls, 2004). Estos juegos cuentan con la representación de diferentes temáticas, por lo tanto posibilitan al niño la elaboración de los temores relacionados al sostén, el ocultamiento y la persecución, al poner en marcha los mismos a través del juego. Los juegos de sostén (mecer, girar, elevar) ponen a prueba la confianza en el otro, a la vez que el cuerpo del otro oficia de referencia para la existencia del propio cuerpo. Al mecer, girar o elevar, se produce en el niño una discontinuidad momentánea que anticipa una futura separación. En los juegos de ocultamiento (la sabanita o el cuco, el escondite, cuarto oscuro) se reproduce la temática de la presencia-ausencia, de la separación o diferenciación madre-bebé, a la vez que permiten el descubrimiento de la temporalidad y la espacialidad. Por último, en los juegos de persecución (“que te agarro, que te como”, el lobo, la mancha), hay un perseguidor, un perseguido y un refugio, que representa un lugar seguro, libre de amenazas. (Calméls, s.f)

Se sedimenta así una modalidad vincular, que recreará “algo” de esos tiempos de encuentro entre madre-bebé, de esa huella de la primera relación, de sus momentos de gratificación como también de frustración.

Segunda parte

La época actual

2.1. Modernidad líquida: el papel del mercado, la aceleración y la fragilidad de los vínculos humanos

Bauman utiliza el término “modernidad líquida” como descripción de la época actual, en el sentido de la fluidez y volatilidad de los acontecimientos y cambios sociales. El auge del mercado, el consumismo y el avance tecnológico con la consecuente instalación de la “instantaneidad” y la “impaciencia” han derivado en su conjunto en una fragilidad de los objetos y los vínculos (Bauman, 2000, 2007). Plantea que “en el mundo de la modernidad líquida, la solidez de las cosas, como ocurre con la solidez de los vínculos humanos, se interpreta como una amenaza”. (Bauman, 2007, p. 28)

La “impaciencia” o “aceleración” es en gran parte producida por el mercado, quien en su papel predominante, lanza una serie de objetos destinados a ahorrar tiempo (Cerutti, 2015). Dice Bauman (2007): “la vida se acelera por la necesidad, casi obligación, de aprovechar tantas oportunidades de felicidad como sea posible, cosa que nos permite ser “alguien nuevo” a cada momento” (citado en Cerutti, 2015, p. 37). El consumismo, por su parte, se instaura como forma de alcanzar la felicidad, y refiere a una adquisición en abundancia de objetos con el fin de disfrutar de un “breve goce” para luego desecharlos. (Cerutti, 2015)

Viñar (2006), por su parte, hace referencia a la época actual como la “cultura de lo efímero”. Plantea la presencia de estímulos y cambios permanentes, junto a una fragmentación o multiplicación de los referentes tradicionales: “familia, trabajo, sexualidad, ocio, norma, transgresiones” (Viñar, 2006, p. 34). Esta “cultura de lo efímero”, del consumo y la instantaneidad -como plantea también Bauman- lleva a una temporalidad interior de “vértigo y voracidad”, de tener más (no se sabe qué) ahora mismo. (Viñar, 2006)

En el mismo sentido, Guerra (2006) habla sobre la transformación de los parámetros referentes al tiempo, el espacio y la velocidad. Con la incorporación de los medios de comunicación masivos, la perspectiva en relación al espacio se ve modificada, apareciendo la necesidad de eliminación de los tiempos de espera. Además, el autor toma a Bauman (2003) para referirse a los “espacios públicos” como shoppings, aeropuertos, plazas

públicas, transporte público, donde el sujeto se desplaza exclusivamente para realizar su tarea, sin un objetivo de intercambio simbólico con el otro. Alude a que “se trataría de un deslizarse, de un dejarse llevar por la velocidad del movimiento por la superficie de los vínculos” (Guerra, 2006, p. 43), lo que estimula una “fluidez de los vínculos”. A su vez, la comunicación instantánea o en “tiempo real” hace que la importancia se centre en el tiempo presente y los parámetros de espacio, tiempo y lugar se vean afectados. Así, la recepción de la información de forma inmediata desde diferentes partes del planeta apuntaría a una presentación repentina del acontecimiento y no a un trabajo de representación, privilegiando la sensorialidad -sobretudo visual- por sobre el discurso y la palabra (Guerra, 2006). La capacidad de espera se ve también afectada por esta anulación del tiempo libre. Dada la velocidad con que se presentan los acontecimientos en la actualidad, los tiempos “vacíos” no son bien tolerados. En relación también a la rapidez y la velocidad, el autor deja entrever como lo epocal supone un modo de vincularse superfluo, donde no se privilegia el contacto vincular.

Por otra parte, los aportes de Muniz (2013) señalan una creciente “patologización del sufrimiento” que puede relacionarse a su vez con el fenómeno del mercado y la publicidad. A través de los mismos se busca establecer cómo “vivir mejor”: cuándo duelar, cómo no sentirse cansado, qué hacer con la frustración, entre otros consejos. Según la autora, la propuesta se trata de “vivir anestesiado”, centrarse en el presente cuando éste resulta placentero o esperar la obtención de algún objetivo material, así se alcanzará la felicidad plena. De la mano de esta creciente “patologización del sufrimiento” se encuentra la “medicamentación de la infancia”, entendida como la práctica de recetar medicamentos a los niños de forma abusiva, y la “patologización de las conductas infantiles”, como la hiperactividad, el berrinche, la impulsividad, la desatención. Si bien estas conductas han existido siempre -también podría pensarse que son producto de los modos actuales de vida-, hoy son valoradas como indeseables y por lo tanto son aplacadas rápidamente antes que comprendidas en su origen.

