



Universidad  
Nacional  
de Rosario

**Universidad Nacional de Rosario**  
**Facultad de Psicología**  
**Trabajo Integrador Final**

“Infancias en la era digital y del consumo: ¿Videojuegos cómo una posible respuesta a la simbolización?”

**Modalidad de presentación:** Investigación bibliográfica

**Autora:** Lopez, María Florencia

**Legajo:** L-5518/2

**DNI:** 41.947.812

**Graduada responsable:** Ps. Rabellino, María Victoria

2024

**Índice**

Resumen.....	3
Situación problemática.....	4
Objetivos.....	7
Simbolización: una breve conceptualización.....	8

Infancias: la cultura digital, la pregnancia de la imagen y el discurso del consumo.....	9
Simbolización como expresión cultural: el juego.....	13
Videojuegos: ¿una posibilidad contemporánea de simbolización?.....	16
Conclusiones.....	20
Referencias bibliográficas.....	
22	

## Resumen

1

El presente Trabajo Integrador Final investiga la simbolización en la niñez en la era digital y del consumo, enfocándose en los videojuegos como un medio contemporáneo de simbolización. A través de una revisión bibliográfica de diversos autores, se explora, en

primer lugar, el concepto de simbolización desde el psicoanálisis, principalmente con las lecturas de Freud, Winnicott y Bleichmar. En segundo lugar, se aborda cómo las infancias son afectadas por la era digital y el discurso del consumo a través de los trabajos de Sibilia, Levin, Cantú y Patiño, entre otros. En tercer lugar, se analiza el juego como medio para la simbolización, considerando al juguete como un objeto cultural y al videojuego como una oferta actual. Finalmente, tras un análisis del recorrido teórico se intenta responder el interrogante: ¿es posible que los videojuegos sean una posibilidad de simbolización en esta época? Las conclusiones destacan que los videojuegos se presentan como un potencial medio para la simbolización, pero están sujetos a ciertas condiciones: la previa constitución de la capacidad simbólica en el niño para poder distinguir la realidad virtual de la externa, sumado a la importancia del acompañamiento y la supervisión por parte de los adultos. Este estudio resalta la necesidad de un enfoque consciente frente al uso de tecnologías digitales en la niñez, contemplando tanto las oportunidades como los desafíos que presentan para la constitución simbólica de los niños en el contexto actual.

**Palabras claves:** simbolización - niñez - era digital - consumo - videojuegos. 2

### **Situación problemática**

En el presente Trabajo Integrador Final (TIF), presentado para la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario, el tema escogido es la simbolización en la niñez en la era digital y del consumo. Se puede inferir, si se lee el estudio elaborado

por Sibilia (2012), desde la antropología, que en la actualidad existen diversos atravesamientos en la niñez, como la constante incidencia de las tecnologías en la vida cotidiana y el discurso del consumo. Este primer cuarto del siglo XXI se caracteriza por la pregnancia de la imagen en la producción de subjetividad, como también la promulgación del consumo.

Merieu (2008), quien lleva a cabo un análisis desde la pedagogía, disciplina que se interroga por la infancia y sus procesos, postula que en la actualidad de nuestra sociedad, lo que se halla es un déficit de lo simbólico, y que el símbolo queda en manos del mercado. A partir de esto, es posible reflexionar que los niños simbolizan a través de diferentes expresiones culturales. Si en una época lo hacían los cuentos, en la actualidad reinan los modos de expresión mediante imágenes: los videojuegos.

Sin embargo, Cantú y Patiño (2011) a partir de considerar al sujeto entramado en este contexto y también en relación a la imagen afirman que ésta adquiere, en estas circunstancias un valor fundamental: "estas ofertas [refiriéndose al modo en que la imagen actual se ofrece como interactiva, tanto en la televisión como en los videojuegos] proponen nuevas modalidades de soporte en la imagen que generan recursos simbólicos novedosos, que no han sido lo suficientemente estudiados aún, pudiendo constituirse en oportunidades para el despliegue psíquico" (p. 3).

Además, sobre el niño actual, los autores destacan que "está expuesto a una multiplicidad de estímulos inexistentes en épocas anteriores, y a partir de ellos debe producir un trabajo muy intenso de simbolización para atravesar situaciones desconocidas" (p. 2). Por lo tanto, la niñez contemporánea se encuentra inmersa en una cultura digital y de consumo, donde las pantallas y los productos comerciales son omnipresentes. Sibilia (2012) ubica que los diversos procesos de digitalización han transformado diferentes ámbitos, como el de la comunicación y el de la expresión, y producido cambios en la construcción de subjetividades y del mundo, y en las relaciones con los otros.

Desde la perspectiva teórica del psicoanálisis, diversos autores, entre ellos Bloj (2011), afirman que la figura del niño ha sido modificada debido a los cambios culturales. Entonces, es posible interpretar que la simbolización se ve desafiada por la constante estimulación digital y la saturación de mensajes de consumo. En esto, los videojuegos podrían aparecer como una posibilidad ofrecida por la cultura actual como medio de simbolización.

En este escrito se hará un breve recorrido sobre cómo el psicoanálisis trabajó el concepto de simbolización, tomando diversos aportes como el de Bleichmar, Freud, Winnicott. Esto será necesario para luego poder analizar si el videojuego, modo del juego en la actualidad, es un medio posible de simbolización.

Se lee que, para Freud (1986), la simbolización es un proceso mediante el cual los sujetos elaboran experiencias emocionales y conflictos internos a través de símbolos y metáforas. Este concepto se ve ilustrado a través del juego del *fort-da* de su nieto, donde el niño utiliza palabras y acciones simbólicas para representar la pérdida y recuperación de la madre.

Por otro lado, si se piensa al juego como una modalidad que puede poner en marcha procesos de simbolización, la perspectiva de Winnicott (1979) es relevante. En su enfoque, el juego se convierte en una actividad creativa que habilita a los niños a expresar sus pensamientos y sentimientos de manera simbólica. El juego se ubica en una tercera zona, en un espacio transicional, en un área intermedia entre la realidad interna del niño y el mundo exterior. En este espacio, los niños pueden experimentar con símbolos y representaciones que les permiten comprender y elaborar sus emociones, necesidades y deseos simbólicamente.

cómo ha cambiado a través de los años la experiencia de la niñez. Los niños de hoy experimentan un mundo muy diferente al de hace algunas décadas. Es oportuno señalar que en el presente escrito se emplearán indistintamente los términos 'niñez' e 'infancia', y serán nociones entendidas como construcciones singulares y a su vez histórico-sociales. En este sentido, Bertaccini (2017) postula: "La infancia es un concepto que convoca un conjunto de representaciones asociadas a una etapa de la vida humana con cualidades singulares" (p.15)

Además, es necesario definir qué se entiende por 'era digital y del consumo', teniendo en cuenta cómo influye la tecnología en la cotidianeidad y los efectos de las políticas neoliberales en la figura del niño. A su vez, se pretenderá precisar de qué manera esto modela las experiencias infantiles.

La era digital se refiere a la época contemporánea caracterizada por la predominancia de la tecnología digital y la informática en diversos aspectos de la vida cotidiana, la economía, la cultura y la comunicación. Este periodo se consolida a finales del siglo XX con la expansión de Internet y la digitalización de la información, transformando la organización social y económica. Según Castells (1997), se observa una 'sociedad red' donde la tecnología digital es fundamental. Además, Negroponte (1995) explora cómo la digitalización cambia nuestras vidas, convirtiéndose en un recurso esencial. La tecnología digital abarca el uso de computadoras, Internet, redes sociales, dispositivos móviles y tecnologías emergentes como la inteligencia artificial, impactando profundamente en la comunicación, el trabajo y el consumo.

