



Universidad
Nacional
de Rosario

Facultad de Psicología

JUEGO Y VIRTUALIDAD:
¿QUÉ SE JUEGA EN LAS PANTALLAS?

Modalidad: Ensayo

Autora: Cases, Candela

Legajo: C-5869/6

D.N.I: 40.769.863

Graduada responsable: Rabellino, Ma. Victoria

2023
Agradecimientos

Llegar a esta instancia de elaboración de mi Trabajo Integrador Final no hubiese sido posible sin el apoyo de muchas personas que estuvieron a mi lado en estos largos años de estudio.

Principalmente agradezco a mi familia por haberme dado la oportunidad de estudiar

una carrera que me apasiona y por ser mi gran sostén incondicional. A mis amigas, las que la vida me presentó hace muchos años en la escuela, que han estado siempre en las buenas y en las malas. También agradezco a las amigas que la facultad me dio, sin su compañía y aliento definitivamente todo hubiese sido más difícil.

Gracias a mi novio por ser mi compañero fiel y por bancarme en todas siempre. Gracias a Victoria, mi docente responsable que con su lectura crítica me acompañó en el camino sinuoso de la escritura y que con sus aportes me fue abriendo camino a nuevos interrogantes.

Por último, gracias a la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario por haberme enseñado tanto y por haberme dado los mejores años de mi vida que recordaré por siempre.

Índice

Resumen.....	1
Introducción.....	2
I. Juego, luego existo.....	2
II. Del universo físico al universo virtual ¿qué se juega en las pantallas?.....	5
III. Jugar virtualmente.....	7
IV. Jugar con Otro.....	9
Conclusión.....	11
Referencias bibliográficas.....	12
Resumen	

El juego es un recurso estructural y subjetivante para el niño. Lo que caracteriza al juego es que mediante él, el niño puede crear una escena en la cual representar y elaborar lo que vivencia pasivamente. Gracias al juego tienen lugar operaciones que son necesarias para que el niño se constituya subjetivamente ya que con las ficciones que crea puede hallar su lugar y la falta en el Otro para producirse como sujeto. Las formas de jugar y los objetos utilizados para ello, varían con el tiempo, en la actualidad los universos virtuales son los más elegidos por los niños como espacios para el despliegue de su jugar por lo que nos interrogamos acerca del modo en que dichos juegos virtuales pueden funcionar como recurso para la constitución subjetiva. Con el propósito de alejarnos de una mirada moralizante en torno a ellos y con la premisa de que ese tipo de juegos pueden ser un recurso subjetivante, se analiza y reflexiona, desde el marco teórico y epistémico del psicoanálisis, las condiciones que tiene que cumplir una actividad para ser denominada juego: haber sido jugado por un Otro primordial como condición preliminar, una posición activa por parte del niño y creación del juguete. Respecto a los objetos que se utilizan para jugar, se llega a la conclusión de que no importa la materialidad de los mismos, en este caso, virtuales, sino el cómo el niño los inviste de sentido para insertarlos en una trama singular.

Introducción

En el presente ensayo abordamos como temática la relación entre los juegos virtuales y la constitución subjetiva del niño, entendiendo por juego virtual a las modalidades lúdicas que los niños llevan a cabo a través de dispositivos tales como la computadora, tablet o celular y que por lo tanto están mediados por una pantalla.

La tecnología para los niños del siglo XXI ya es un hecho y los mismos se ven atraídos, desde edades cada vez más tempranas, por los juegos virtuales. Los múltiples dispositivos digitales que se encuentran a su alcance modifican las variables de tiempo y espacio, así como también las relaciones intersubjetivas que pueden surgir en el jugar. En efecto, el interrogante que nos interpela y guía el escrito es: ¿de qué modo los juegos virtuales funcionan como recurso para la constitución subjetiva? Este interrogante opera como inquietud y como una apuesta a indagar sobre las posibilidades que la virtualidad ofrece a los niños.

Se toma distancia de las lecturas que afirman que los niños frente a las pantallas quedan en una posición pasiva y de no despliegue de su actividad y creatividad para reflexionar sobre el modo en que el juego, tal como se despliega en un universo virtual, es juego sin más, juego con todas las potencialidades que desde el psicoanálisis se le ha atribuido como recurso subjetivante para el niño. Por tal motivo es que ponemos foco en las teorizaciones que desde el marco teórico, ético y epistémico del psicoanálisis se han desarrollado en torno al juego y sus funciones, y que lo definen como recurso que forma

parte de la subjetivación para ponerlas en consonancia con la época actual y con las nuevas condiciones del jugar mediadas por los dispositivos tecnológicos.

El propósito es considerar que lo crucial en el juego es el modo y el cómo el niño utiliza los dispositivos para desplegar su juego y sus ficciones.

Se trata de un tema de relevancia tanto disciplinar como social en la medida en que somos sujetos atravesados por la virtualidad. Para los padres y tutores pero también para trabajadores de la salud mental y educadores y todos aquellos que desempeñan su trabajo con niños, es oportuno reflexionar acerca de las condiciones actuales del jugar que habiliten experiencias enriquecedoras para la constitución subjetiva.

I. Juego, luego existo

Para reflexionar sobre el modo en que los juegos virtuales forman parte de la constitución subjetiva de los niños es pertinente que tengamos como horizonte la pregunta respecto de cuál es la relación entre el juego y la constitución subjetiva.

Desde la teoría psicoanalítica se conceptualiza al juego como un recurso estructural para los niños y como una actividad propia de los mismos, incluso se puede afirmar que los niños son niños porque juegan pero ¿en qué consiste el valor que adquiere el juego en la niñez?

Existen varias razones por las que los niños juegan: los niños juegan solos o con otros, lo hacen en diferentes espacios y con diferentes elementos; juegan porque les produce placer, porque les gusta hacerlo, se divierten, también les sirve para expresar agresión, liberarse de sentimientos de odio o también de la ansiedad (Winnicott, 2003). De entre todas estas funciones que permiten al niño exhibir parte de su mundo interior así como del exterior a personas que lo rodean, nos detenemos en aquella particularidad del juego que hace que el niño produzca algo nuevo en ese jugar.