Muniz (2013) plantea que el deseo es confundido muchas veces con la necesidad que genera el mandato epocal, el cual rodea tanto a niños como a adultos y determina qué hacer, qué tener y cómo ser. Guerra (2000) denomina como “representaciones culturales” a estos discursos vigentes que imprimen ideas o idealizaciones sobre cómo “ser padres” y cómo “ser niños” (R.C.P y R.C.N, respectivamente). Por su parte Cerutti (2015), refiere a que estos discursos o mandatos promueven determinados modos de comunicarse entre

padres e hijos y/o con pares, que hacen referencia a una fragilidad en los vínculos, donde muchas veces los objetos vienen a sustituir el lugar del adulto. De esta forma, plantea Muniz (2013) que los padres se ven exigidos por dichos mandatos y sienten miedo de no ser buenos padres o de no producir hijos lo suficientemente exitosos y capaces de sobrevivir en esta época. Así, “se van desdibujando las figuras parentales seguras, consistentes, permanentes”. (Muniz, 2013, p. 137)

De la mano de estas exigencias, es posible encontrar ciertos cambios familiares como la incorporación de la mujer al mercado laboral, la cual trajo consigo la necesidad de compartir el cuidado del niño -desde edades muy tempranas- con otras personas o instituciones (Cerutti, 2015; Viñar, 2013). El tiempo parental se ve afectado por las exigencias laborales y la búsqueda de logros personales “exitistas” -características de la época-, lo que muchas veces deriva en “una gradual y acentuada disminución del tiempo que los padres dedican a los hijos”. (Cerutti, 2015, p. 36)

Se observa también desde la perspectiva de los autores seleccionados (Guerra, 2000; Muniz, 2013; Cerutti, 2015), una dilución de las asimetrías generacionales, lo que “desaloja” al niño de su lugar de hijo en la cadena generacional, elemento fundamental para la estructuración psíquica (Guerra, 2000). Se plantea que, el niño hoy tiene conocimiento de todo, el saber ya no es depositado exclusivamente en el adulto como tiempo atrás. A su vez, hay situaciones en las que el niño tiene que sostener a sus padres o hermanos debido a que éstos no pueden ejercer dicha tarea, quedando el primero en un lugar de desamparo y ejerciendo un rol de adulto. De acuerdo a Guerra (2017) se busca que el niño crezca rápidamente en ese entorno de indiscriminación entre padres e hijos, niños y adultos, lo que afectaría el desarrollo de la capacidad de espera y el lugar de la prohibición. Situaciones similares se dan cuando los padres sobrecargan al niño con actividades extracurriculares con el fin de poder cumplir con las exigencias impuestas por parte del mercado. También en ocasiones ocurre lo contrario, el niño queda solo frente a la ausencia de sus figuras parentales o, frente al pasaje permanente de diferentes adultos para su cuidado. (Muniz, 2013)

Otro aspecto que se ha visto modificado en la época actual es la noción de autoridad y la función paterna (Viñar, 2013; Guerra, 2000, 2004). Como se ha mencionado, la función paterna o de corte, resulta fundamental para la interceptación de la descarga pulsional, y para la inscripción de la ley. Los mandatos o representaciones culturales que se

mencionaron acerca de la paternidad son parte de la noción que se tiene actualmente de ésta. Los planteos de Viñar (2013), muestran cómo en el 1900 se producía un auge de la familia nuclear, donde las funciones de cada género estaban claramente separadas y definidas. Y hoy por el contrario, la conformación familiar tiene múltiples caras y posibilidades, lo que ha producido ciertas transformaciones en la función paterna. Según Guerra (2004), esas funciones que tiempo atrás estaban definidas y ubicadas dentro del núcleo familiar, hoy tienden a ser delegadas a instituciones especializadas. Parecería que el lugar fundamental que ocupaba la función paterna es trasladado al niño, elevándose éste a la posición de “niño rey” (Guerra, 2004). En el próximo apartado, se analizará más profundamente el impacto relacionado sobretudo a un desorden pulsional, que produce dicho posicionamiento en la constitución del psiquismo.

En relación al uso creciente de pantallas, puede decirse que su rápida expansión ha modificado el contexto en el que se está constituyendo el psiquismo hoy, los niños pasan cada vez más tiempo frente a las mismas. Esta relevancia que ha cobrado la tecnología en la cultura actual ha llevado a que se ideen nuevos términos para denominar a las nuevas generaciones: Nativos digitales, Generación de la pant@lla, Generación @, etc. Dichos términos dan cuenta de una generación atravesada por una fuerza sin precedentes proveniente de lo tecnológico. (Balaguer, 2007)

Según la ENDIS (2018), en Uruguay el 100% de los niños se encuentra expuesto a las pantallas, el 70% las utiliza 2 horas o menos por día y el 14% lo hace de 3 a 4 horas al día. Uno de los usos de la pantalla es el acceso a internet, en relación, las cifras proporcionadas por UNICEF (2018) dan cuenta de un acceso mayor a internet por parte de niños respecto a los adultos: 7 de cada 10 niños tienen acceso a internet diario frente a 5 de cada 10 adultos que acceden a internet diariamente. Además, según datos de UNICEF (2017) muchos niños tienen acceso a internet en solitario, es decir, en privado y menos supervisado por los adultos.

De acuerdo a Balaguer (2007) las tecnologías actuales constituyen objetos culturales al servicio de la comunicación, la exploración, la expresión, y la coexistencia de mundos paralelos. Cada entorno tecnológico trae aparejadas sus propias implicancias: multi-presencia, atención fragmentada, conexión permanente, lenguaje sintético, lo privado vuelto público, nuevas dimensiones para habitar, etc. Estos nuevos espacios digitales (blogs, mundos virtuales, videojuegos) deben ser pensados como espacios genuinos y no

como “sustitutos de” la vereda, la plaza, u otros juegos. Es decir, cada espacio digital posee sus particularidades, y cada uno abre distintas posibilidades de uso según quién y en qué forma se ubique frente a él, al igual que cualquier otro objeto y/o actividad. Al decir de Bauman (2000), “son nuevos espacios donde manejarse; un espacio de flujos, propios de esta modernidad líquida”. (en Balaguer, 2007, p. 144)