En efecto, el discurso del consumo se refiere a las narrativas que promueven el consumo como central en la sociedad contemporánea. Baudrillard (1970) y Bauman (2007) analizan cómo el consumo organiza la vida social y coloca al consumidor en el centro de la vida económica y cultural. Pensar en la niñez actual es tener en cuenta que el discurso del consumo también se dirige a ellos.

Lo desarrollado anteriormente pone en cuestionamiento las incidencias tanto de las tecnologías como del discurso del consumo en los niños. Por lo tanto, surge el interrogante: ¿Cuáles son los modos de simbolización en este contexto? A medida que las sociedades cambian, es conveniente comprender cómo cambian los procesos de simbolización en los niños y cómo esto puede influir en su constitución subjetiva.

En cuanto a la revisión de antecedentes relativa a esta problemática, la investigación "Sobre los procesos de simbolización en niños y adolescentes: el jugar y la sublimación. Una investigación en curso" (2017), de Mirc y Gaudio, señala que existe una relación entre los procesos de simbolización, el juego y la sublimación, teniendo en cuenta los modos sociales culturales que rigen en la actualidad. A diferencia de la presente investigación, la de Mirc y Gaudio no contempla, dentro de los llamados modos sociales culturales, lo que se ha definido como la era digital y del consumo.

Además, en "Procesos de simbolización y uso de nuevas tecnologías: estrategias de complejización del pensamiento en niños socialmente vulnerables" (2014), Álvarez, Cantú, Tokuhara y Garcia investigan una problemática similar, centrada en la relación entre niños socialmente vulnerables y el uso de nuevas tecnologías. No obstante, el TIF se diferencia en su enfoque, ya que mientras el propósito principal de la investigación mencionada es promover el uso de nuevas tecnologías para mejorar los procesos de aprendizaje en poblaciones desfavorecidas, el presente trabajo se orienta hacia la comprensión de los nuevos modos de simbolización en la niñez atravesada por la cultura digital y del consumo.

Por otra parte, en el trabajo titulado "Subjetividad y nuevas tecnologías: un abordaje teórico sobre infancia y cultura digital" (2018), Martínez lleva a cabo un análisis de las categorías de infancias y nuevas tecnologías. No obstante, a diferencia de este escrito, no se aborda la cuestión de la simbolización.

Luego de explorar los antecedentes y las investigaciones previas relacionadas a la temática escogida, se considera la posibilidad de que existan otros modos de simbolización en el contexto influenciado por la tecnología y el discurso del consumo,

entonces, la pregunta central de dicho trabajo es: ¿cómo y cuáles son estos nuevos modos de simbolización? En este sentido se formula la conjetura de que son los videojuegos los que se presentan como un nuevo recurso de simbolización. En consonancia, el objetivo de esta investigación bibliográfica será indagar y conocer sobre estos nuevos modos de simbolización.

Para llevar a cabo nuestra investigación bibliográfica se indagará el siguiente material: *¿Hacia una infancia virtual?* (2018), del psicoanalista Esteban Levin, ya que se centra en la transformación de la cultura y la experiencia infantil en la era digital, y realiza un análisis en profundidad de dicha temática poniendo foco en los videojuegos; *Inteligencia y simbolización* (2009), de Silvia Bleichmar, debido a que explora la simbolización desde el psicoanálisis, para dar cuenta de este concepto.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

- Indagar los nuevos modos de simbolización en los niños en la actualidad de la era digital y del consumo en la bibliografía escogida.

### **Objetivos específicos:**

- Determinar el abordaje de la noción de simbolización para el psicoanálisis.
- Precisar la cultura digital y del consumo en la experiencia del niño contemporáneo
- Identificar si el videojuego, como una nueva tecnología, aparece como posibilidad de simbolización.

### **Simbolización: una breve conceptualización**

6

Para comenzar, es pertinente dar cuenta qué se entiende en psicoanálisis por simbolización. Bleichmar (2018), psicoanalista y socióloga, introduce un enfoque donde esta se concibe como un proceso intrapsíquico que surge en respuesta a tensiones y demandas del mundo exterior. Desde su lectura, la acción sobre el mundo requiere una intervención simbolizadora que repositone al sujeto dentro de su entorno. Para esta

autora, el pensamiento está intrínsecamente ligado al orden de la simbolización, siendo esta última un proceso heterogéneo que se entrelaza con la construcción del psiquismo y sus destinos.

Si bien Bleichmar, en su desarrollo teórico, piensa a la simbolización en relación a lo traumático, se ubican significativos aportes para entender a que se refiere con este concepto. Para ello, se retoman algunas de sus contribuciones. En su libro *Psicoanálisis extramuros* (2010) se rastrea una caracterización de dicha noción: “La simbolización es algo absolutamente singular, individual del sujeto, pero no se constituye sino a partir de un universo de símbolos que la cultura ofrece” (p. 53).

Será importante tener en cuenta estos dos puntos. Por un lado, que el proceso de la simbolización es singular de cada sujeto; esto significa que cada niño tendrá su forma particular de llevarlo a cabo. Pero a su vez es necesario considerar la cultura, lo que significa que lo que la cultura ofrezca, el contexto socio-cultural-epocal de ese niño, influirá sin determinar las posibilidades de simbolización. Este punto se ampliará más adelante, analizando ciertos aspectos de la niñez contemporánea. Entonces, la capacidad de simbolización y sus modos se manifiestan en función de los elementos simbólicos que ofrece el entorno en el que se está inmerso (Bleichmar, 2010).

En *Inteligencia y simbolización*, Bleichmar (2010) elige cómo punto de partida a los cimientos de Freud. Por un lado, desde la perspectiva que asocia el simbolismo con el proceso de formación sustitutiva: “El concepto de simbolismo ocupa un lugar bastante precoz en la obra freudiana a partir del Proyecto; ustedes recuerdan el concepto de ‘formación del símbolo mnémico’” (p. 344). La autora piensa desde esa primera experiencia de satisfacción, que sienta las bases para que luego se de lugar a los símbolos. La simbolización sería, entonces, retranscripciones.

Bleichmar (2010) explica brevemente la postura de Klein, para quien la primera actividad de simbolización es el juego. Lo que expone Bleichmar es que, en realidad, para que se llegue al juego, debe existir la experiencia pulsional, para luego dar lugar al juego y después aparecería el lenguaje, que sería la segunda simbolización. En esta misma línea, Bleichmar (2000), en “Pre-requisitos de constitución del sujeto cognoscente y sus fracasos”, sitúa que lo que caracterizaría al pensamiento humano es “la capacidad de inventar una realidad en la cual lo autoconservativo encuentre lugar, pero bajo modos que están ya atravesados por la producción de sistemas simbólicos de alta complejidad” (pp. 4-5). Esto confirma que la simbolización es una capacidad que nos distingue como seres humanos, y que además ocurre a lo largo de la vida, dependiendo del momento transitado por cada sujeto.