Freud en *El creador literario y el fantaseo* expone acerca del acto creador que surge en el juego que permite al niño crear un mundo propio e insertar en él las cosas del mundo real de una forma más agradable, permitiéndole posicionarse de una mejor manera de la que estaba antes, afectado por diferentes sucesos (Freud, 1992). En este sentido entendemos que mediante la actividad lúdica el niño intenta manipular a través de diferentes objetos, situaciones de su vida, es decir, hace uso de los distintos elementos

2

que están a su alcance, los inviste y manipula para armar las diferentes escenas que hacen a su jugar. Es en dichas teorizaciones donde podemos ubicar el rasgo que caracteriza al juego y es que en él, el niño se muestra creador. Freud hace esta misma lectura años más tarde al observar el juego de un niño que cada vez que su madre se iba, arrojaba los objetos lejos de sí y jugaba a que se iban, que bautizó con el nombre de 'Fort-Da'.

Con estas conceptualizaciones en el horizonte, podemos afirmar que el juego implica un posicionamiento activo por parte del niño, de ahí una primera condición del jugar. A su vez, no basta con que al niño se le ofrezcan objetos sino que lo importante es detenerse a reflexionar en el modo, es decir, en cómo el niño los va a utilizar. Hay niños que están rodeados de todo tipo de juguetes y sin embargo, no juegan con ellos, prefieren otros elementos, o también sucede que desde la industria se confeccionan juguetes para una determinada función y el niño los utiliza de otro modo demostrando que lo determinante es la manera en que el niño hace funcionar los objetos. Es crucial que el niño los active y los haga funcionar como juguetes, no basta que estén ahí presentes sino que el niño con su capacidad creativa los inserte en su juego de forma singular.

Ahora bien, considerando que el juego es un recurso que brinda todas esas

posibilidades ¿cuál es su relación con la constitución subjetiva? Es decir, ¿por qué el juego adquiere un papel fundamental en los tiempos de constitución subjetiva para el niño?

Para ahondar en mencionados interrogantes, es necesario aclarar que utilizamos la categoría 'niño' sin hacer distinciones de género y diversidad, advertidos de que se trata de una categoría histórica y socialmente construida. No se trata de una categoría neutral sino que está cargada de un sentido de acuerdo a la lectura que se haga de la misma. El psicoanálisis conceptualiza al niño como un sujeto a devenir, un sujeto en construcción y así subvierte el paradigma de un devenir natural al teorizar sobre los movimientos que deben acontecer. En palabras de Silvia Bleichmar (1984):

Los grandes movimientos por los cuales debe pasar el sujeto psíquico en estructuración a partir de la tarea fundamental a afrontar en los primeros años de la vida: el desprendimiento de la madre y la constitución de una estructura singular que le permita ubicarse en el mundo en tanto sujeto (p. 30).

Por constitución subjetiva entendemos al proceso por el cual un niño debe transitar para devenir como sujeto, es decir, que deben acontecer determinadas operaciones para que un niño se posicione como sujeto deseante. El niño no puede ser reducido solamente a un organismo biológico que llega al mundo con necesidades que deben ser satisfechas sino que existen ciertas determinaciones presentes en quienes anteceden al niño, es decir, en quienes lo reciben, que comienzan a producir efectos desde antes que el niño exista. En esa prehistoria, en palabras de Rodolfo (1996), se ubican significantes que circulan y atraviesan generaciones y que podrán designar a ese niño por llegar. Es decir, ya marcan de alguna manera el lugar que va a ocupar en el mito familiar pero el niño podrá hallar una manera de hacer algo con esos significantes que lo marcan y que le permitirá correrse de ese lugar fijado de antemano y crear otro escenario posible para él.

En tal sentido podemos establecer una primera aproximación sobre el vínculo existente entre juego y constitución subjetiva ya que uno de los recursos con los que cuenta el niño para producir esas operaciones es el juego, en tanto que le permite poner en acto lo que vive pasivamente en su contexto vincular y familiar. Es así como el juego es un recurso para constituirse como sujeto.

Ahora bien, si planteamos que el niño debe transitar un proceso para constituirse como sujeto es porque no llega al mundo como tal. Para tal afirmación nos sostenemos en las conceptualizaciones de Lacan en su *Seminario X* donde plantea que el niño llega

3

al mundo como objeto ¿de quién? posiblemente de sus padres o quienes cumplan la función de encarnar al Otro primordial y alojar al niño en su deseo en tanto que el sujeto se conforma en el campo del Otro pero a partir de una falta, de un agujero y un vacío que pueda hallarse en esa alteridad (Lacan, 2006). Esa falta la entendemos como el hecho de que el Otro no tiene todas las respuestas y es precisamente ese punto de vacío lo que permite al niño preguntarse ¿qué desea el Otro?, pregunta que no obtendrá jamás respuesta pero que dará pie a todas las ficciones posibles para poder responder a ese interrogante. Ficciones que pueden tener lugar a partir del recurso del juego que como tal permite al niño crear respuestas y resignificar lo que recibe de los Otros primordiales y a su vez, construir respuestas ante ese Otro omnipotente que no se sabe lo que quiere y desea.

De ahí a que se defina al juego como un recurso para la constitución subjetiva, porque entre las muchas posibilidades que le brinda al niño, se encuentra la de permitirle

posicionarse de una forma que no sea mortífera frente al Otro, que sería justamente quedar ubicado como objeto del Otro.

En efecto, entendemos que la constitución del niño como sujeto y falta en el Otro son dos cuestiones que son indisociables y el juego aparece allí como recurso que permite una articulación en tanto posibilita encontrar ese punto de vacío e inconsistencia. El juego permite desplegar una ficción, una escena con la cual el niño intenta ubicarse en una relación con el deseo del Otro en pos de su constitución como sujeto, es decir, se recupera como sujeto en la actividad del jugar: “cuando un niño arma la escena lúdica estará delimitando el espacio del Otro, estará produciendo tiempos de construcción de la escena, de pasaje del espacio del Otro a la escena del sujeto” (Flesler, 2012, p. 76). Mediante el jugar el niño hace surco, permite superar lo siniestro y encontrar su posición como sujeto deseante.