Tercera parte

El impacto de los cambios epocales y el uso creciente de pantallas

3.1. Vínculos y funciones parentales en la época actual

Tal como se desarrolló anteriormente, muchos de los cambios epocales provocan modificaciones vinculares que derivan en un detrimento del tiempo parental. Como es sabido, las funciones de sostén y de corte deben estar a cargo de las figuras primordiales, sin embargo existen situaciones donde estas figuras no pueden asumir tales funciones (Muniz, 2015). El hecho de encontrarse “poco presentes” y “poco disponibles”, junto a otras características propias de la época, hace que se dé el surgimiento de ciertas dificultades en el ejercicio de las funciones parentales (Queirolo, 2009). En estos casos, muchas veces se busca satisfacer las demandas de atención del niño a través de objetos materiales. Es decir, bajo la necesidad de satisfacer las demandas de atención de los niños, la falta de tiempo y herramientas, algunos padres pueden dar acceso a ciertos excesos tecnológicos como forma de aplacar la demanda infantil. Así, los niños son expuestos a un exceso de estímulos heterogéneos y simultáneos, que llegan a través de diferentes vías. Puede suceder que estos estímulos limiten la posibilidad de vincularse, de procesar, ya que para esto se necesita de un psiquismo funcionando para propiciar un tiempo de encuentro, con momentos de intercambios y de pausas. De esta forma, se crean “círculos viciosos de insatisfacción” al brindarle al niño demasiados objetos materiales en detrimento de atención y tiempo parental. (Queirolo, 2017)

Por otra parte, se puede decir que las representaciones culturales alojadas en el discurso social, modifican la idea de lo que es la paternidad, lo que influye en las formas de vinculación de padres e hijos y en cómo son ejercidas las funciones parentales. De este modo, en la actualidad se mandata una figura paterna alejada de lo autoritario y dominante, que evita sufrimientos al niño al anteponer los derechos, deseos y necesidades de éste por sobre los suyos propios. Lo que da lugar a padres que son “amigos” de sus hijos y con temor/evitación de frustrarlos. A su vez, esa dificultad para ejercer autoridad, conduce a delegar la educación de los mismos a otros técnicos, tales como maestros, psicólogos, etc. (Guerra, 2004)

Este posicionamiento simétrico de las figuras parentales como “amigos” de su hijo produce cierta eliminación de las diferencias generacionales que ubican al niño, muchas veces, en el lugar de sostén y cuidado del adulto (Muniz, 2015). Ante la pérdida de ese lugar de protección y cuidados que el niño necesita, “queda desmentida la dependencia de todo niño en relación a los adultos” (Janin, 2012, p. 4). Así, el niño queda posicionado frente al mundo como un “todopoderoso”, lo que genera dificultades en la adaptación a la realidad. Ante la ilusión de poder con todo, no puede renunciar a la omnipotencia infantil de la que hablaba Winnicott (Janin, 2012). El niño que hace frente al mundo con omnipotencia es un niño carente de referentes adultos que lo reconozcan en su lugar de “sujeto infantil”, por lo que debe lidiar sin herramientas con sus propias pulsiones y con las exigencias de los otros. Muchas veces esto deriva en comportamientos impulsivos y agresivos, de rechazo a la norma, que son un intento de diferenciarse del otro y declarar su lugar; el niño expresa así la necesidad de un referente adulto para hacer frente a las exigencias del mundo. (Janin, 2012)

Este lugar de “todopoderoso” en que es colocado el niño, quien detenta un poder casi supremo, deja en pausa el lugar de la figura paterna (Guerra, 2004); la cual es puesta en entredicho (Guerra, 2000; Viñar, 2006). Así, poner límites al niño se convierte en una tarea cada vez más difícil, ¿cómo decirle que no? Las fallas parentales en la puesta de límites derivan en la búsqueda de una satisfacción desmedida o imposible por parte del niño, donde queda por fuera el “no” y la frustración (Guerra, 2000). La inquietud, las dificultades en la tolerancia a la frustración y en “la capacidad para estar a solas”, dan cuenta de fallas en el establecimiento de diques a las pulsiones y en la diferenciación entre las generaciones. (Guerra, 2004)

Si se piensa en estas dificultades parentales para establecer límites en conjunto con las producciones de la época: la sustitución de los tiempos de espera por la aceleración (Guerra, 2004), la reducción de la tolerancia a la frustración, se aprecia el desamparo con que el niño se enfrenta al mundo de hoy (Janín, 2017). Queirolo (2017) hace referencia a que más allá de estos cambios epocales que se vienen mencionando, las funciones parentales de investimento, de sostén y de corte, siguen siendo imprescindibles para la constitución psíquica infantil.

Otra característica de la época actual es la marcada “superabundancia” de objetos fomentada por el mercado y la publicidad que lleva al adulto a comprar objetos, juguetes, y

pantallas para el niño, en demasía. Una gran parte de la publicidad es dirigida directamente al niño, lo que incide sobre su vida generando “necesidades” extra (Cerutti, 2015). Esta “superabundancia” de objetos y la importancia otorgada al consumo desplaza los vínculos a un segundo plano (Janin, 2017; Muniz, 2015). Se produce hoy un excesivo apegamiento a las cosas en detrimento del apego hacia los otros, lo que convierte los vínculos en “superficiales” (Muniz, 2015). El “ser” es reemplazado por el “tener”, así “se accede más a obtener cosas pero para ello hay que trabajar más y por ende apartarse más de los afectos en busca de una mayor producción”. (Muniz, 2015, p. 22)

3.2. Uso de pantallas, juego y procesamiento simbólico

El juego resulta fundamental para la complejización psíquica, a través de este el niño puede exteriorizar sus experiencias y darles sentido, oficiando como mediador simbólico. A partir de lo planteado, puede decirse que el juego se ve impactado por el uso de pantallas, ya que las mismas se han convertido hoy, en parte de la oferta de mediadores simbólicos de los que dispone el niño. Es frecuente en la actualidad encontrarse con muchos niños que prefieren quedarse en su habitación jugando videojuegos que salir a la calle, al parque o a la plaza a encontrarse con otros. Aquí se observa la influencia de los mandatos epocales en el niño, cómo la fragilidad de lo vincular se ve reflejada en este tipo de acciones que van en detrimento del encuentro con el otro. La importancia de los vínculos queda relegada, posicionándose este uso de objetos en primer lugar.