En este sentido, resulta interesante incluir el texto de Freud llamado “El creador literario y el fantaseo” (1986), donde puntualiza sobre la capacidad creativa de los niños, destacando el papel del juego y la fantasía en el proceso de simbolización. Según Freud, el juego infantil constituye un espacio donde el niño crea un mundo propio, diferenciándolo de la realidad, y empleando objetos materiales como símbolos que facilitan la imaginación y la asimilación del yo con lo real. Por otra parte, Winnicott, en su obra *Realidad y Juego* (1971), propone una visión sobre la simbolización al explorar la relación entre la madre y el niño en el proceso de construcción representacional. Según este autor, la madre ofrece al niño un campo de ilusión donde éste percibe los objetos como producto de su propia creación en el momento de recibirlos. Esta idea resalta la importancia de la experiencia temprana en la formación de la capacidad simbólica del niño y su conexión con la realidad subjetiva.

Para dicho autor, los fenómenos transicionales son aquellas experiencias intermedias entre la realidad interna y el mundo exterior, que facilitan la conexión del sujeto con la cultura y con su propia subjetividad. El juego, en particular, es pensado por

Winnicott como una forma fundamental de actividad simbólica en la infancia. Para él, es un espacio donde el niño experimenta la transición entre la fantasía y la realidad, creando un puente entre su mundo interno y el mundo externo, que se inicia en la infancia a través de la experiencia de juego y la relación con la madre. Estos primeros encuentros implican la creación de significados y la exploración de la realidad subjetiva, y son pertinentes para el desarrollo psicológico y la capacidad de simbolizar.

En conclusión, para este trabajo se entenderá como simbolización a la capacidad individual y singular de cada sujeto para poder reelaborar aquello que acontece en el exterior y que a su vez depende de los elementos ofrecidos por la cultura para que hagan de medio. Dicha capacidad está presente a lo largo de toda la vida, pero este trabajo se centrará en la segunda infancia.

En este trabajo se delimitará a hacer referencia a la segunda infancia, debido a que es en aquella etapa donde los niños pueden hacer un uso más 'consciente' de los dispositivos tecnológicos y no mediado, como sucedería en la primera infancia. Siguiendo a Levin (2018), en la primera infancia existe una dependencia total del otro; esto significa que es en su mayoría mediada por los adultos, donde ese Otro posee todas las significaciones. Es en la segunda infancia donde los niños muestran una mayor capacidad para interactuar y comprender los dispositivos tecnológicos de manera más representacional y activa. Es aquí donde se encuentra un uso de los dispositivos tecnológicos más representacional:

Proponemos denominar segunda infancia a la temporalidad en la que los niños pueden crear lo infantil jugando. Es el momento en el cual ellos ejercen la libertad ficcional, la apasionada y ardiente curiosidad, la creatividad imaginariamente simbólica. Crean y son creados por la experiencia de lo infantil que acontece al jugar; en este sentido, el jugar crea el espejo y la plasticidad de lo infantil de la infancia. (Levin, 2018, p. 53)

Las edades aproximadas que abarcaría serían desde los 6 años hasta los 12 aproximadamente. Desde la perspectiva del psicoanálisis, esta etapa se puede relacionar con el período de latencia, que se sitúa entre la fase fálica y la fase genital del desarrollo psicosexual. Durante el período de latencia, las pulsiones sexuales del infante experimentan una notable represión, resultando en una disminución de su manifestación consciente. La libido, por tanto, se desplaza y se sublima hacia actividades de naturaleza no sexual y culturalmente aceptadas, además, se van a constituir los diques anímicos: el asco, la vergüenza y la moral.

### **Infancias: la cultura digital, la pregnancy de la imagen y el discurso del consumo**

De entrada, será necesario recorrer en este apartado diferentes cuestiones como el crecimiento del uso de las tecnologías en pandemia, la cultura digital, la concepción de la imagen y la influencia del discurso del consumo en las infancias. Es relevante una breve mención al rol de los dispositivos tecnológicos en la pandemia, ya que el incremento de su uso en la vida cotidiana debido al aislamiento por Covid 19 fue notable. (Gavoto, Terceiro y Terrassa, 2020). Este cambio se debe a la necesidad impuesta por la situación de confinamiento y distanciamiento social, donde estas herramientas se convirtieron en medios fundamentales para el entretenimiento, la educación y la conexión social. Esta situación aceleró la integración de tecnologías en la vida cotidiana, incluso en edades tempranas, evidenciando la relevancia de su papel en la configuración de la vida contemporánea. Además, Sibilia (2022) manifiesta que en la pandemia del coronavirus existió una aceleración del proceso de digitalización.

Respecto del uso de la tecnología a partir de la pandemia, Bravetti et al. (2021) plantean, respecto a las nociones de espacio, tiempo y cuerpo que: "Las inscripciones de

dichas categorías, lo autopercebido, muestran una distancia con lo que ilustran las resonancias en el cuerpo, los excesos no tramitados. Diferencia entre lo representado y lo que se presenta” (p. 49). Asimismo, exponen que existen falta de significaciones, contradicciones y ambigüedades. Por lo tanto, dichas tecnologías instauran nuevos modos de espacio y tiempo, que la pandemia de alguna manera obligó a una adaptación acelerada. Los autores arriban a la conclusión de que el aislamiento repercute tanto en la manera de vincularse como en las propias experiencias de la vida cotidiana atravesadas por lo digital, donde el desafío será seguir explorando sobre estos procesos de afectación mutua, para poder pensar las nuevas sensibilidades y subjetividades que se están produciendo.

Por otro lado, ¿a qué se hace referencia cuando se menciona el término de ‘cultura digital’? Sibilia (2012) argumenta que “nuestra época convoca a las personalidades para que se exhiban en las pantallas cada vez más omnipresentes e interconectadas” (p. 46). La autora hace énfasis que estos dispositivos electrónicos y digitales que avanzan de manera muy rápida, se han vuelto un eje central en la vida de las personas. Como se planteó en la situación problemática, este primer cuarto del siglo XXI se caracteriza por la pregnancia de la imagen en la producción de subjetividad, como también la promulgación del consumo (Sibilia, 2012). En lo que respecta a la imagen, se puede interpretar que la sociedad contemporánea se encuentra fascinada por lo que se presenta en ella.

En “Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos”, Dussel (2009) reflexiona sobre la cuestión de las imágenes en la actualidad, y expone que hay un conjunto de discursos visuales de imágenes que van construyendo posiciones. Propone entender a las imágenes como acontecimientos, lo cual implica los efectos de una red en la que operan los sujetos, y que al mismo tiempo, condicionan su libertad de acción. También las caracteriza como prácticas sociales, para lo cual cita a Perogrullo (Dussel, 2009). En este sentido, el autor formula que estos cambios tienen cómo consecuencia un desafío al que nombra una ‘ética de la subjetividad’. Se presenta un cambio de la cultura letrada a la cultura de la imagen, que conlleva modificaciones en los modos de ser y estar en el mundo. La pregunta aquí sería, ¿Cuáles son esos cambios? ¿Y cómo podría afectar esto a los modos de simbolización?

De igual manera, Dussel (2009) realiza una reflexión sobre esta jerarquización del uso de las pantallas y postula que habría que examinar los impactos combinados y entrecruzados de las pantallas, la interacción imperceptible que se establece entre los espectadores y las imágenes proyectadas, lo que se desarrolla en el ámbito de la pantalla pero que no se manifiesta directamente en su superficie visible. Esto significa indagar en los efectos subjetivantes que las imágenes pueden tener en los sujetos. ¿Cómo entra en juego el cuerpo del sujeto que no está implicado en la imagen? Se coincide con Dussel (2009) cuando afirma que en la cultura de la imagen es relevante:

Destacar el peso de las tradiciones visuales y de las formas históricas en que nos hemos ido construyendo en una comunidad de espectadores, de la misma forma que es importante hacerle lugar al análisis sobre los modos en que esa comunidad se está reconstituyendo hoy con los celulares, los videojuegos e internet. (p. 192)

Levin (2018) realiza una descripción de las imágenes virtuales y digitales que ven los niños en las pantallas, se puede concluir que son puntuales, eléctricas, recurrentes, desechables, intercambiables e impalpables. Cantú y Patiño (2011) la caracterizan postulando que la propiedad principal refiere a la interactividad de las mismas. Esto significa que la interacción con las imágenes en una computadora involucra una diversidad de acciones por parte, en este caso, de los niños. Son imágenes que se

presentan de manera fugaz, pero que poseen efectos, y aunque son desechables, también son atrayentes por lo que la instantaneidad permite la multiplicidad.