Luego de precisar la función del juego como recurso para el niño, una inquietud que se nos presenta es ¿qué determina que un niño pueda contar con tal recurso? No es posible ubicar tal determinación sólo del lado del niño, que es quien tiene que jugar activa y creativamente sino que para que él mismo pueda posicionarse como jugador, es necesario vislumbrar cuál es el papel de quienes cumplen con las funciones parentales. Si bien se ha hecho hincapié en que el niño debe correrse del lugar de ser objeto y precisamente el juego da esa posibilidad, parecería ser una instancia por la que el niño debe atravesar. En tal sentido Peaguda (1997) establece que el niño tiene que haber sido jugado por Otro para luego poder llevar a cabo su juego, en tanto que jugador. La autora identifica al Fort-Da (teorizado por Freud) como el precursor de todos los juegos que un niño podrá llevar a cabo en tanto sería el primer juego en el que el niño hace propios los significantes que recibió del Otro cuando era jugado por él. El ser jugado por Otro se puede entender como el hecho de que el niño al nacer, en su indefensión, está a merced de los cuidados, designios y omnipotencia de un otro adulto que responde a las demandas del niño. Pero lo que sucede es que no es posible que ese Otro esté siempre disponible por lo que el niño ante las ausencias recurre a la ficción.

En este sentido, Winnicott (2003) alude al ambiente facilitador como aquél que habilita el espacio de juego como recurso subjetivo para el niño. Este ambiente lo forman los adultos que cumplen con las funciones de cuidado, protección y sostén y son también quienes crean un ambiente de confianza para el niño. El autor hace referencia a una ‘madre suficientemente buena’ que debe estar presente cumpliendo con su tarea de cuidado pero a la vez alejándose en ciertos momentos para producir las frustraciones necesarias para que el niño pueda ficcionar. Allí surge lo que se denomina campo de juego, en ese espacio potencial entre el bebé y la madre que posibilita que el niño advenga como sujeto. Es posible ubicar nuevamente en la conceptualización de dicho autor, la necesidad de la presencia de un Otro adulto que sostenga pero a su vez que muestre su falta y abra el espacio para que el juego y la ficción surjan. Este es un punto a tener en cuenta en relación a los juegos virtuales en tanto que si apostamos a que éstos sean un recurso subjetivo para el niño, no tenemos que olvidar que esa posibilidad no

4

estaría dada sino hay un paso por la instancia de ser jugado por el Otro que es la que permite que los primeros juegos surjan.

En resumen, la construcción de la escena lúdica requiere de ciertas condiciones, una de ellas es la posición activa y creadora por parte del niño para que sea él mismo quien manipule los objetos y los invista de sentido y que a su vez le permita hallar su lugar como sujeto, es decir, ubicar la falta en el Otro. Otra condición es la disponibilidad libidinal de quienes rodean al niño y cumplen con las funciones parentales para, además de sostener al niño en su indefensión originaria, favorecer el advenimiento del jugar.

A partir de estas puntualizaciones que permiten aproximarnos a la relación entre

juego y constitución subjetiva, a continuación reflexionamos acerca de cómo el juego con todas estas potencialidades puede desplegarse en el universo virtual. Nos preguntamos ¿de qué manera la virtualidad habilita que resurja el juego como recurso subjetivante?

II. Del universo físico al universo virtual ¿qué se juega en las pantallas?

A lo largo de la historia cambian las formas de jugar, los juguetes ofrecidos por el mercado son cada vez más complejos pero, desde hace ya varios años, se produce un giro rotundo. Con el incesante crecimiento del uso de la tecnología, los niños comienzan a verse atraídos por los juegos virtuales, ya sean online, por playstations, en sus computadoras o tablets.

No es posible desconocer el hecho de que la virtualidad ya forma parte de nuestras vidas y esto se intensificó durante la pandemia por Covid-19, donde el Aislamiento Social Preventivo y Obligatorio empujó a todos a buscar los medios virtuales para realizar lo que antes se realizaba cuerpo a cuerpo. Esto no fue ajeno a los niños quienes si bien ya se veían atraídos por los dispositivos digitales desde antes, en tal contexto comenzaron a utilizarlos en mayor medida, dispositivos que dan lugar a un nuevo escenario para que se despliegue el juego: el virtual ¿qué particularidades muestran estos juegos?

La virtualidad imprime otras características al juego que lo diferencian del llevado a cabo con objetos físicos. Si bien existe una amplia variedad de juegos virtuales, con diferentes modalidades y objetivos, algo que tienen en común, al realizarse a través de una pantalla, es que la imagen ocupa un lugar central. En efecto, en el juego en pantalla prevalece la imagen por sobre los otros registros, de allí el efecto hipnotizador que poseen. Además, estos juegos se basan en un flujo audiovisual constante donde priman la acción, movimientos vertiginosos, luces y sonidos fuertes propiciando que los niños queden fascinados por largos periodos de tiempo frente a ellos. Es en estas particularidades que múltiples autores se detienen para enfatizar en los efectos posiblemente negativos que tiene para el niño jugar virtualmente.

Al respecto Janin (2016) plantea que las imágenes que provienen de los dispositivos virtuales no tienen en cuenta los tiempos ni las reacciones de los niños dejándolos como un espectador pasivo frente a ellas. Para la autora, estas imágenes cargadas de información son las que determinan el juego y el niño puede creer que él es quien está dirigiendo pero en realidad está siendo dominado por las imágenes que cautelosamente los creadores del juego colocaron en una sucesión ordenada. Ahora bien, ser un mero espectador y accionador de las posibilidades que la pantalla ofrece ¿es jugar? Un niño que se encuentra frente a una pantalla accionando las posibilidades que el juego virtual le ofrece, posibilidades que un adulto ya programó de antemano, ¿es actor de su juego?