Los videojuegos y sus imágenes, junto a las posibilidades de inmersión y exploración, se transforman en una vivencia fascinante (Balaguer, 2009), en una actividad muy atractiva. Guerra (2009) basado en la propuesta de Tisseron (2006) propone una diferenciación entre los videojuegos que pueden ser jugados con otros niños -en el mismo lugar físico o en red- y los videojuegos “excesivamente” solitarios y especialmente aquellos orientados a la búsqueda de excitación constante. Los primeros, permiten la apertura de nuevas modalidades de inscripción grupal con diálogo de por medio. Los juegos grupales en red, por ejemplo, pueden convertirse en una nueva posibilidad de socializar con otros. Los segundos, por el contrario, promueven una “ilusión de inmersión” del niño en la pantalla lo que no favorece el contacto humano y el diálogo, además de ser jugados con un fin puramente sensorial: la búsqueda de excitación.

En el mismo sentido, Cantú (2012) hace referencia, por un lado, a los sujetos que juegan en formas estereotipadas, rígidas, defensivas, ligadas a la descarga y por otro, a los que lo utilizan como forma elaborativa. Menciona a Winnicott, quien plantea respecto al objeto transicional: “no se trata tanto del objeto utilizado como de la utilización del objeto” (Cantú, 2012, p. 276). Es decir, el aprovechamiento de la pantalla dependerá del niño y su posibilidad psíquica de desarrollar escenas de juego donde articula realidad y placer en un entramado que posibilita la construcción de mediadores para la elaboración simbólica. (Cantú, 2012)

De acuerdo a Cantú (2012) lo que debe interesarnos son los procesos psíquicos del niño y no el material de los objetos que manipula: plastilina, madera, plástico, *bits* de

información o *píxeles* en la pantalla. Interesa la forma en que el niño selecciona, construye, en los sentidos singulares que pone en juego, en cómo manipula el objeto (el objeto evoca, recrea, la huella de la primera relación), en las asociaciones y verbalizaciones que hace sobre éste. Cuando el niño es psíquicamente capaz de aprovechar la “maleabilidad” del objeto, la actividad adquiere características similares a los procesos transicionales -Winnicott- permitiendo la realización de fantasías y la puesta en escena de angustias, temores y conflictos (Cantú, 2012). Así, el dispositivo constituye una oportunidad de ser utilizado por el niño de distinta forma según sus propias “formas singulares de producción”, y no una forma específica de “producción simbólica”. (Álvarez y Cantú, 2011)

Por otra parte, para que el niño sea capaz de establecer una dinámica de unión-separación con la escena virtual del videojuego, es necesario que tenga establecido el límite entre mundo interno/mundo externo, posibilitado en primer lugar por la relación madre-bebé. Esto le permite “entrar” en la escena virtual sin quedar atrapado en ella, por el contrario, cuando estos límites no se han establecido adecuadamente el niño corre el riesgo de indiscriminarse del objeto y no poder abandonar la actividad. (Cantú, 2012)

Balaguer (2007), Gianni et al. (2009) y Cantú (2012) aluden a que los videojuegos promueven la vivencia de la fantasía, en tanto permiten la inmersión participativa en un mundo con características “mágicas” donde es posible llevar a cabo actos imposibles de realizar en la vida real. Así, el principio del placer, sus vivencias, sus propios contenidos proyectados, pueden desplegarse en este terreno privilegiado. El videojuego se convierte en mediador entre fantasía y realidad, y además, permite poner en práctica experiencias de la vida cotidiana y viceversa, es decir, también experiencias acontecidas en el videojuego pueden ser experimentadas en la vida real.

Por otra parte, en niños pequeños, los videojuegos promueven la realización de experiencias afectivas y sociales, no sólo mediante lo visual, sino también mediante la participación activa en la historia, al “jugar a ser” y “ser parte de la historia”. Así, el niño puede desarrollar nuevas estrategias a través de la acción, gratificarse con ello y además tomar decisiones frente a los objetivos que el juego le propone. Aprendizajes que pueden ser generalizables y aplicables a otros juegos o contextos. (Gianni et al., 2009)

Balaguer (2007) expresa que los videojuegos corresponden a la categoría de juegos de “como si”, ya que la discriminación entre jugador y personaje se mantiene, aún cuando

se da una fusión casi completa entre uno y otro. Según Gianni et al. (2009), el niño se identifica con el personaje y construye activamente en el videojuego, con una sensación placentera de protagonismo. Existen juegos que además de permitir crear una realidad acorde a sus fantasías y deseos, despliegan un “medio complejo” que se resiste a la actividad del jugador, imponiendo exigencias al Yo del jugador que promueven formas de elaboración diferentes, por ejemplo “*The Sims*”. (Cantú, 2012)

Los videojuegos mantienen siempre una motivación constante y una frustración óptima en el jugador; al decir de Winnicott, “frustran como una “madre suficientemente buena”” (Balaguer, 2007, p. 7). Esto es lo que convierte a los videojuegos en una especie de sostén, capaz de calmar ansiedades. Sin tratarse de un otro, pueden llegar a funcionar como tal, ofreciendo otro tipo de solución a la dificultad en la presencia-ausencia del otro. Es posible encontrar que la pantalla se ha convertido para muchos niños en un “holding electrónico”, dada la ausencia y/o fallas de las funciones parentales (Balaguer, 2007), lo cual remite a un desamparo infantil o fragilidad psíquica.

En ocasiones el mercado ofrece la pantalla como una “solución” para “calmar” al niño cuando está inquieto o no se dispone de tiempo para atenderlo (Cerutti, 2015). Así, se naturaliza el desplazamiento de la pantalla hacia el lugar que debe ocupar el adulto en relación al niño. Sin embargo, lo importante en el uso de pantallas es justamente la presencia y regulación adulta. Si se lo deja libre de elección al niño, el tiempo que puede pasar frente a la pantalla es mucho, lo que minimiza las posibilidades de intercambio y aprendizajes en otras áreas fuera de ella (Rodulfo, 2019): reunión familiar, encuentro con pares en parque o plaza, momentos de lectura compartidos, etc. Pero fundamentalmente, lo que se ve minimizado son los tiempos donde los padres ayudan a regular la descarga pulsional del niño. Como se mencionaba, lo pulsional debe encontrar un tope que impida la inmediatez de la descarga.