Otro argumento sobre la prevalencia de la imagen en la actualidad se sitúa en “Entre el fantasma, el avatar y otras mutaciones de la imagen de Cabra” (2011) donde

9

explica que la manifestación de la imagen ha experimentado una evolución significativa en sus expresiones y capacidades comunicativas, transitando de un medio mediático a otro. En la actualidad, los entornos virtuales, especialmente los videojuegos, conlleva una redefinición de la imagen que impacta profundamente en la percepción de la realidad, nuestras dinámicas relacionales e interactivas, y en última instancia, la naturaleza humana. En este contexto, influenciado por los medios digitales y las tecnologías contemporáneas, es crucial reconocer que la virtualización no es inherentemente positiva, negativa ni neutral en sí misma.

Se infiere que este nuevo valor que adquiere la imagen, repercute en los modos de simbolización, siguiendo a Cantú y Patiño (2011), quienes plantean que en los nuevos modos de simbolización, la imagen emerge con un valor primordial, no solamente para la comunicación con otros, sino también como un espacio potencial para la producción simbólica, es decir, para la conexión tanto con los objetos culturales como con la subjetividad propia. Dichos autores refieren que las imágenes tanto de las consolas de juegos, televisivas, computadoras, celulares, serán construidas como una realidad virtual por cada sujeto.

Por otro lado, Bloj (2011) afirma que el acceso a Internet reclama la producción de modos particulares de organización del universo escolar. En este sentido se podría omitir la palabra ‘escolar’, ya que modifica la organización de los modos del quehacer cotidiano, lo virtual se ha vuelto parte de la vida real. Se concuerda con Piscitelli (2009), quien sostiene que se trata de una subjetividad que se está abordando de una manera muy diferente a la que se conoce, y que asimismo propone que estas nuevas tecnologías impactarían por un lado en las modalidades de configuración cognitiva, y por otro, en la constitución subjetiva.

Por otra parte, también se lee esto en lo expuesto por Bleichmar (2007) en su libro *Subjetividad en riesgo*, en el capítulo X, donde la autora indaga sobre la realidad virtual, y postula diferentes interrogantes que atraviesan de alguna forma este trabajo: “¿A qué mutaciones de la subjetividad nos someten las nuevas tecnologías? ¿Cuáles son sus alcances? ¿Hasta dónde se expresan ya, hoy, transformaciones en los niños y adolescentes de este fin de siglo que vivimos?” (p. 70). Lo mismo se pregunta Sibilia (2012) en su libro *¿Redes o paredes?*, donde se propone analizar la naturaleza de estas transformaciones profundas que han impactado en los cuerpos y las subjetividades en los tiempos recientes.

Retomando a Bleichmar (2007), se observa una mención respecto a la centralidad de la imagen planteando que, hasta este punto, lo que se evidencia en los niños y adolescentes influenciados por esta dinámica es que captan de manera diferente e inmediata las potencialidades de una imagen que no se ajusta a las narrativas clásicas. Ellos componen secuencias de imágenes de una manera diversa, pero la armonía de la pantalla no opera cuando se trata de percibirse a sí mismos en el mundo, como una *gestalt* fragmentada y afligida; esto se vuelve imperativo.

Por lo tanto, utilizando como base argumental los autores citados, se podría aseverar que se manifiesta una nueva subjetividad que está emergiendo y que está ligada a los procesos digitales, y estos a su vez, a la pregnancia de la imagen y su centralidad en la actualidad. Lo cual impactará, aunque no se puede afirmar de qué forma, en los modos de simbolizar las nuevas vivencias de las infancias. El papel central de las imágenes y de la cultura digital también se halla de la mano de otro discurso, el del consumo. Un punto fundamental es cómo los niños se convirtieron en uno de los focos

principales del discurso del consumo.

Actualmente, la infancia se ha convertido en un grupo demográfico altamente atractivo para la industria del consumo. Las estrategias publicitarias se dirigen cada vez más directamente a los niños, utilizando mensajes persuasivos que los incentivan a consumir determinados productos o 'juguetes'. Este enfoque en convertir a los niños en consumidores activos ha modificado la dinámica de la relación entre los niños y los bienes de consumo, generando un impacto significativo en la formación de sus identidades y subjetividades.

10

Bloj (2011), en este sentido, se pregunta por cómo se ha modificado el discurso publicitario respecto de los objetos emparentados con la niñez. Lo que cambia es el destinatario, el objetivo ya no es dirigirse a los padres para que compren a sus hijos, sino que el mensaje publicitario se dirige directamente a los niños. En el mismo sentido se sitúa que el mercado genera un individuo que, tras el acto mismo de consumir, queda abandonado, forzado a enfrentar su existencia en solitario. Es decir que las categorías de presencia, ausencia, soledad, están afectadas y modificadas por estos nuevos modos de consumir.

Sibilia (2012), al respecto, esclarece que se produjo una generalización de la lógica del mercado, ya que se convierte en un consumidor activo, incluso más que muchos adultos, ya que el discurso del mercado apunta fehacientemente a la niñez. El análisis de Sibilia y de Bloj sobre la generalización de la lógica del mercado adquiere aún más relevancia cuando se tienen en cuenta los cambios en la simbolización en la infancia contemporánea. La influencia del mercado en los niños como consumidores activos no solo tiene implicaciones económicas, sino que también moldea la forma en que los niños perciben y asignan significado a los objetos culturales, incluidos los juguetes y las imágenes mediáticas. Este fenómeno presenta interrogantes sobre cómo los niños construyen su relación con el mundo a través de la interacción con productos comerciales.

Abordar estas categorías es esencial para comprender la simbolización en la época contemporánea. A medida que cambian las formas en que se constituyen las subjetividades, también lo hace la cultura, llevando a una transformación en los objetos culturales y en los modos de simbolización.

### **Simbolización como expresión cultural: el juego**

Partiendo de la noción de simbolización definida anteriormente, y considerando necesario tener en cuenta lo que la cultura ofrece como medios, se pueden pensar los objetos culturales. En "Educar en la incertidumbre", Merieu (2008) nombra a los mitos y cuentos como objetos que fueron y son objetos culturales ofrecidos a los niños. Estos han cambiado a lo largo de la historia, y no se le aparecen de la misma manera a los niños de diferentes épocas. Se puede pensar que Merieu coincide con lo planteado por Levin (2018): "El universo de los más pequeños está lleno de estos espacios, hierve de significaciones, el niño juega con sus temores y miedos, los dibuja, los pinta, los escenifica, colocándolos en escena, y de este modo en la repetición del 'sinsentido' de la historia, los representa otorgándoles nuevos sentidos" (p. 133).