Otro autor que también teoriza en torno a las implicancias que tiene para el niño el jugar virtualmente es Levin (2018) quien sostiene que en ellos el estilo personal del jugador se encuentra acotado ya que el juego y la realidad virtual, con sus historias, personajes etc. fueron producto de la imaginación del creador, por lo que si hay creatividad, es mayoritariamente de quien lo inventó. Los niños así van desempeñando

todas esas posibilidades pero lo que sucede es que estas no son infinitas, no se trataría de inventar sino de ir descifrando lo que el creador ideó.

A su vez, otro factor que se enfatiza es que en la virtualidad hay una simulación de la realidad objetal, personas, animales y objetos de toda índole son representados y el parecido es tal que la frontera entre el objeto verdadero y el de apariencia se desdibuja.

Los personajes se mueven, caminan, corren, dialogan y realizan todo tipo de actividades más y para ello solo basta el accionar de una tecla por parte del niño. En este sentido, Levin (2018) enuncia que la diferencia que encontramos entre estos objetos virtuales y los objetos físicos no radica solamente en su materialidad sino en el soporte representacional, estas simulaciones cada vez más refinadas y elaboradas comienzan a determinar el juego aplacando el afán creativo del niño: “el niño, excluido del placer de jugar inventando, de crear azarosamente escenificando, queda fijado, inmóvil, estático, y es el objeto el que se mueve, actúa, habla, canta, juega, hace por él” (p. 35). Es como si el juguete fuese el protagonista más que el niño.

Si bien adherimos a la idea de que el modo en que están contruidos y diseñados los juegos virtuales producen fascinación en los niños, que muchos de ellos son productos elaborados por grandes empresas en donde se realiza un trabajo exhaustivo para diseñar todo los detalles y opciones del mismo, no consideramos que la única posibilidad que tenga el niño frente a los dispositivos digitales sea la de ser un espectador pasivo. Posicionarse de ese modo implicaría sostener que entonces en la virtualidad no habría posibilidad de despliegue del juego.

En lo que respecta a la variable del tiempo, Fernández Miranda (2021) enuncia que muchos de estos juegos son ideados para que haya múltiples versiones o si se quiere, niveles que den la sensación de no tener fin, es decir, las posibilidades a descifrar parecen inagotables propiciando que el niño pase más tiempo utilizándolos. Por ejemplo, en algunos de estos juegos, hay muchas vidas y la muerte casi no existe, si el personaje muere se reemplaza rápidamente por otro o incluso es posible revivirlo o borrar la partida para iniciar nuevamente, como si la muerte no sucediera. El autor también destaca que en los juegos virtuales hay una ausencia de pausas, no hay corte con el objeto virtual porque los intervalos son insoportables, producen angustia y enojo. Si bien sabemos y en tal sentido acordamos con Fernández Miranda de que la virtualidad da la posibilidad de conectividad y receptividad de estímulos permanentes y como tal nos ubica en una cultura de la inmediatez donde cada vez hay menos tolerancia a la espera, sostenemos que esto no impide que el jugar del niño en la pantalla sea interrumpido.

El niño que juega con su computadora o tablet está inmerso en un ambiente donde se encuentran presentes otros objetos, otros sujetos y múltiples estímulos que si bien pueden no estar captando su atención, son susceptibles de introducir límites y pausas. Pausas que podrán brindarle al niño el tiempo necesario para poder de alguna manera procesar y así producir una respuesta frente a los estímulos que recibe, darles un sentido y a su vez transformarlos. Pausas e interrupciones para que algo acontezca.

Finalmente, otra particularidad a tener en cuenta es que la virtualidad produce cierto impacto en las relaciones intersubjetivas que tienen lugar en el jugar. Los juegos virtuales suelen ser solitarios debido a que el niño está solo frente al dispositivo y no requiere de un otro que esté presente físicamente, ya sea como rival o par. Al respecto, Calmens (2019) establece que en su lugar se halla un otro anónimo escondido detrás de un avatar o personaje virtual que reemplaza a un otro corporal que podría estar presente allí aportando una mirada, palabras, sostén, interrupciones y por sobre todo, otorgar diferentes sentidos a las reacciones del niño. No obstante, hoy en día existen muchos juegos virtuales en línea donde el niño puede comunicarse con jugadores de todas partes del mundo, compartir sus ideas, emociones, esto a su vez se ve facilitado mediante chats o incluso videollamadas. Si bien estos otros son representados por un avatar o personaje e interactúan con el niño a partir de imágenes y palabras escritas se ubican como auténticos compañeros de juego por lo que plantear que los juegos virtuales conducen a un aislamiento del niño es posible de ser cuestionado. De igual manera, no hay que olvidar que en los primeros tiempos de vida el niño juega solo y parece estar sumergido

mismo siendo lo crucial allí alguien que esté presente, que mire, diga alguna palabra al niño, le dé o quite algún objeto, entre otras cosas. Este Otro puede estar realizando otra actividad pero no deja de producir efectos con su presencia. Esto nos posibilita sostener que no podría establecerse que el niño jugando en el dispositivo digital está completamente solo.

Si se recuperan las conceptualizaciones de mencionados autores, es para tomar una posición crítica con respecto a las mismas, ya que consideramos que conducen a demonizar a los juegos virtuales y en contraposición ubicar a los juegos más clásicos como los únicos que habilitan experiencias enriquecedoras para la constitución subjetiva. Advertimos que la virtualidad imprime otras características al jugar del niño, éstas no se dejan de lado, pero se intenta no arribar a conclusiones acabadas como sería resumir que lo más adecuado es que los niños no jueguen virtualmente. Es por esa razón que, atendiendo a la complejidad de las experiencias infantiles actuales, creemos que el psicoanálisis nos ofrece herramientas para poder reflexionar sobre el modo en que el espacio virtual es un escenario más para el despliegue del juego en tanto que dichos objetos virtuales también son susceptibles de recibir sentido como cualquier otro objeto.