Si bien lo expuesto señala a la utilización de la pantalla como mediador simbólico, debe tenerse en cuenta que el exceso de imágenes, la aceleración y la “obtención ilusoria de lo ausente”, puede poner en riesgo la capacidad de simbolizar en el niño, aún cuando éste ya ha adquirido cierta capacidad de procesamiento simbólico (Queirolo, 2009). Un uso excesivo e indiscriminado de la pantalla, puede producir en el niño un desorden pulsional que provoca intensa ansiedad, inquietud, descontrol en los impulsos. Además, un posible “empobrecimiento” de la fantasía y la curiosidad, dada la ilusión de que todo “se muestra”.

Según Queirolo (2009), la pantalla en la época actual brinda una invitación a “colgarse” de ella, entre otras causas por la ausencia de sostén y límite familiar, la falla en el vínculo temprano y actual, la fragilidad psíquica del niño. Estos fenómenos pueden derivar en un estado de búsqueda permanente, por parte del niño, de llenar esos vacíos mediante el uso excesivo de las pantallas u otros objetos. La cual da la sensación (ilusa) de calmar la angustia. Por ello, actividades como los videojuegos a veces se convierten en un refugio, en una forma de evadir la realidad interna/externa y sobre todo evadir las frustraciones.

No obstante, los planteos de Rodolfo (2019) apuntan a no olvidar la potencialidad creativa a la que el vínculo con la pantalla puede dar lugar. El autor invita a liberarse de “prejuicios ancestrales” y pensar la posibilidad de que “(...) profundos cambios tecnológicos científicamente respaldados son aptos para activar procesos de metamorfosis en nuestro psiquismo, el cual no está concluido de una vez por todas (...)”. (Rodolfo, 2019, p. 149)

Reflexiones finales

El psiquismo se funda y constituye en la relación con el otro, más precisamente en el vínculo temprano, donde las funciones parentales posibilitan el funcionamiento del proceso simbólico. El interjuego presencia-ausencia es fundante de la capacidad de simbolizar, en tanto en un inicio frente a los afectos movilizados por la ausencia materna, se pone en marcha el trabajo de representación. Este trabajo psíquico reedita las huellas del primer encuentro madre-bebé, donde la calidez y el amor brindado, y/o también las dificultades o afectos penosos, se hacen presente otra vez. El juego es la herramienta princeps que tiene el niño para elaborar sus experiencias, mediante su representación en la “zona intermedia de experiencia”. Esta es una de las razones que fundamentan la importancia del juego en la constitución psíquica, al oficiar de mediador simbólico de los acontecimientos vividos.

En la actualidad encontramos ciertas características epocales que nos atraviesan dada la complejidad inherente al ser humano. Complejidad en el sentido de que la vida del niño depende completamente de otro en sus inicios, otro que se encuentra inmerso en el mundo y sus vicisitudes, el cual influye sobre éste y a la vez sobre ese psiquismo en construcción. Dadas las circunstancias, puede decirse que las exigencias epocales influyen directa e indirectamente sobre los vínculos y en cómo será la constitución psíquica de ese niño.

La primera dimensión indagada fue el impacto de los cambios epocales sobre los modos de vincularse entre el niño y sus figuras primordiales, lo que repercute además en el ejercicio de las funciones parentales. Las exigencias impuestas por el mercado y el consecuente consumismo pueden derivar en una “fragilidad” de los vínculos, dado que la adquisición de objetos materiales pasaría a ocupar un lugar de gran importancia, colocando lo vincular en segundo plano. Esto establece la pauta o mandato de que lo necesario para alcanzar el placer y la felicidad, se encuentra en la compra de objetos materiales, y no en el establecimiento de vínculos estrechos y perdurables. El vínculo niño-figura primordial puede verse afectado por estos fenómenos, en tanto se introducen en el día a día, objetos materiales y/o actividades extracurriculares en exceso, con la finalidad de “estimular” más y más al niño. Esta cantidad de actividades y objetos materiales, sumado al poco tiempo parental disponible, debido al trabajo y otras obligaciones, va en detrimento de la interacción con el niño y de los espacios para el ejercicio de las funciones parentales fundantes del psiquismo.

Las representaciones culturales de la época tienden a una eliminación de las diferencias generacionales, esperando que los padres sean amigos de sus hijos, con dificultades para ejercer su autoridad. Esta cierta tendencia a la simetría generacional, afecta necesariamente la dependencia del niño, en tanto el lugar de hijo a ser protegido se desvanece ¿Será que se espera del niño una independencia cada vez más temprana? Es sabido que éste debe atravesar períodos de dependencia que son necesarios para su constitución psíquica, antes de alcanzar esta “ansiada” independencia.

Las representaciones culturales también influyen sobre otro aspecto fundamental para la constitución psíquica: la función paterna o de corte. El niño, que se espera sea independiente, ubicado a la par del adulto, se ve desprovisto de límites, en tanto quien ejerce la función paterna duda de su capacidad para establecerlos ¿Se deben a este fenómeno las conocidas manifestaciones de niños intolerantes a la frustración y del “no”? El establecimiento de límites es fundamental en la constitución psíquica, mientras instaura los diferentes espacios del aparato psíquico y pone tope a la descarga pulsional y la búsqueda de satisfacción. La descarga pulsional, debe encontrar formas y modos de posponer esa necesidad de satisfacción inmediata, los cuales son introducidas en el ejercicio de las funciones parentales.

Al pensar en algunas de las problemáticas en la infancia como las dificultades atencionales, la hiperactividad, la impulsividad, entre otras, las cuales aparecen en esta época como las más consultadas. Es posible cuestionarse acerca de la influencia de las circunstancias epocales mencionadas, en las mismas. Quizás, si están bajo la influencia de la aceleración, ¿se ven afectados los tiempos necesarios de encuentro/desencuentro entre el niño y sus figuras primordiales? Puede ser contrastada esta aceleración actual con la noción trabajada de ritmo, donde las experiencias, los encuentros y desencuentros entre madre y bebé van marcando su propio ritmo ¿La búsqueda de independencia temprana, mencionada anteriormente, puede ser pensada como producto de esta aceleración? ¿Son tenidos en cuenta los tiempos de constitución del psiquismo en la actualidad? o ¿lo que se busca es acelerar dichos procesos de constitución en el niño?