Contemplando que existen y existieron diferentes modos de simbolización, y con el objetivo de realizar un recorte a los fines de indagación del presente TIF, y a su vez, pensar en sus modos actuales, se elegirá al juego como un medio de simbolización que persiste (de modo diferente) hasta la actualidad. Levin (2018) destaca como la matriz fundamental de la infancia al juego, afirmando que al crear narrativas y escenarios los niños adquieren la capacidad de incorporar sus vivencias en un contexto simbólico que le permite adoptar una nueva perspectiva subjetiva. El juego, como proceso de construcción simbólica, establece conexiones entre diferentes etapas de la niñez, entrelazando y

desentrañando los momentos significativos de su desarrollo. El autor hace referencia al 'cómo sí' que el juego ofrece a los niños.

En este sentido, el juego proporciona un espacio donde los niños pueden explorar y procesar sus experiencias de una manera imaginativa y creativa. Cuando juegan, están participando en un acto de ficción donde pueden experimentar diferentes roles, escenarios y situaciones como si fueran reales, pero dentro de un contexto seguro y controlado. Esta capacidad de jugar 'como si' actúa como un puente entre la realidad y la fantasía, permitiendo que naveguen por sus propias experiencias y puedan llevar a cabo una comprensión más profunda de sí mismos y del mundo que los rodea.

En esta misma línea, Cabra (2011) confirma la relevancia del juego en tanto factor clave en la constitución de las subjetividades y de la cultura, debido a que en las

11

transformaciones lúdicas se observan formas de asumir y concebir el mundo en una sociedad determinada. De manera que el juego sería un medio de representación del mundo que a su vez refleja el contexto en el cual se es dado. Además, en el juego se puede hallar una lectura que el niño hace del entorno que lo rodea, y de su reacción frente a las contingencias que se les presentan. Con la irrupción de la era digital y el crecimiento continuo de múltiples avances tecnológicos, los modos de juego contemporáneos han experimentado transformaciones significativas. Estos cambios no se limitan únicamente a su estructura o a sus participantes, sino que la evolución histórica ha delineado un punto de inflexión con la aparición de plataformas virtuales (Retamal, 2021).

Pardo (2014) en "El juego posmoderno y el desarrollo de la simbolización" postula a la capacidad simbólica desde Winnicott, la cual se inaugura con el surgimiento del objeto transicional, y transita por un largo camino de desarrollo hasta la posibilidad de ser desplegadas en el campo cultural compartido. Lo que ocurre en la actualidad es que las dinámicas de juego se encuentran caracterizadas por la multiplicidad, instantaneidad y la virtualidad, lo cual tiene impacto en la simbolización. En este sentido, el juego actúa como un espacio privilegiado donde los niños pueden experimentar y elaborar sus vivencias. Esta capacidad de construir narrativas y escenarios simbólicos les permite no solo procesar sus experiencias, sino también explorar nuevas perspectivas y formas de entender el mundo que los rodea. De esta manera, el juego no solo se presenta como un medio de entretenimiento, sino como un proceso activo y creativo mediante el cual los niños pueden desarrollar su capacidad simbólica y su comprensión del entorno.

Retomando la cuestión de los objetos culturales, se podría destacar el juguete. ¿Por qué es relevante? Porque podría ocupar ese lugar de objeto cultural, a través del cual, en el juego, se construiría un modo de simbolización. Al considerar la distinción de Winnicott entre jugar y el juguete (en tanto jugar es hacer, y el juguete es el instrumento mediante el cual se logra) es pertinente lo que Levin (2018) señala sobre la historia del objeto-juguete. La cual muestra el universo infantil y a su vez el mundo adulto produjeron y producen efectos en los niños. Realiza una historización del mismo, para dar cuenta de cómo ha cambiado a lo largo de las épocas, sobre todo con el advenimiento del capitalismo y el progreso tecnológico.

Si bien Levin (2018) postula que hay un desplazamiento de los juguetes tradicionales, es interesante pensar lo que Ferreira Dos Santos (2017) explica, ya que afirma que en los videojuegos se puede encontrar una versión digital de los juguetes tradicionales, por ejemplo, se podría plantear que es posible jugar a la mamá y al papá por medio de Los Sims. Es factible interpretar una continuidad entre los juegos tradicionales y los tecnológicos, teniendo en cuenta las acciones y dinámicas. Lo que postula Levin (2018) es que el juguete se perfeccionó hasta el punto de ser una entidad autónoma. La fascinación que generaba transformó al juguete en un objeto de meticulosa observación, alcanzando un apogeo técnico donde, finalmente, jugaba por sí solo. Esta

autonomía llevó a cuestionar: ¿Por qué el niño habría de jugar si el juguete puede hacerlo solo? Este amontonamiento de juguetes, para no jugar, es impactante por su derroche y obsolescencia, agravado por el consumismo desenfrenado.

Para los niños, los juguetes son como verdades inventadas, jugar es instituir la realidad, mientras se fomenta lo infantil como espacio generador del deseo y del pensamiento. En la actualidad la dinámica se ha invertido: el juguete se convierte en sujeto de la actividad lúdica, relegando al niño a un papel pasivo y estático. Esto restringe el horizonte del despliegue simbólico e imaginario, reduciendo la experiencia de la niñez. Posteriormente, esta dinámica se replicará con el objeto pantalla, que capturaré toda la atención, similar al gran juguete moderno: la televisión (Levin, 2018). Es así, mediante la televisión y el marketing como se comienzan a ofrecer los nuevos juguetes. Donde empiezan a ser furor como lo son al día de hoy, los videojuegos, donde los niños interactúan con las imágenes.

Levin (2018) formula una reflexión sobre el valor representacional del juguete en tiempos pasados en comparación con la actualidad. Utiliza el ejemplo de cuando los niños solían utilizar un palo de escoba para jugar al caballo, destacando que en este caso

12

la imaginación y la intervención del niño eran fundamentales para convertir el palo en un juguete. Sin embargo, sugiere que en la actualidad, los juguetes están prediseñados y listos para ser utilizados, lo que limita la intervención creativa en la creación de escenas simbólicas durante el juego. Esta observación resalta la importancia del juego simbólico del niño en la valoración del juguete, la representación está lista para ser observada, e incluso lo mismo sucede en las imágenes de las pantallas.

La pregunta es la siguiente: si el juguete estuviera completo en sí mismo y se agotara en su propia imagen, ¿es posible que deje espacio para el jugar como actividad simbólica? Se podría conjeturar como primera aproximación que no, pero si se piensa en las escenas singulares que pueden llevarse a cabo en dicho videojuegos, la pregunta cambiaría a de si es posible a ¿cómo es posible?

Para que el niño transforme y declare a cualquier objeto como un potencial juguete tiene que realizar una sencilla y compleja operación de vaciamiento. Privar al objeto de su esencia se convierte en un gesto simbólico, ya que implica que el niño, para llevar a cabo este proceso, debe construir una realidad ficticia. Este acto da origen a un juguete único y particular, donde el objeto en sí se diluye en la historia que el niño empieza a desarrollar a partir de ese momento (Levin, 2018). ¿Es posible que cada partida o escena de los videojuegos poseen esa cualidad simbólica? La historia del juguete y el capitalismo tienen un punto de encuentro, en tanto el discurso del consumo se dirige a las infancias. Es preciso preguntarse: ¿Son los niños verdaderamente pasivos ante este discurso o pueden ser activos ante el mismo?

### **Videojuegos: ¿una posibilidad contemporánea de simbolización?**

Se retomará la pregunta del apartado anterior: ¿Es posible que cada partida o escena de los videojuegos posea una cualidad simbólica? Concretamente, ¿es posible que los videojuegos sean una posibilidad de simbolización en esta época?