III. Jugar virtualmente

Si se realiza una retrospectiva en el tiempo, el surgimiento de la virtualidad no es lo único que causa una revolución en el jugar de los niños ya que progresivamente los objetos ofrecidos a los mismos se fueron complejizando. En épocas pasadas se utilizaban juguetes rudimentarios hasta que los desarrollos industriales posibilitaron la construcción de juguetes de plástico, a pilas o batería. La materialidad de los juguetes nunca fue la misma y es posible que en los tiempos que siguen también prosiga modificándose.

Esta consideración nos permite reflexionar sobre la materialidad de los objetos como un factor que no es determinante ya que ésta varía en las diferentes épocas y sin embargo, no impide que los niños jueguen y sigan construyendo diversos sentidos que busquen significar e inscribir lo que vivencian.

La principal acusación hacia los juegos virtuales que puntualizan los autores que se mencionan en el apartado anterior recae en su materialidad. Por supuesto acordamos en que si no hay creatividad y puesta en acto por parte del niño y este se queda hipnotizado frente a una pantalla desplegando una actividad sistemática, no hay juego como recurso subjetivo. Sin embargo, cuestionamos cuando esto se hace extensivo a todo lo que el niño lleva a cabo a través de una tablet o computadora, como si el juego que pudiera desplegar allí no sería un juego 'auténtico' o por expresarlo de otra forma, que sería menos juego que un juego en el espacio físico.

El juego como recurso subjetivante implica que el niño en su jugar cree el juguete, invente, ocupe su tiempo placenteramente y juegue con lo inexplicable, con aquello que no comprende y lo atemoriza. La forma de enfrentar aquello es poniéndolo en escena, representándolo y eso no es posible sin un papel activo del niño. Ahora bien, ¿cuánto importa la materialidad de los elementos que para ello utiliza?

Si se consideran las teorizaciones freudianas respecto del juego del Fort-Da, leemos que Freud no se detiene en cuanto a la materialidad del objeto, por el contrario, hace hincapié respecto a la función y la acción del niño de tomar y arrojar cualquier objeto que estuviese al alcance, en este caso, un carretel atado a un piolín. Allí radica lo fascinante del juego, cualquier objeto que esté al alcance del niño puede ser investido y utilizado para jugar: "poco importan aquí la materialidad de los elementos a los cuales echa mano; lo que sí cuenta es la transmutación que reciben en sus manos y en manos de su inventiva" (Rodulfo, 2019, p. 58). En consecuencia, para que el juego sea tal, es necesaria la inventiva por parte del niño, que este pueda atribuir sentidos a los objetos que utiliza, no hay opciones ni caminos preestablecidos al jugar.

La diferenciación tajante entre realidad material o verdadera y realidad virtual nos lleva a un callejón sin salida. Al respecto Passerini (2021) destaca que desde una postura psicoanalítica, la realidad psíquica es siempre la decisiva en desmedro de la realidad material por lo que no debería ser determinante si lo que realiza el sujeto ha acontecido o no en la realidad material, si tiene efectos subjetivos, entonces posee realidad psíquica. Consideramos que esto no es ajeno al juego virtual del niño y que la pantalla supone un nuevo espacio donde jugar y disponer de subjetividad.

Durante el juego, el niño va armando sus historias a través de los diferentes objetos que manipula, produciendo una 'operación de vaciamiento' (Levin, 2018) que es una operación simbólica que le permite al niño utilizarlos no en función de la utilidad para los que fueron creados sino en función al sentido que el niño les otorga. En otras palabras, se produce un vacío que el niño podrá ocupar con sus ficciones y fantasías de modo que un objeto que fue creado para cierta función, en manos del niño, puede ser utilizado de muchas otras formas entramado en una escena singular propia de ese niño y de nadie más. El juguete entonces es creado por el niño, no habría un juguete sin un niño que esté allí invistiendo libidinalmente. Hay lógicas en el juego que permiten ciertas imposibilidades a través de la simbolización y del 'como sí', por ejemplo un palo de escoba puede ser un auténtico caballo, una tela puede ser desde una capa hasta la alfombra mágica de Aladín, en fin, numerosas posibilidades en donde muchas veces ni siquiera hay una correlación entre la forma y cualidad del objeto con aquello que se representa a través de él. Es así como cualquier cosa puede servir de juguete, desde los objetos más cotidianos y obsoletos hasta los más sofisticados, en esta última categoría podemos ubicar a los aparatos tecnológicos que pueden ser una territorialidad para el despliegue creativo de los niños siempre y cuando despierte en ellos una fecunda imaginación.

Sostenemos la premisa de que el juego virtual sí puede constituirse como un recurso para la constitución subjetiva pero problematizamos bajo qué condiciones, haciendo énfasis en el 'cómo'. Es crucial discernir cuando el niño se encuentra en una posición pasiva frente a las pantallas y cuando en su lugar, el niño juega a través de las mismas. El niño puede no producir un juego en la virtualidad pero esto no se debe al hecho de que esté utilizando una tablet, computadora o celular ya que no es posible generalizar y postular que por las características de estos dispositivos el niño no podría jugar. Se vuelve a enfatizar que lo determinante es el modo singular en que el niño los utiliza.

En relación al juego Baraldi (2005) establece:

Esta actividad a veces es confundida con imitaciones o meros automatismos y que el jugar, lejos de constituir una acción espontánea, es el efecto de un trabajo que el infante realiza. Trabajo que como tal tiene su especificidad, su lógica y su finalidad (p. 23).

La ausencia de juego puede suceder con cualquier objeto, es decir, que el hecho de que un niño se encuentre con un juguete no indica que esté necesariamente jugando. Esto entonces también es posible de suceder con la virtualidad. La misma puede ser un escenario ante el cual el niño queda hipnotizado, visualizando las imágenes proyectadas o accionando sólo las posibilidades presentadas, o bien, puede producir algo con su hacer. Una de las condiciones que se deben identificar en la actividad para definirla como juego es que el niño construya el juguete. Si retomamos el popular juego del Fort-Da, lo significativo allí es que el carretel deja de ser un carretel para adquirir otro sentido.

Por otro lado, otro elemento que se debe identificar en la actividad que realice el

niño, es la construcción de una escena que tenga la función de marco donde el niño y los diferentes personajes puedan desplegar sus acciones. En la escena creada por el niño los objetos pueden representar cosas diferentes a lo que realmente son y el niño puede encarnar distintos personajes. Esto implica que el niño vivencie el juego como real, si no

8

se vivencia como real, el jugar se degrada en una acción carente de sentido. La pérdida del sentido de realidad es un factor que hace al juego como recurso:

Se trata de una ficción que permita enmascarar lo real e instalar un orden en el juego por el cual, si bien el pequeño sabe que se trata de un 'como sí', igualmente cree en él al modo en que un adulto es capaz de meterse en la película que lo hace reír o llorar (Baraldi, 2005, p. 26).

Considerar que los juegos virtuales son nocivos por el gran parecido de los objetos y personajes con la realidad física que harían que el niño confunda la realidad con el mundo ficcional es un argumento que carece de valor en cuanto a que precisamente es en esa confusión donde radica el valor del juego. Por ejemplo, un niño puede jugar virtualmente y encarnarse imaginariamente en uno de los personajes de su videojuego y llevar a cabo todo tipo de hazañas en un universo virtual, nada impide que se produzca ese 'hacer de cuenta'.

Si se identifican estos elementos en cualquier actividad que el niño lleve a cabo en su dispositivo, podemos aseverar que habría posibilidad de jugar virtualmente, no sólo por la astucia que los niños pueden mostrar al sortear diferentes obstáculos de los juegos sino también por el trabajo de invención, edición y programación que posibilitan los objetos virtuales. La virtualidad no es límite para el hacer creativo, ella no obstura la creación sino que se trata de una realidad virtual de ficción. En los juegos virtuales los niños pueden crear nuevos mundos, han pasado de ser jugadores a ser programadores ya que son infinitas las opciones que ellos poseen para diseñar los juegos y crear sus personajes, eligiendo sus características, rasgos, vestimentas, objetos, diseñando el mundo en el que se desenvuelve, y demás. Allí hay una puesta en juego de la singularidad de quien crea.

Con respecto a los compañeros de juego y la importancia del jugar con un otro, no consideramos que la virtualidad rompe con dichos vínculos. Principalmente porque la comunicación y el intercambio con los otros se ve muchas veces posibilitada y agilizada por los distintos dispositivos con los que se cuentan hoy en día. Incluso la comunicación no sólo se realiza vía mensajes escritos sino que existen otros medios como lo son el audio y videollamada. Los niños pueden ocupar su tiempo en un videojuego al mismo tiempo que mantienen una conversación con un compañero. A fin de cuentas, Passerini (2021) sostiene que no es ajeno a ningún psicoanalista el hecho de que no hay más que relaciones virtuales entre los hombres ya que no hay vínculo humano que no pase por el rodeo del Otro. En tal sentido, no hay razón para considerar estas relaciones mediadas por una pantalla como menos genuinas que las que se dan cuerpo a cuerpo.

IV. Jugar con Otro

De acuerdo con el recorrido bibliográfico realizado hasta aquí y nuestra escritura crítica al respecto, consideramos que hemos identificado al juego virtual como un recurso subjetivo para los niños en tanto pueden desplegar creatividad a través de ellos y ser artífices de sus ficciones. En definitiva, es posible que el niño le adhiera su propia

impronta a un juego que quizás ya está programado desde un inicio, jugándolo a su manera. Identificamos que en ese jugar a su manera el niño hace uso del juego como recurso para poder desplegar todos los movimientos necesarios en pos de contribuir al proceso de constitución subjetiva

Ahora bien, no hay que olvidar el papel que cumplen los Otros primordiales que habilitan el espacio de juego y en definitiva, crean las condiciones para que el niño utilice el juego como recurso. Anteriormente hemos descrito la importancia de que el niño sea jugado por un Otro, sobre todo, durante los primeros momentos de constitución. Es

9

necesario aclarar entonces que el juego virtual puede ser un recurso subjetivo para un niño que ya ha atravesado por esa etapa de ser jugado por el Otro, por ejemplo, en los primeros meses e incluso años de vida, razón por la cual consideramos que el juego virtual puede ser un recurso para sublimar para un niño atravesando la etapa de latencia. Momento en el cual posee todas las condiciones para tomar el dispositivo digital y poner en acto toda su creatividad.

A continuación, y antes de concluir, nos resulta pertinente detenernos en el modo en el cual como adultos nos disponemos frente a un niño que juega virtualmente, ¿de qué forma nos posicionamos cuando vemos a un niño ocupar por largos intervalos de tiempo un dispositivo tecnológico?

Volnovich (2017) insiste en interrogarse sobre el lugar de los adultos en relación a las infancias en un contexto de cibercultura plagado de prejuicios acerca de crecer y aprender en un mundo lleno de pantallas, una cultura que tiene como protagonistas a los nativos digitales. Con 'nativos digitales' se refiere a un concepto acuñado por Prensky (2001) para referirse a quienes han nacido en un mundo donde la tecnología y la posibilidad de sumergirse en el universo virtual ya estaban presentes a diferencia de los 'inmigrantes digitales' para quienes estas formas de jugar virtualmente pueden considerarse inhóspitas, ¿es esta una de las razones por la cual muchos adultos no sabrían cómo posicionarse frente al niño que quiere pasar cada vez más tiempo frente a las pantallas? Es posible, sin embargo, desde nuestro posicionamiento consideramos que hay que problematizar esta idea de los adultos como extranjeros e inmigrantes ya que puede llevar a sostener que la utilización de los dispositivos digitales son una realidad ajena a los mismos cuando en la actualidad la mayoría de los sujetos estamos atravesados por la realidad virtual.

En lugar de apreciar dicho fenómeno como si fuéramos extranjeros, los adultos podemos jugar con los niños virtualmente del mismo modo que Corea (2004) reflexiona en torno a la televisión: "para pensar la relación de los chicos con la información, nos pusimos a mirar la televisión *con* los chicos, la *tele de* los chicos" (p. 177). Siguiendo a la autora, podríamos tomar la misma iniciativa en torno a los juegos virtuales, para apreciar qué es lo que los niños llevan a cabo en los mismos, qué es lo que hacen y cuáles son las posibilidades que brindan ese tipo de juegos. Así como destacamos cuán importante es la toma de posición activa frente a las pantallas en el caso de los niños, lo mismo planteamos en torno a los adultos.

En la actualidad, la virtualidad va produciendo menos brecha generacional si se compara con años atrás, en el sentido de que aunque los adultos durante su infancia quizás no hayan llevado a cabo este tipo de modalidades lúdicas, hoy desarrollan todo tipo de actividades a través de dispositivos por lo que también son habitantes de diversos universos virtuales. Más que ubicar a las pantallas y al universo virtual como una barrera entre adultos y niños, puede erigirse como un lugar de encuentro entre los mismos. Es ese encuentro una vía posible para que el dispositivo digital sea apropiado por el niño y se convierta en un escenario para el despliegue de su jugar.

Levin (2018) expone que "cuando las imágenes digitales reguladas por el mundo

adulto son tomadas por los niños para jugar, inventar y recrear la realidad, constituyendo nuevos espejos, la curiosidad se expande y puede impulsar a nuevos descubrimientos” (p.42 - 43). El autor mencionado hace referencia a las regulaciones que los adultos pueden llevar a cabo, sin embargo, advertimos que el término ‘regulación’ puede infundir en el error de creer que lo que hay que regular es el tiempo que el niño pasa jugando en el universo virtual dando lugar a todo tipo de negociaciones sobre cuántos minutos u horas se permite que los niños jueguen en sus tablets o computadoras. No consideramos que los adultos deban regular ni el tiempo ni tampoco intervenir en el juego del niño para introducir sus propias reglas ya que esto suspende la libertad ficcional del niño y a lo que hay que dar lugar es a la elección propia sobre con qué y a qué jugar.

Lo que se espera de los adultos que se encuentren junto a los niños es que puedan encarnar a un Otro que mire, que hable, que muestre interés o incluso curiosidad por lo que el niño esté llevando a cabo en su juego virtual para introducir algo de su

10

deseo. Estos cortes introducidos por el deseo del Otro son los que incitan al niño a diferentes respuestas ficcionales para sostenerse de alguna manera como sujeto. Recordemos que una condición preliminar para que haya juego es la falta, cuando un niño no puede hacer de una tela, una capa, de un auto, una nave espacial o por ejemplo crear sus propios personajes e historias en un juego virtual es que no hay una falta que posibilite tal movimiento de sustitución, todo permanece estático.

Por lo tanto, en lo que respecta a los juegos virtuales, como adultos más que ejercer un control estricto sobre el uso de los dispositivos tecnológicos, podemos alejarnos de la consideración de los niños como meros consumidores para apostar a la idea de niños productores y creadores pesquisando las operatorias subjetivas que los niños hacen frente a las propuestas lúdicas que la cultura digital hoy les oferta.

Estamos lejos de concluir que en la virtualidad no cabría lugar para el jugar como recurso para la constitución subjetiva. Lo que sucede en relación al juego es que varían las condiciones para hacerlo. Mientras los niños sean producto de un discurso y deseos ajenos que los anteceden, sus enigmas versarán sobre las mismas cuestiones enuncia Bleichmar (2010) por lo que el juego sigue y seguirá siendo un recurso del cual los niños podrán servirse para poder advenir como sujetos. Entre tantas otras condiciones fundamentales, el juego es condición para que cada niño se constituya como sujeto. Nada nos impide apostar a que los juegos virtuales cumplan la función que tienen los juegos a lo largo de la historia como recurso para el niño.

Conclusión

Luego de haber transitado por la escritura del presente ensayo, hemos no sólo expuesto y argumentado nuestra postura crítica respecto al juego virtual como recurso subjetivante sino que también han quedado interrogantes abiertos para seguir reflexionando en relación a la temática.

En primer lugar analizamos la relación existente entre el juego y la constitución subjetiva para lo cual nos hemos remitido a autores que desde la teoría psicoanalítica han identificado dicho vínculo. El juego es el recurso por excelencia con el que el niño cuenta para expresarse pero por sobre todo, para elaborar todo aquello que vivencia pasivamente, entre esas cosas está el hecho de estar a merced de un Otro que lo recibe y satisface sus demandas. El niño en su indefensión primaria depende de ese Otro y en el mejor de los casos, es jugado por ese Otro. Pero a su vez, el niño requiere correrse de ese lugar de pasividad por lo que una serie de movimientos tienen que acontecer para que éste se constituya como sujeto. Dichos movimientos, que implican salir de ese lugar prefijado de antemano en el mito familiar, pueden acontecer gracias al juego.

El niño a través del juego pone en acto lo que siente y vivencia. Esto es posible gracias a que distintos objetos son tomados, investidos de sentido e insertados en una escena creada por el niño. El objeto por sí solo es obsoleto, sólo cobra valor en manos del niño quien es quien lo crea como juguete a través de una operación simbólica. De allí las condiciones que hemos identificado para que una actividad pueda ser denominada como 'juego': una posición activa y despliegue de creatividad por parte del niño, la creación de una escena, un ambiente facilitador formado por ese Otro, o podemos mencionar todos esos otros primordiales que estén a disposición del niño para crear un ambiente de confianza y sostén y por último, no tenemos que olvidarnos del objeto que el niño utiliza para jugar.

El énfasis de este escrito es respecto al objeto, más precisamente a los dispositivos virtuales que en la actualidad los niños utilizan. Dispositivos que abren las puertas a diversos universos virtuales que se figuran como una nueva territorialidad para el jugar. Al respecto nos preguntamos ¿de qué modo los juegos virtuales funcionan como recurso para la constitución subjetiva? apostando a reflexionar acerca de qué es lo que los juegos virtuales pueden aportar a los niños para salir de una mirada moralizante en torno a los mismos.

11

Como parte del recorrido recuperamos las argumentaciones de algunos autores que, desde el psicoanálisis y su trabajo clínico con niños, han enfatizado sobre los posibles efectos nocivos que tiene el jugar virtualmente. Según la postura tomada por estos autores, el niño frente a la pantalla queda en una posición pasiva, casi hipnótica frente al poder omnipotente de la imagen. Frente a ella la única posibilidad que tiene es la de agotar todas las posibilidades que el creador del juego ideó de modo que el niño no pone en juego su creatividad. Si bien acordamos con algunas consideraciones respecto al modo en que están contruidos dichos juegos y con los efectos que producen los ruidos, luces e imágenes, no consideramos que en la virtualidad la única posibilidad del niño sea ser un mero espectador y accionador. Sostenemos que en tanto el niño pueda posicionarse activamente como creador y programador frente a una pantalla, allí el juego puede tener lugar como un recurso subjetivante.

Para argumentar la mencionada premisa nos detuvimos a reflexionar acerca de cuán determinante es la materialidad de los objetos que el niño utiliza para jugar. Desde las teorizaciones freudianas y también desde las de otros autores contemporáneos, podemos afirmar que la materialidad del objeto no es determinante en tanto que lo fascinante del jugar es que cualquier objeto puede ser cualquier cosa en virtud de cómo el niño los utilice. El hacer de 'cómo si' es el factor que hace que un objeto pueda representar infinitos sentidos por lo que a la conclusión a la cual arribamos es que, en relación a los juegos virtuales, no importa que lo que el niño esté utilizando sea una tablet, celular o computadora, sino que lo crucial es el modo en que el dispositivo es usado por el niño. Lo determinante es cómo juega con el dispositivo, qué es lo que hace y crea con él para significar lo que vivencia en pos de su constitución como sujeto. La virtualidad es un espacio más para llevar a cabo las operaciones subjetivas, no posee menos valor por no tratarse de una realidad física. En la virtualidad, escenario que nos atraviesa a todos en nuestra cotidianidad, se pueden llevar a cabo diversos juegos en los cuales el niño puede desplegar matices fantasmáticos y mostrar toda su singularidad.

Por último, concluimos que como adultos es pertinente que salgamos del lugar de extranjeros y de no implicación frente al hecho irrefutable de que los niños se ven atraídos cada vez más por los juegos virtuales. Poder identificar la diferencia existente entre permanecer en una posición pasiva frente a las pantallas o por el contrario poder desplegar una actividad lúdica frente a las mismas nos permite salir de la creencia de que es mejor que los niños ocupen menos tiempo jugando virtualmente. Consideramos que con el presente escrito nos hemos aproximado a nuestro propósito que era alejarnos de

una mirada moralizante y disciplinadora en torno a los juegos virtuales que conduzcan a enfatizar en los efectos iatrogénicos del uso de los mismos.

Como una nueva arista que invita a seguir reflexionando, nos preguntamos ¿de qué manera podrían ser incluidos los juegos virtuales como recurso para la clínica con niños? en tanto que se figuran como una experiencia creadora y de elaboración en manos del niño ¿de qué modo pueden utilizarse como canal para la asociación libre? Son interrogantes que exceden a este escrito pero que quedan pendientes para seguir reflexionando e investigando.

Referencias bibliográficas

- Baraldi C. (2005). *Jugar es cosa seria*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Bleichmar, S. (1984). *En los orígenes del sujeto psíquico. Del mito a la historia*. Buenos Aires: Amorrortu
- Bleichmar, S. (2010). Nuevas tecnologías, ¿nuevos modos de subjetividad? En *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topía Editorial.
- Calmens, D. (2019, 7 de febrero) El cuerpo del niño (a) frente a los juegos de pantalla. El juego y la función corporizante del adulto. *Letra Urbana*. Recuperado de <https://letraurbana.com/articulos/el-cuerpo-del-nino-a-frente-a-los-juegos-de-pantalla-el-juego-y-la-funcion-corporizante-del-adulto/>
- Fernández Miranda, J. (octubre de 2021). Alteridad y creatividad en los juegos virtuales. En *2° Jornadas sobre niñez y adolescencias*. Instituto Klein.
- Flesler, A. (2012). El juego y su función para la clínica psicoanalítica con niños. En Bruner, A.(Ed.) *El juego en los límites. El psicoanálisis en la clínica de problemas en el desarrollo infantil*. (pp. 73 - 77). Buenos Aires: Eudeba.
- Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo. En *Sigmund Freud. Obras completas. Tomo IX*. (pp.123 - 135). Buenos Aires: Amorrortu.
- Janin, B. (2016). El sufrimiento psíquico en los niños en los tiempos actuales. Intervenciones subjetivantes. *Revista Actualidad psicológica: Infancias y sociedad*.
- Lacan, J. (2006). Seminario 10 “La Angustia” 1962 - 1963. Buenos Aires: Paidós.

- Levin, E. (2018). ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo. Buenos Aires: Noveduc.
- Passerini, A. (2021). El cuerpo en la experiencia virtual. La promesa digital. Psicoanálisis interpelado. Buenos Aires: Cascada de letras.
- Peaguda, S. A. (1997). A qué jugamos con los bebés. Precursores del Fort-Da. En *Escritos de la Infancia N° 8*. Fepi.
- Rodulfo, R. (2019). En el juego de los niños. Un recorrido psicoanalítico desde las escondidas hasta el celular. Buenos Aires: Paidós.
- Volnovich, J. C. (2014). ¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños?.
- Winnicott, D. (2003). Realidad y juego. Barcelona: Gedisa.