Lo fundamental es cuestionarse si estas características pueden incidir negativamente en el ejercicio de las funciones parentales, pudiendo producir en el niño un desamparo afectivo significativo. A su vez, es posible preguntarse si en estos casos, donde el tiempo y la disponibilidad parental es escasa, la entrega de objetos materiales al niño

¿tiene la intención de sustituir la presencia parental? Se sabe que el niño necesita de las funciones parentales para constituirse psíquicamente, y que dichas funciones requieren de un vínculo, de presencia y contacto afectivo para ser ejercidas. Si el niño es colocado en ese lugar de independencia precoz, va a quedar vulnerable a los embates pulsionales, a las exigencias del mundo real, sin poder contar con un otro que lo sostenga. Cuando hay fallas en las funciones parentales, este nuevo psiquismo quedará en un lugar de desamparo afectivo.

La segunda dimensión trabajada fue el impacto del uso -y el uso excesivo- de pantallas en relación al procesamiento simbólico del niño. Puede decirse que un aparato psíquico o aparato simbólico adecuadamente estructurado será capaz de expresar simbólicamente sus afectos y vivencias desbordantes. A partir de los autores trabajados, fueron surgiendo interrogantes acerca de si el uso de pantallas afecta la capacidad de simbolización, si produce modificaciones en su forma de constitución y/o expresión.

La perspectiva tomada aquí refiere a una ampliación de los medios de expresión a través del juego infantil. Es decir, la oferta simbólica de mediadores entre mundo interno/mundo externo, entre realidad/fantasía, es hoy en día, mucho mayor con la inclusión de los juegos y aplicaciones usadas con pantallas. Puede apreciarse, además, cierto desplazamiento -y continuidad- de los juegos más tradicionales (jugar a los papás, al armado de puzzles, a las competencias, a los superhéroes, entre tantos otros) hacia la pantalla. Estas temáticas de juego es posible encontrarlas disponibles de forma digital, basta con hacer una búsqueda de “juegos para niños” en Google. No obstante, lo fundamental a ser pensado aquí, es que la posibilidad de que un juego (en este caso un juego mediado por pantalla) se convierta en un *Play*, está dada por la capacidad de jugar, de hacer-con, del niño en cuestión. La postura de los diferentes autores abordados da cuenta de que la característica de “transicional” no es dada por el objeto sino por la utilización y despliegue simbólico que promueva ese objeto. De este modo, si el niño es capaz de crear o re-crear esa “zona intermedia de experiencia”, articulará realidad externa e interna en los momentos de juego, y podrá hacer uso de la pantalla como mediador simbólico.

Podría pensarse que un niño, cuyo psiquismo actúa bajo la primacía del proceso secundario, regido en su mayoría por el principio de realidad, puede identificarse con el personaje de un videojuego y representar en ese espacio digital lo que le sucede a él en la

vida real, que lo desborda y por lo que sufre, y necesita tramitar simbólicamente. En la identificación con el personaje se depositan aspectos del sí mismo que se magnifican mediante procesos imaginativos que permiten encontrar otros sentidos a realidades vividas como dolorosas o frustrantes. En otro tipo de funcionamiento psíquico, donde aún no se ha alcanzado un predominio mayor del proceso secundario, es decir, que funciona bajo la primacía del proceso primario, lo que quizás hará mediante el videojuego será una descarga impulsiva, donde afectos de furia y enojo estarían más al servicio de la repetición. Lo cual dificultaría las posibilidades elaborativas del juego. Será nuestra función o parte de nuestra tarea terapéutica, empezar a poner en palabras y dar curso a la tramitación simbólica de estos afectos más primarios.

Que el uso de cualquier juego o juguete oficie como “mediador simbólico” para ese niño, estará posibilitado por los modos en que ese psiquismo sea capaz de hacer con ese objeto. De este funcionamiento dependerá que los videojuegos se puedan constituir como vía de comunicación simbólica, o no. Además, no hay que perder de vista que para que el niño sea capaz de lograr un mayor despliegue de sus recursos simbólicos en forma secundaria, requirió de esos primeros juegos corporales o “de crianza”, de la presencia estructurante y habilitadora de las funciones parentales y de su entorno afectivo. Lo cual seguirá posibilitando la complejización de ese psiquismo.

En otro orden, pero muy relacionado a la complejización del psiquismo, la experimentación y participación activa del niño en situaciones ficticias del videojuego, potenciará su despliegue de recursos simbólicos. Un ejemplo de esto serían los videojuegos que, además de poner en juego la fantasía y el principio del placer, desafían la presencia del principio de realidad interponiendo circunstancias complejas que el niño debe comprender y resolver. Situaciones ficticias donde tomará decisiones, enfrentará desafíos, potenciando su autoría yoica, recreando simbólicamente lo propio. En contrapartida de esto, sería un indicio clínico o de riesgo exclusivamente observar un juego repetitivo y estereotipado, solitario exclusivamente, con la tendencia a la descarga agresiva. Es decir, no es lo mismo que el niño esté jugando videojuegos todo el día, en solitario, a que comparta con otros lo que está experimentando y sea capaz de procesarlo y traducirlo en palabras. Lo cual puede transformar ese juego en una oportunidad de intercambio, aprendizaje y producir nuevos procesos imaginativos.

Por el contrario, ante la ausencia parental o ciertas fallas en el ejercicio de las funciones parentales, se dan situaciones donde el niño hace un uso excesivo de estos videojuegos con el fin de llenar esa falta afectiva, o como mecanismo de evasión ante una realidad que lo angustia y no logra enfrentar. En este sentido, es posible pensar que el desconocimiento, por parte de los adultos, de lo que hace el niño en/con la pantalla podría implicar otra forma de desamparo afectivo.

Otro aspecto a ser pensado sobre los videojuegos y las pantallas, es su utilidad como forma de adaptación al mundo real y a las constantes transformaciones e incertidumbres que éste presenta. Como se decía, los problemas a resolver en los videojuegos pueden servir de aprendizaje generalizable para la vida real, dadas las múltiples situaciones novedosas, de incertidumbre, que se presentan en estos. Por otro lado, en una situación de pandemia como la que atravesamos actualmente debido a la presencia del COVID-19, el uso de la pantalla se vuelve fundamental para todos. La pantalla y sus aplicaciones (Google Hangouts, Zoom, Skype, Microsoft Teams, etc.) fueron esenciales a la hora de estar en contacto con otros, mediante audio y video y de forma instantánea. A su vez, permitieron la continuidad de muchas de las actividades académicas y laborales. Los videojuegos, por su parte, posibilitaron tanto a niños como a adultos “salir de casa” en los momentos de cuarentena y trasladarse por ratos a mundos fantásticos, convirtiéndose quizá así, en un modo de escapar/evitar pensar en la actualidad de una amenaza, de un virus mortal para algunos.

Para finalizar este apartado de reflexiones, pensando en mi futuro ejercicio profesional con niños, considero la posibilidad de trabajar -e incluir- el uso de pantallas desde nuestra disciplina. Incluir la pantalla y sus contenidos en el encuadre del trabajo clínico con niños podría resultar un modo de expresión y comunicación con ellos. Es común escuchar casos donde el niño se resiste a interactuar con el psicólogo, muchas veces usando la pantalla como una especie de pared protectora, ya sea jugando o escuchando música durante la sesión. En estas situaciones, puede resultar útil intentar meterse en su juego o en su música, más que persuadir al niño de dejar el aparato a un lado. Por ejemplo, si el niño está jugando a Minecraft, puede preguntarse de qué trata el juego, o puede mencionarse alguna característica del personaje, o del jugador para dar comienzo a un encuentro terapéutico. Lo que posibilitaría abrir una puerta para la comunicación a partir de ese interés y despliegue particular del niño en ese aquí y ahora. De esta forma, lo que el niño hace en y con la pantalla puede officiar de mediador en la comunicación y encuentro

psicólogo-paciente, permitiendo un acceso a su mundo interno, que quizás no es posible hasta el momento de otra forma.

Referencias bibliográficas

- Aulagnier, P. (1975). *La violencia de la interpretación: del pictograma al enunciado*. Amorrortu Editores. Argentina
- Álvarez, P., Cantú, G. (2011). Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica. *Anuario de investigaciones*. Vol. XVIII, pp. 153-160.
<https://www.redalyc.org/pdf/3691/369139947015.pdf>
- Balaguer, R. (2005). *vidasconnect@das.com. La pantalla. Lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*. Editorial Frontera.
- Balaguer, R. (2007). ¿Por qué atrapan tanto los videojuegos? Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA, Montevideo.
https://www.academia.edu/37000110/Por_qu%C3%A9_atrapan_tanto_los_videojuegos
- Balaguer, R. (2009). Panelista: Lic. Psic. Roberto Balaguer. En "El psicoanálisis frente a las nuevas tecnologías. Entre la incertidumbre y la curiosidad". *Revista de Psicoterapia Psicoanalítica*. Tomo VII, Número 3.
<https://www.bvpspsi.org.uy/local/TextosCompletos/audepp/025583272009070310.pdf>
- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de cultura económica de Argentina.
- Bauman, Z. (2007). *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Editorial Gedisa.
- Bleichmar, S. (1999). *Clínica psicoanalítica y neogénesis*. Amorrortu editores. Argentina.
- Bleichmar, S. (2001). *En los orígenes del sujeto psíquico. Del mito a la historia*. Amorrortu editores. Argentina.
- Calmels, D. (s.f). *El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza*. Presentación.
<https://amsafe.org.ar/wp-content/uploads/Eljuegocorporal.pdf>

- Calmels, D. (2004). *Juegos de crianza. El juego corporal en los primeros años de vida*. Editorial Biblos. Argentina
- Cancio, B. (s.f). *La Violencia de la Interpretación de Piera Aulagnier. Reseña realizada por Bruno Cancio*. https://querencia.psico.edu.uy/libros/piera_aulagnier.htm
- Cantú, G. (2012). Los usos de las nuevas tecnologías: notas para un análisis metapsicológico. *Psicoanálisis* - Vol. XXXIV - Nº 2 - 2012 - pp. 275-298. <https://www.psicoanalisisapdeba.org/wp-content/uploads/2018/04/Cantu.pdf>
- Casas de Pereda, M. (1991). Gesto, juego y palabra. El discurso infantil. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (En línea) (74). <https://www.apuruguay.org/apurevista/1990/1688724719917402.pdf>
- Casas de Pereda, M. (1992). Estructuración psíquica. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (en línea) (76). <https://www.apuruguay.org/apurevista/1990/1688724719927607.pdf>
- Cerutti, A. (2015). Prácticas de crianza, desarrollo infantil e infancia temprana en los albores del siglo XXI. En *Infancia temprana, crianza y desarrollo en la sociedad actual* pp. 5-49. https://www.rau.edu.uy/ei/ciip/DT/Desarrollo_y_practicas_de_crianza.pdf
- ENDIS (2018). Informe de la Segunda Ronda. <http://guiaderecursos.mides.gub.uy/innovaportal/file/99392/1/informe-final.pdf>
- Freud, S. (1895). *Proyecto de una psicología para neurólogos*. <https://www.biblioteca.org.ar/libros/211765.pdf>
- Freud, S. (1914-1916). *Pulsiones y destinos de pulsión*. En *Obras Completas Tomo XIV*. Amorrortu Editores. (pp. 105-134)
- Freud, S. (1920-1922). *Más allá del principio del placer. Psicología de las masas y análisis del yo y otras obras*. En *Obras Completas Tomo XVIII*. Amorrortu Editores. (pp. 1-62).

- Freud, S. (1923-1925). *El Yo y el Ello, y otras obras*. En Obras Completas Tomo XIX. Amorrortu Editores.
- Gianni, K.; Schiavello, G.; Paz, S. (2009). Narrativa y videojuegos. *I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires.
<https://www.aacademica.org/000-020/32.pdf>
- Guerra, V. (2000). Sobre los vínculos padres-hijo en el fin de siglo y sus posibles repercusiones en el desarrollo del niño. *Revista uruguaya de psicoanálisis* (En línea)(91). <https://www.apuruguay.org/apurevista/2000/1688724720009109.pdf>
- Guerra, V. (2004). Cambios en la paternidad: reflexiones sobre algunos efectos en el psiquismo del niño hoy. *Revista de Psicoterapia Psicoanalítica*. Tomo VI, número 4.
<http://www.bvpsi.org.uy/local/TextosCompletos/audepp/025583272004060403.pdf>
- Guerra, V. (2006). Subjetivación en la adolescencia y cambios culturales: ¿nuevas formas de inscripción? *Revista Uruguaya de Psicoanálisis* N° 102, pp. 41 - 60.
https://www.apuruguay.org/revista_pdf/rupt102/rupt102-guerra.pdf
- Guerra, V. (2009). Panelista: Lic. Psic. Víctor Guerra. En "El psicoanálisis frente a las nuevas tecnologías. Entre la incertidumbre y la curiosidad". *Revista de Psicoterapia Psicoanalítica*. Tomo VII, Número 3.
<https://www.bvpsi.org.uy/local/TextosCompletos/audepp/025583272009070311.pdf>
- Guerra, V. (2014). Ritmo, mirada, palabra y juego: hilos que danzan en el proceso de simbolización. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (en línea) (119): pp. 74-97.
<http://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201411907.pdf>
- Guerra, V. (2015). El ritmo y la ley materna en la subjetivación y en la clínica infantil. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (en línea) (120): pp. 133-152.
<http://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201512009.pdf>

- Guerra, V. (2017). Subjetivación infantil actual y riesgo de autismo: Perspectiva psicoanalítica de los trastornos de subjetivación arcaica. En *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (en línea)(124): 21-43.
<https://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201712403.pdf>
- Janin, B. (2012). Los niños rebeldes y desafiantes de hoy. En *Actualidad Psicológica* N° 405. http://bibliotecas.ucasal.edu.ar/opac_css/doc_num.php?explnum_id=97
- Janin, B. (2017). El sufrimiento psíquico en los niños en los tiempos actuales. Intervenciones subjetivantes. *Cuadernillo Aperturas N°1*.
<http://aperturasclinicas.cl/wp-content/uploads/2017/11/El-sufrimiento-psiquico.pdf>
- Muniz, A. (2013). Abordajes clínicos de las problemáticas actuales en la infancia. *Psicología, Conocimiento y Sociedad* (3) 2, pp. 135-154.
<http://www.scielo.edu.uy/pdf/pcs/v3n2/v3n2a07.pdf>
- Muniz, A. (2015). La dimensión compleja del sufrimiento en la infancia. En Bafico et. al. *Patologización de la infancia en Uruguay: aportes críticos en clave interdisciplinar* (pp. 19-28). Estudios Sociológicos Editora.
http://estudiosociologicos.org/-descargas/eseditora/patologizacion-de-la-infancia_maria-noel-miguez-coordinadora.pdf
- Queirolo, S. (2009). Panelista: Lic. Psic. Sandra Queirolo. En "El psicoanálisis frente a las nuevas tecnologías. Entre la incertidumbre y la curiosidad". *Revista de Psicoterapia Psicoanalítica*. Tomo VII, Número 3: pp. 169-177.
<http://www.bvspsi.org.uy/local/TextosCompletos/audepp/025583272009070313.pdf>
- Queirolo, S. (2017). Modalidades vinculares en las familias con niños en la época actual: Desafíos clínicos. *Revista uruguaya de Psicoanálisis* (124): pp. 94-103.
<https://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201712408.pdf>
- UNICEF (2018). Niños, niñas y adolescentes conectados: Informe Kids Online Uruguay.
https://www.bibliotecaunicef.uy/doc_num.php?explnum_id=188

- Rodulfo, R. (2019). *En el juego de los niños. Un recorrido psicoanalítico desde las escondidas hasta el celular*. Editorial Paidós.
- Schejtman, C. R.; Duhalde, C.; Silver, R.; Vernengo, M.; Esteve, M.; Huerin, V. (2010). Los inicios del juego en la primera infancia y su relación con la regulación afectiva diádica y la autorregulación de los infantes. *Anuario de Investigaciones*, vol. XVII, 2010, pp. 253-264. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139946060>
- Viñar, M. (2006). Inquietudes en la clínica psicoanalítica actual. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis* 103: pp. 22-39.
https://www.apuruguay.org/revista_pdf/rup103/rup103-vinar.pdf
- Viñar, M. (2013). Avatares de la estructura familiar en el siglo XXI. La función paterna. Declinación/transformaciones. *Revista Uruguaya de Psicoanálisis* 117: pp. 137-160.
<https://www.apuruguay.org/apurevista/2010/16887247201311709.pdf>
- Winnicott, D. (1960). La relación inicial de una madre con su bebé. En *La pareja madre-lactante*.
https://www.scribd.com/document_downloads/direct/347293390?extension=pdf&ft=1574445839<=1574449449&user_id=82225930&uahk=p0WKluZzIKjqrOt6BoG33QvDMml
- Winnicott, D. (1962). La integración del yo en el desarrollo del niño. En *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*.
https://www.scribd.com/document_downloads/direct/61197776?extension=pdf&ft=1574452767<=1574456377&user_id=82225930&uahk=wNS6rXR3hOs5ApMNQsJyAZNN6so
- Winnicott, D. (1972). *Realidad y juego*. Barcelona, Editorial Gedisa: 1979.
- Winnicott, D. (1975). *El proceso de maduración en el niño: estudios para una teoría del desarrollo emocional*. Barcelona, Editorial Laia.

Winnicott, D. (1987). *Los bebés y sus madres*.

https://www.scribd.com/document_downloads/direct/293045422?extension=pdf&ft=1573523976<=1573527586&user_id=82225930&uahk=nDGTKje_E8R72nlwVKhFmva74qc