Para continuar, es conveniente definir qué se entiende por videojuego. Cabra (2011) cita a Esnaola para definirlo como un objeto tecnológico que, mediante sus atributos narrativos y de entretenimiento, se erige como una herramienta educativa que cautiva a los usuarios por las oportunidades tecnológicas intrínsecas del artefacto en sí mismo: su capacidad de interacción, su dinamismo y los efectos multimediales, que le confieren una mayor afinidad con otros elementos de la cultura visual. Es decir que el videojuego es el juego que reina por excelencia en el mundo de las pantallas, debido a

que ofrece una interacción constante entre las imágenes y quien lo utilice.

Como se ubicó en el apartado anterior, los juegos y los juguetes poseen historia, y son producto del contexto histórico de cada época. En la actualidad, los dispositivos tecnológicos en todas sus formas están desplazando a los 'juguetes tradicionales' de los horizontes de deseo de niños y niñas (Ferreira Dos Santos, 2017). La atracción por el poder, el jugar a ser y tener poderes, sumado a atributos de la imagen, son algunas razones que atrapan a los niños a los videojuegos. En estos, los niños poseen la impresión de hacer lo que quieren con el aparato, pero en realidad aquellos se encuentran configurados previamente en su totalidad (Levin, 2018). Aunque, si se reflexiona sobre esto, lo valioso es la sensación de ser libres, y que los niños estén jugando en cada partida. Cada escena se elabora más allá de lo que ya está preconfigurado. Volnovich (2014) destaca que

lo que juegos como estos logran al convertir a cada chico en protagonista es "sentir" que se juega en cada acción, los riesgos, las emociones, los peligros y las consecuencias de cada acto individual, evaporado por el carácter virtual del mismo. (p. 9)

Se concuerda con lo siguiente: Volnovich (2014) interpreta que si bien los escenarios de los videojuegos estarían determinados desde el principio, el recorrido que el niño hace es único, y aquel que lo experimenta siempre está expuesto a lo

13

impredecible; lo que se está explorando es la ilimitada gama de historias que nunca se repiten y que constantemente se transforman. Por otro lado, pero en la misma línea, es relevante la cita que Ferreira Dos Santos (2017) toma de Dueck:

La escena lúdica no estará armada de antemano, cada usuario lo irá haciendo en la interfaz de diversos soportes y textualidades. Cuando ello ocurre se compone una escena que se percibe como lúdica más allá de las acciones que la compongan(párr. 7).

En efecto, el videojuego puede estar preconfigurado con diferentes caminos, pero el modo en que se enlaza la historia singular de ese sujeto, y la historia que va transitando a medida que va jugando, será una escena única. Existen miles de tipos de videojuegos, cada uno con sus propias características y mecánicas de juego. Para delimitar a cuáles se está haciendo referencia en este trabajo, es importante mencionar brevemente algunos. Los videojuegos pueden abarcar desde aventuras de mundo abierto hasta juegos de estrategia en tiempo real, pasando por simuladores de vida, juegos de rol, plataformas de acción, entre otros géneros que ofrecen una amplia variedad de experiencias interactivas para los jugadores.

En el Counter Strike, los jugadores asumen roles de terroristas y pacificadores, enfrentándose en una lucha intensa. Por lo general, quienes participan encarnan a los terroristas, poseen armas de fuego, cuchillos y una amplia gama de herramientas. Otro juego es el Age of Empires, donde construyes y manejas una civilización, para luego conquistar imperios o destruir ciudades enemigas. StarCraft presenta una guerra con soldados, tanques, helicópteros y escenas de disparos y sangre.

Por otro lado, están los juegos de combate uno a uno, como el famoso Mortal Kombat, cuyo objetivo principal es eliminar al oponente utilizando puñetazos, patadas y habilidades especiales como rayos, bolas de fuego e invisibilidad. Además, existen movimientos especiales conocidos como 'fatalities' y 'brutalities'. Estos últimos implican una serie de golpes que terminan convirtiendo al oponente en un esqueleto puro. También se puede nombrar al Call Of Duty, donde la dinámica consiste en matar al enemigo y es posible revivir infinitas veces. Además, en Los Sims<sup>1</sup> se encuentra un videojuego de categoría más familiar (Retamal, 2021).

Estos juegos poseen varias cosas en común, por un lado, que en todos el niño debe elegir y caracterizar un avatar, que vendría a ser su 'yo virtual'. En esta línea, Cabra (2011) postula que la capacidad de crear y explorar entornos digitales donde las imágenes adquieren una relevancia especial, permitiendo al jugador interactuar mediante un personaje virtual o avatar. Si bien Levin (2018) plantea que los niños no juegan sino que interactúan con el videojuego, se podría pensar que sí lo hacen. ¿Por qué? Es a través de un avatar que los representa que pueden elaborar diferentes escenas a través de las imágenes, donde si bien el lugar del cuerpo queda relegado a una imagen, encuentra un lugar: "El jugador actúa como si estuviera participando de otros mundos, además de que interactúa con otros jugadores e incluso con otros planos de la realidad. Ya no es espectador sino participante, jugador que deviene imagen que afecta la imagen en la que participa" (Cabra, 2011, p. 86).

Otro punto en común es que en cada juego nombrado se generan nuevas categorías de tiempo y espacio que corresponden a cada momento. Concretamente, la virtualidad instaura un cambio en las nociones de temporalidad y espacialidad, sobre todo, en relación a la presencia-ausencia. En relación a la ausencia, no solo se observa en los juegos, sino que también se evidencia en la incorporación de dispositivos electrónicos en nuestra vida diaria, donde la ausencia parece estar ausente. En palabras de Pardo (2014): "Experiencias que surgen ante la ausencia, dejan de existir cuando llevamos con nosotros un teléfono inteligente. Nunca estamos 'solos' con nosotros

<sup>1</sup> Los Sims son una serie de videojuegos de simulación social creada por Maxis. En el cual los jugadores crean y gestionan personajes virtuales llamados "Sims", quienes tienen necesidades y deseos como comer, dormir, socializar, trabajar e incluso formar una familia..

14

mismos" (p. 147).

Las cualidades de tiempo y espacio como un concepto generado por el uso de dispositivos tecnológicos han demostrado ser distintas a la lógica binaria de presente/ausente. A través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), se pueden construir un tiempo y espacio propios, los cuales no excluyen el tiempo-espacio convencional, pero sí son notablemente distintos (Cantú y Patiño, 2008). Como Cabra (2011) explica, los videojuegos generan una 'desterritorialización', ya que la virtualidad conlleva una nueva configuración en planos de significaciones, constituciones de identidades y de interacciones. Además, hay una recomposición del espacio-tiempo virtual en comparación al espacio-tiempo real de los jugadores. Cita a Shultz para explicarlo: "Al respecto de la aparición de la realidad virtual se hace evidente que: la concepción del tiempo, la vivencia del espacio, la percepción de una causalidad, son modalidades de ser que se han visto modificadas en sus bases mismas a raíz de las transformaciones incorporadas por las tecnologías" (p. 89).

Es decir, en los videojuegos existen multiplicidades de espacios (de mundos) que pueden existir de manera paralela sin que esto sea una contradicción; la noción del tiempo es otra, dependiendo del juego el tiempo tiene sus propias temporalidades, incluso, por ejemplo, en Los Sims, el jugador puede alterar, acelerar o desacelerar el paso del tiempo. Volnovich (2014) también afirma esto, puesto que a través de los videojuegos, la observación de los niños ha pasado de considerar el espacio 'real' al ciberespacio, trasladándose hacia una realidad ficticia virtual. En este contexto, aunque los personajes, entornos y acontecimientos del juego forman una narrativa, en los videojuegos estos elementos no se presentan en narraciones estáticas ni en una secuencia temporal lineal, como en los cuentos tradicionales.

¿Cómo es posible entonces que pueda existir una simbolización si se manejan otras categorías temporo-espaciales? Levin (2018) argumenta que una de las grandes problemáticas que trajo este fenómeno, es que algunos niños no logran distinguir el

‘adentro del videojuego’ del ‘afuera real’, por lo que para estos casos, no se asume que sería factible el uso de los videojuegos como simbolización. Pero si los videojuegos pondrían en juego un espacio transicional, ¿es posible que lo sean? ¿Cómo y bajo cuáles condiciones? Estas preguntas equivaldrían de alguna manera a la que se hace Ferreira Dos Santos: “Y si del jugar se trata, las pantallas constituyen una territorialidad elegida por niños y adolescentes para el despliegue de la actividad lúdica. Pero ¿es posible un jugar, en un sentido estrictamente winnicottiano, en los contextos digitales?” (párr. 5).

En este sentido, la pregunta apunta -tanto la de la autora como la de este trabajo a si es posible que los videojuegos hagan viables los fenómenos transicionales. Por lo tanto, si los espacios digitales pueden abrir esa tercera zona denominada por Winnicott como “zona transicional”.

En consonancia a lo explicado por Pardo (2014), al igual que Winnicott, identifica esta zona intermedia como un espacio donde se entrelazan las capacidades psíquicas y las actividades externas, contribuyendo a la constitución de fenómenos transicionales. Asimismo, plantea la posibilidad de explorar cómo los avances tecnológicos y los discursos posmodernos impactan en el desarrollo de la actividad psíquica que se relaciona con el mundo externo. La transicionalidad va a estar determinada por el modo en que los niños utilicen los videojuegos, no tanto del objeto videojuego en sí. Es decir, que los videojuegos sirvan a la simbolización dependerá de si es posible que para ese niño en particular sea un medio de simbolización, pero la capacidad potencial de serlo, existe.

La habilidad para participar del jugar, desde la perspectiva de Ferreira Dos Santos (2017), sigue estando influenciada por la estructura psicológica y se apoya en una transicionalidad vinculada a lo subjetivo. Por lo tanto, no está condicionada por el tipo de material que se utilice de manera casual para iniciar el juego. La capacidad de identificar diferencialmente permitirá determinar, en cada caso, si la actividad lúdica desarrollada está relacionada con el juego y el empleo de la transicionalidad o no.

Cabra (2011) enfatiza la importancia de considerar los videojuegos como entornos

1

5

de entretenimiento y socialización, pero también como herramientas para la construcción de conocimiento y la formación de identidades actuales. Este tipo de juegos comparten similitudes con los espacios transicionales de Winnicott, siempre y cuando el sujeto sea capaz de aprovechar el dispositivo para generar un modo de funcionamiento particular (Cantú y Patiño, 2011). Es decir, la transicionalidad no radica exclusivamente en el dispositivo, sino en la habilidad del sujeto para producir mediaciones simbólicas y transitar fluidamente entre diferentes espacios psíquicos.

Los videojuegos se han convertido en una nueva esfera de manifestación de fenómenos transicionales en la adolescencia, influyendo significativamente en los procesos de simbolización propios de esta etapa. En esta línea, el juego virtual representa una metáfora del ‘como si’, como mencionan Armijo y Rojas, siendo una nueva forma de mediación entre la realidad psíquica interna y la externa. Los juegos en línea son fenómenos transicionales propios de la era digital, actuando como escenarios externos donde se manifiestan y tramitan tensiones libidinales (Retamal, 2021).

La incorporación de la realidad virtual en los videojuegos proporciona a los niños la sensación de ser protagonistas de sus acciones, sumergiéndolos en emociones, riesgos y consecuencias individuales dentro de un entorno virtual (Volnovich, 2014). Este fenómeno plantea nuevos desafíos y oportunidades en la comprensión de los procesos simbólicos y la interacción entre la realidad interna y externa en la contemporaneidad.

Existe una preocupación válida en torno a la confusión de los niños para discernir que los videojuegos son una forma de ficción, una representación construida digitalmente. Si bien los videojuegos pueden ofrecer un medio simbólico en el que los niños se sumergen en un "como si", participando en las historias y narrativas de cada juego de manera única, es esencial que mantengan una clara distinción entre la realidad representada en la pantalla y la realidad física que los rodea. Esta distinción es necesaria para garantizar que los videojuegos no eclipsen la comprensión de la realidad y no sustituyan la interacción y la relación con el exterior. Entonces, los videojuegos podrían ser un medio simbólico siempre y cuando los niños jueguen, es decir, que se adentren en un 'como si', en la historia de cada videojuego con su recorrido singular, pero siempre distinguiendo la realidad de la pantalla de la exterior.

Los videojuegos tienen el potencial de ser un poderoso medio simbólico para los niños cuando se abordan desde una perspectiva lúdica y creativa. Al sumergirse en el universo de un videojuego, los niños pueden experimentar una variedad de emociones, explorar mundos imaginarios y enfrentarse a desafíos que estimulan su pensamiento crítico y su resolución de problemas. Cada videojuego ofrece una narrativa única y un entorno interactivo que invita a los jugadores a participar en un 'como si', donde pueden asumir roles y vivir aventuras que trascienden los límites de la realidad cotidiana. Sin embargo, es preciso que los niños mantengan una conciencia clara de que la experiencia del videojuego es una representación digital y no la realidad tangible que los rodea. Esta distinción es esencial para evitar que se confundan los límites entre lo virtual y lo real, permitiéndoles disfrutar de los videojuegos y que los mismos puedan funcionar como medio de simbolización. Además, para que los niños puedan mantener esta 'conciencia clara', será esencial la guía y el apoyo constante de los adultos.

## **Conclusiones**

A lo largo del presente Trabajo Integrador Final se ha recorrido la bibliografía pertinente para abordar una pregunta central: ¿Cuáles son los modos de simbolización en la niñez en la era digital y del consumo?

A modo de delinear este interrogante, fue necesario arribar a un concepto de simbolización, el cual se trabajó desde el psicoanálisis, principalmente Freud, Winnicott y Bleichmar. Se la definió como la capacidad individual y singular de cada sujeto para poder reelaborar aquello que acontece en el exterior y que a su vez depende de los elementos ofrecidos por la cultura para que hagan de medio. Luego, teniendo en cuenta que existen diversos medios de simbolización, y con el objetivo de realizar un recorte, se escogió considerar principalmente al juego, específicamente los videojuegos, pensando si los mismos son un posible medio de simbolización en la actualidad. A través del juego, los niños elaboran y simbolizan sus experiencias, un proceso que ha sido analizado por Freud y Winnicott. En la era digital, el videojuego ocupa un lugar central, integrando elementos virtuales novedosos que capturan la atención infantil por múltiples razones.

En el segundo apartado, se indagó cómo la tecnología y el consumo configuran nuevos modos de subjetivación y simbolización, transformando las experiencias infantiles de manera significativa. La revisión de la literatura llevó a analizar los estudios de Sibilia, Merieu y Bloj, entre otros, quienes han examinado cómo la era digital y el discurso del consumo influyen en la infancia. Estos autores destacan que las nuevas tecnologías y la saturación de imágenes transforman no solo el contenido, sino también la forma en que los niños simbolizan sus experiencias. Los videojuegos y las plataformas digitales, por ejemplo, ofrecen nuevas posibilidades de expresión, pero también plantean desafíos.

Por lo tanto, se llega a la conclusión que en la actualidad hay una pregnancia de la imagen que se vio potenciada por la pandemia, como asimismo fomentó el uso de dispositivos tecnológicos. En los niños esto se puede ver reflejado en los modos de juego actual: el videojuego como oferta principal. A su vez, está relacionado con el discurso del consumo, ya que las infancias se han convertido en uno de los focos del discurso publicitario, queriendo convertir a los niños en consumidores.

En el tercer y cuarto apartado, luego de realizar un recorrido por el libro *¿Hacia una infancia virtual?* (2018), se aprecia que para Levin el juguete aparece en esta época como un producto acabado en sí mismo, donde la imaginación del niño no tendría injerencia. Sin embargo, poniéndolo en diálogo con diferentes autores, esto se transformó en una pregunta alrededor de los videojuegos: ¿Pueden los videojuegos convertirse en un medio de simbolización?

Lo que se halla luego de describir brevemente algunos videojuegos tales como Counter Strike, Los Sims, Mortal Kombat y otros, es que, por un lado, estos juegos plantean la posibilidad de generar un 'yo virtual', el cual estaría caracterizado de la forma que el jugador decida (teniendo en cuenta las predeterminaciones ya configuradas). Es aquí donde se puede pensar que el niño no solamente interactúa con imágenes, sino que juega, mediante este 'cuerpo virtual' que conlleva otro tipo de percepciones. Es a través de un 'yo virtual' que pueden elaborar escenas singulares dentro del videojuego.

Por otra parte, la digitalización instaaura categorías de tiempo y espacio diferentes a las que se está familiarizado. Se encuentra un cambio en la noción de tiempo en tanto que es subjetivo de cada juego (e incluso de cada usuario) y donde coexisten varios mundos sin que esto conlleve a una contradicción. El riesgo que puede existir en lo que respecta a la niñez es no que exista una distinción clara de estas categorías virtuales y de estas mismas nociones por fuera del juego. Entonces, ¿Cómo los videojuegos podrían ser una posibilidad de simbolización si se manejan diferentes categorías temporo-espaciales?

17

Una aproximación a la que se alcanza es que los videojuegos tienen el potencial de ser un medio simbólico pero sujeto a ciertas condiciones. La principal es que, justamente, el niño disponga de una constitución psíquica para poder distinguir la realidad del videojuego (la realidad virtual) y la realidad externa al mismo. Por esto mismo, en el presente trabajo se delimitó la segunda infancia como recorte, ya que para que los diferentes medios culturales operen como medios de simbolización (en este caso, los videojuegos) es necesaria la previa constitución de la capacidad simbólica. Es decir, que anteriormente, tuvo que existir un tiempo de juego, de espacio transicional, de 'como si'. Un Otro que haya jugado con el niño para luego poder pasar a ubicarse el mismo como jugador.

Entonces, por un lado, la digitalización y el consumo pueden desafiar la capacidad de los niños para desarrollar su capacidad de simbolización. No obstante, por otro lado, estos mismos contextos ofrecen nuevas herramientas y escenarios que, siempre y cuando exista esta previa consolidación de la capacidad simbólica, pueden enriquecer los procesos simbólicos y creativos de los niños. En el caso de los videojuegos es pertinente

abrir nuevos interrogantes: ¿Cuál es el rol de los videojuegos en la niñez en la actualidad? ¿Qué papel juegan en la formación de identidades contemporáneas y en la percepción de la realidad? ¿Qué tan esencial es el acompañamiento de los adultos para asegurar un uso moderado y constructivo de los videojuegos?

### **Referencias bibliográficas**

Alvarez, P; Cantú, G. (2011) Nuevas tecnologías: compromiso psíquico y producción simbólica. *Anuario de Investigaciones*, XVIII, 153-160.

Baudrillard, J. (1970) *La sociedad de consumo*. Siglo XXI Editores.

Bauman, Z. (2007) *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bertaccini, A.; Grimblat, S.; Santi A. (2015). *Prácticas de salud y educación: sus efectos en la construcción de infancias*. Rosario: Laborde Libros Editor.

Bleichmar, S. (2000). Prerrequisitos de constitución del sujeto cognoscente y sus fracasos. *Revista Ensayos y Experiencias*, 32, 2-17.

- Bleichmar, S (2007a). *Inteligencia y simbolización*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Bleichmar, S. (2007b). Nuevas tecnologías, ¿nuevos modos de la subjetividad? En *Subjetividad en riesgo* (pp. 69-76). Buenos Aires: Topía Editorial.
- Bleichmar, S (2010). *Psicoanálisis extramuros*. Buenos Aires: Editorial Entreideas
- Bloj, A. (2011) Educação, cidadania e subjetividade. En *Psicanálise, Educação e Diversidade*.
- Bravetti et al. (2021). Virtualización de lo cotidiano en tiempo de aislamiento: impacto de las tecnologías digitales en padres e hijos y adolescentes. *Congreso memorias 2021*, 46-50.
- Cabra, N. (2011). Entre el fantasma, el Avatar y otras mutaciones de la imagen. *Nómadas*, 35, 81-97.
- Cantú, G; Patiño, Y. (2011) Subjetividades contemporáneas: imágenes y procesos de simbolización en niños y adolescentes. III Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVIII Jornadas de Investigación Séptimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR.
- Castells, M. (1997) *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- Dussel, I (2009) Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos. *Nómadas*, 30, 180-193.
- Ferreira Dos Santos, S. (2017) Psicoanalistas pensando lo virtual: ¿Final del juego? *Revista digital: Psicoanálisis: ayer y hoy*. Recuperado de: <https://www.elp psicoanálisis.org.ar/nota/psicoanálisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>
- Freud, S. (1986a). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas, Vol. XVIII* (pp. 3-62). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud (1986b). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas, Vol. IX*. (pp. 123-125) Buenos Aires: Amorrortu.
- Levin, E (2018) *¿Hacia una infancia virtual?* Buenos Aires: Noveduc.
- Gavoto, L., Terceiro, D., & Terrasa, S. A. (2020) Pantallas, niños y confinamiento en pandemia: ¿debemos limitar su exposición?. *Revista digital: Evidencia*. Recuperado de: <https://www.evidencia.org/index.php/Evidencia/article/view/6897>
- Martinez, M (2018) Subjetividad y nuevas tecnologías: un abordaje teórico sobre infancia y cultura digital. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR.

- Merieu, P. (2008). Educar en la Incertidumbre. *Revista El Monitor*, 42-45.
- Negroponete, N. (1995). *Ser digital*. Barcelona: Ediciones B.S.A.
- Pardo, F. (2014) El juego posmoderno y el desarrollo de la simbolización. *Revista Psicoanálisis*, 14, 145-153.
- Retamal, D. (2021). El juego online: un fenómeno transicional. *Revista Bricolaje*, 7, 64-74.
- Sibilia, P. (2012) *¿Redes o Paredes? La escuela en tiempos de dispersión*. Buenos Aires: Tinta Fresca.
- Sibilia, P. (2022) Conferencia inaugural del XXIV Congreso de la Red de Carreras de Comunicación Social (REDCOM). Universidad Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ).
- Volnovich, J (2014) ¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños? *Revista Actualidad Psicológica*, 427, 1-13.
- Winnicott, D. (1979) *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa