



Universidad
Nacional
de Rosario

Universidad Nacional de Rosario

Facultad de Psicología

“Infancias y tecnología: el juego como espacio de constitución psíquica y subjetividad en la era digital”

Trabajo Integrador Final

Modalidad de presentación: Ensayo

Autora: Musich, Ana Paula

Legajo: M-5752/5

DNI: 40387957

Mail: anitamusich@gmail.com

Nombre del Docente Responsable: Iván Vasallo

2025

Agradecimientos

A mi familia. A mi mamá, quien, desde su presencia, escucha y ternura, confió y confía inquebrantablemente en mí, motivándome a alcanzar alturas que nunca imaginé. A mi papá, quien me inculcó desde muy pequeña la importancia del esfuerzo y, desde su profesionalismo y militancia, me enseñó a defender los espacios y derechos conquistados en todos los ámbitos de la vida. A mi hermano, quien, con su carácter y perseverancia, fue mi motor cuando más lo necesité. Ellos fueron testigos de cada paso que di, de la constancia y del tiempo dedicado a esta carrera.

A mi gran familia: mis abuelos, tíos y primos, quienes, a pesar de los kilómetros de distancia que nos separan, con cada mensaje, cada llamada y muestra de afecto, fueron un gran impulso y un constante sostén emocional en este camino académico recorrido.

A mis amigos y amigas. Ellos fueron un pilar fundamental para transitar, permanecer y concluir esta etapa. Brindaron apoyo incansable, celebraron cada logro y me impulsaron a seguir adelante ante el mínimo tropiezo. Son mi equipo de aliento y la familia que elegí y sigo eligiendo cada día.

A mi psicóloga, con quien construimos un espacio de análisis que me permitió transitar y elaborar no solo los momentos difíciles, desafiantes, de angustia e incertidumbre que se presentaron durante estos años, sino también las alegrías, logros y novedades. Su escucha atenta, acompañamiento e intervenciones me posibilitaron interrogar y construir nuevas significaciones en torno a mi propio deseo.

A la Universidad Nacional de Rosario, pública y de calidad, y principalmente a la Facultad de Psicología. Esta comunidad me brindó las herramientas y los conocimientos para mi formación como psicóloga y, al mismo tiempo, es un espacio donde aprendí, entre muchas otras cosas, a construir una posición y una visión propia y crítica. Es un orgullo para mí pertenecer a esta institución.

A los docentes que, a lo largo de los años cursados, me han atravesado, dejando huella en mí e invitándome a problematizar lo establecido. Especialmente a mi tutor, Iván Vasallo, quien, desde el inicio hasta el final, estuvo siempre dispuesto a acompañarme en este camino, guiándome y brindándome aliento constante durante todo el proceso de escritura. Su dedicación y paciencia han sido clave para el desarrollo de este trabajo.

A todos ellos, gracias infinitas.

Índice

Resumen y palabras clave.....	1
Introducción.....	2
El papel del juego en las infancias para el psicoanálisis.....	3
Juegos, constitución psíquica y producción de subjetividad.....	7
¿Juegos tradicionales vs. videojuegos?.....	12
Reflexiones finales.....	15
Referencias bibliográficas.....	17

Resumen

El presente ensayo examina las transformaciones socio-históricas de las infancias, centrándose en las continuidades y cambios de las prácticas lúdicas en el contexto de la modernidad y la cibercultura. Se sostiene que las infancias son una construcción moldeada por mutaciones culturales, tecnológicas y económicas, que dieron lugar a nuevas modalidades de juego, como los videojuegos. Desde el marco teórico-psicoanalítico, se problematiza la función de los videojuegos en la vida anímica de los niños, contrastándolos con los juegos tradicionales y analizando su papel en la constitución psíquica y la producción de subjetividad. El objetivo es reflexionar sobre el papel e impacto de los juegos digitales en las infancias, evitando posturas alarmistas o demonizadoras, y explorar su potencial como herramientas de expresión y tramitación psíquica. Se sostiene que, aunque los videojuegos difieren en ciertos aspectos de los tradicionales, pueden cumplir funciones análogas en términos de expresión, simbolización y elaboración psíquica, y ser herramientas subjetivantes, siempre que estén acompañados de un marco de contención-regulación por parte de los adultos. El material bibliográfico se basa en aportes de autores psicoanalíticos que abordaron el juego como una actividad fundamental en la vida anímica infantil. Mediante la modalidad elegida, se lleva a cabo un análisis crítico-contextualizado de las categorías: infancias, juegos tradicionales, videojuegos, vida anímica. Finalmente, se invita a continuar reflexionando sobre las infancias contemporáneas desde una lectura que reconozca la diversidad y complejidad, integrando aspectos psíquicos, subjetivos, históricos y socioculturales. Se subraya la relevancia del psicoanálisis como herramienta teórico-clínica para abordar estos fenómenos.

Palabras clave: psicoanálisis- infancias- juegos tradicionales- videojuegos- vida anímica.

Introducción

Diversos historiadores establecen que la infancia adquirió una identidad y un estatus propio como edad específica y diferenciada de la adultez con el advenimiento de la Modernidad, donde surgieron nuevos sentimientos, actitudes, prácticas, ámbitos y políticas vinculadas con el niño. Anteriormente, los niños eran vistos y considerados como adultos pequeños, en miniatura. En este sentido, principalmente en el siglo XX la infancia se convirtió en un objeto emblemático, que fue capturado por diferentes instituciones y saberes de diversas disciplinas, convirtiéndose en heredero de un porvenir y proyectado hacia el futuro (Carli, 1999). Los niños comenzaron a ser destinatarios de cuidados especiales, de determinados juegos, de indumentaria que les es propia y que se distingue del mundo de los adultos. A su vez, la relación niños-adultos se caracterizó y se caracteriza por ser asimétrica, ya que el niño necesita y depende del adulto en diversos aspectos.

Actualmente, existen debates y diferentes posiciones acerca del alcance de la invención de la infancia moderna. Proliferan discursos alarmantes y severos, sobre la infancia, que consideran que la misma ha desaparecido y que fue barrida con la crisis de la Modernidad. Otros sostienen que las infancias están en peligro por la irrupción de las nuevas tecnologías y los medios electrónicos. Sin embargo, no es que la infancia haya desaparecido, sino que las infancias del siglo XXI, es decir, las infancias de los niños de hoy, tienen particularidades que son diferentes a las del siglo XX, infancias de quienes actualmente son adultos. Los desafíos del siglo que estamos transitando no son los mismos que los del siglo pasado.

Tal como plantea Carli (1999), las infancias pueden ser pensadas como una construcción histórica y social. Esto implica, por un lado, que a lo largo de la historia hubo diferentes concepciones de infancia, moldeadas por los contextos históricos, culturales, sociales, políticos y económicos. Por otro lado, pero en relación a lo establecido, si bien se presentan procesos comunes y globales que comparten y las atraviesan, no existe la infancia, en singular, sino las infancias, en plural, ya que siempre las trayectorias por las mismas son únicas y diversas. Hay tantas infancias como niños en el mundo, y referirse a ellas en plural implica reconocer la diversidad, sus complejidades y las dimensiones que las atraviesan.

Las infancias, hoy, se configuran en una sociedad caracterizada por las lógicas salvajes del mercado, las políticas neoliberales, la gran expansión del capitalismo, la desresponsabilización y ausencia de un protagonismo sostenido del Estado, la incertidumbre frente al futuro, las mutaciones en las lógicas y estructuras familiares, así como también por el avance acelerado y el uso cotidiano de la tecnología, entre otros factores (Carli, 1999). En este contexto, las nuevas generaciones han dejado de ser las depositarias de los sueños fallidos de los adultos (Bleichmar, 2009b). Al mismo tiempo, aman la velocidad y lo inmediato, están constantemente hiperconectadas, disfrutan de realizar muchas y diversas actividades simultáneamente, prefieren el universo gráfico sobre el textual y trabajan mejor en red (Volnovich, 2008). Todas cuestiones que reflejan las lógicas propias del mercado y sus exigencias.

En el mundo actual reina la tecnología. La cultura occidental se caracteriza por ser digital. Hay un uso constante de múltiples dispositivos tecnológicos, y los niños no son ajenos a estos. La tecnología digital ha cambiado la vida tanto de los adultos como la de los niños y se ha colado en diversos ámbitos y de diferentes maneras, incorporándose en la cotidianidad e impactando tanto en las sociedades e instituciones como en las subjetividades. Asistimos a un momento histórico atravesado por diversas transformaciones, aceleradas y profundas, en lo que respecta no solo a los modos de vivir, socializar, actuar y vincularse entre generaciones, sino también, al mundo infantil, donde se han producido mutaciones en los tipos de juegos, sus modalidades, los lugares donde se llevan a cabo y los objetos con los que los niños juegan.

A lo largo de la historia, los juegos y sus modalidades han ido cambiando, y si bien en el presente, los juegos tradicionales siguen vigentes, muchos niños eligen jugar a lo que se denomina: videojuegos, los cuales no son ajenos a la sociedad y cultura actual. En tal sentido, Volnovich (2014) afirma: “Los videojuegos se inscriben en una época donde la complejidad, la multiplicidad, lo heterogéneo, lo aleatorio, la inestabilidad, la fragmentación, la redefinición del entorno y de las identidades reinan en la vida y en el paisaje cotidiano” (p. 8). Este planteo lleva a pensar y reflexionar sobre la relación entre las características de los videojuegos, de la sociedad y de los niños que forman parte de ella y que juegan a este tipo de juegos. La cibercultura exige la hiperconectividad, que se realice la mayor cantidad de cosas en el menor tiempo y a la mayor velocidad posible, aspectos que muchos niños de hoy aman y que también pueden pensarse como condición necesaria para ganar una partida en un videojuego.

Dado que, para el psicoanálisis, el juego tiene un papel fundamental en la vida anímica de las infancias, y que, actualmente, los videojuegos representan una nueva modalidad lúdica de las mismas, en el presente escrito se problematizará, desde el marco teórico psicoanalítico, la función de los juegos tradicionales en la niñez y, particularmente, lo que ocurre con los videojuegos. El objetivo es reflexionar sobre el papel de las modalidades y tipos tecnológicos de juegos en las infancias, de manera tal que permita formular interrogantes en torno a las conceptualizaciones psicoanalíticas respecto de los juegos en general y de los videojuegos en particular. Por ello, algunas preguntas que guiarán el trabajo son: ¿Qué función cumple el juego en los niños para el psicoanálisis? ¿Existen diferencias y/o similitudes entre los juegos tradicionales y los videojuegos? ¿Se puede hablar de un reemplazo total de los juegos tradicionales por parte de los videojuegos? ¿De qué manera la sociedad actual ha influido en las nuevas modalidades y espacios de juegos?

Con estos objetivos, la modalidad de presentación que se considera pertinente para el escrito es el ensayo, ya que este tipo de escritura permitirá el desarrollo y análisis de las categorías conceptuales: infancias, juegos tradicionales, videojuegos, vida anímica, y su articulación desde la perspectiva teórica-epistemológica psicoanalítica. Este tipo de escritura posibilita combinar la exposición, la argumentación y la crítica desde una visión personal, y separada del prejuicio, el sentido común y las valoraciones morales. A su vez, el formato y estilo del ensayo permite rastrear, considerar y discutir con diferentes autores que han aportado al tema elegido, fomentando así un nuevo aporte al campo.

La relevancia que posee la temática del presente Trabajo Integrador Final corresponde a poder pensar y reflexionar acerca de los juegos tradicionales, los nuevos juegos y juguetes tecnológicos, y sus influencias en la vida psíquica de las infancias, sin demonizarlos, ya que el juego, en sus diversas modalidades, ha tenido y tiene un gran protagonismo no solo en la constitución psíquica y la producción de subjetividad, sino también en las sesiones analíticas con niños. Analizar los cambios que se producen en el universo infantil, específicamente en las actividades lúdicas, permite comprender cómo las transformaciones históricas, sociales, culturales y tecnológicas impactan en las subjetividades de los niños, ofreciendo herramientas para abordar, en el trabajo clínico, estos fenómenos desde una mirada crítica y contextualizada.

El papel del juego en las infancias para el psicoanálisis

Desde tiempos inmemoriales, el juego ha sido y es una parte integral de la experiencia humana, experimentando diferentes cambios en función de las necesidades y transformaciones sociales, culturales y educativas de cada época. En los inicios de la humanidad su papel fue principalmente contribuir a la supervivencia y preparación para la vida; el juego estaba vinculado con rituales, magia y ceremonias, y era una forma de enseñar y transmitir las tradiciones y costumbres de los pueblos. Hacia la Antigüedad, los juegos reflejaban aspectos de la vida cotidiana y de la cultura; en diversas oportunidades se utilizaban para celebrar la destreza física y valores de los miembros de una comunidad.

Es en la Edad Media donde los juegos comenzaron a ser más estructurados y complejos, y en el Renacimiento, tanto la actuación como la representación se convirtieron en formas de juego social y cultural. Por último, en la Modernidad, debido a la Revolución Industrial, el avance tecnológico y la globalización se produjo un aumento en la producción de juguetes y juegos comerciales. A su vez, la actividad lúdica comenzó a ser vista como una herramienta de aprendizaje y desarrollo, particularmente en los niños. Intelectuales de múltiples enfoques y disciplinas estudiaron y elaboraron teorías acerca del juego y su importancia en la infancia.

En este sentido, se puede afirmar que el juego no es, en esencia, algo propio del psicoanálisis. Psicopedagogos, neurólogos, educadores, sociólogos, historiadores, filósofos, entre otros profesionales, se han ocupado, investigado y escrito sobre este asunto. Sin embargo, desde los inicios del psicoanálisis, el juego ha tenido y tiene un lugar protagónico tanto en las sesiones de análisis con niños como en las consideraciones y producciones psicoanalíticas acerca del papel del mismo en la vida anímica y en la constitución del sujeto.

Para los niños, los juegos y el jugar son cosa seria. Sigmund Freud (1908), padre del psicoanálisis, sostiene que el juego es la ocupación más intensa y preferida del infante, a la cual dedica grandes montos de afecto: "...todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un orden nuevo, que le agrada" (p.127). El pequeño, a pesar de la gran investidura afectiva con la que recubre el juego, puede diferenciarlo correctamente de la realidad. Por lo tanto, la realidad efectiva, y no la seriedad, es lo opuesto al juego. El niño, mediante la actividad lúdica apuntala sus situaciones y objetos imaginados, en las cosas concretas del mundo real y efectivo (Freud, 1908).

Freud, a lo largo de sus formulaciones, considera al juego como una actividad destacada de la vida anímica infantil. De acuerdo a la época y a la lógica de producción de sus escritos, realiza diferentes aportes sobre el mismo. En un principio, tanto en *La interpretación de los sueños* (1900) como en *Tres ensayos de teoría sexual* (1905), el autor sostiene que la repetición, que se observa, por ejemplo, en los juegos de movimiento, ya sean activos o pasivos, está vinculada al principio del placer y se encuentra al servicio de la realización de los deseos del propio niño.

Años más tarde, Freud (1920), con la introducción del más allá del principio de placer, y luego de observar detenidamente el primer juego, autocreado, de un niño de un año y medio, reflexiona nuevamente sobre el tema. El juego de este pequeño consistía en arrojar lejos de sí un carretel de madera tras la baranda de su cuna, sosteniéndolo con una cuerda. El carretel desaparecía ahí dentro y el niño pronunciaba con interés y satisfacción, un significativo: *fort*, es decir, se fue. Luego, volvía a sacar el carretel de la cuna, tirando del cordel y saludando su aparición con un amistoso: *da*, es decir, acá está. Para el autor, el juego completo era el de desaparecer y volver.

Luego de varias observaciones, Freud (1920) descubre que, la mayoría de las veces, el primer acto, es decir, la partida, era repetido por sí sólo en calidad de juego, pero advierte que el mayor placer correspondía al segundo acto, la reaparición del objeto. Según el autor, la interpretación evidente sería que el niño, a través de este juego escenificado de hacer desaparecer y regresar el carretel y con los objetos que tenía a su alcance, se resarcía de la renuncia a la satisfacción pulsional de admitir, sin protesta alguna, la partida de su madre.

Sin embargo, debido a la buena relación entre el niño y sus padres, Freud (1920) se pregunta cómo es posible que al infante le resultara agradable o indiferente la partida de la madre. Es allí, donde ofrece como respuesta que la repetición de la partida en el juego, podría ser condición previa a la gozosa reaparición del objeto. No obstante, debido a la gran frecuencia con que se repetía el primer acto del juego, éste tenía otro motivo:

el niño, mediante esta actividad lúdica, convertía la vivencia pasiva y dolorosa de la partida de su madre, y la repetía ubicándose en un papel activo. En este sentido, Freud (1920) finaliza postulando que los niños repiten en sus juegos aquello que en la vida les ha causado una fuerte impresión, descargando la energía e intensidad de la misma y adueñándose de la situación.

Entre los primeros y más significativos trabajos psicoanalíticos acerca del juego, se pueden ubicar los llevados a cabo por Melanie Klein. Klein fue una psicoanalista austriaca-británica, pionera en el psicoanálisis con niños, que no solo continuó con los planteos freudianos y realizó nuevos aportes teóricos, sino que también desarrolló su propia técnica de juego para utilizar en la clínica con los más pequeños. Se destacó, entre otros aspectos, por su gran capacidad para innovar y profundizar en el estudio del mundo interno infantil, abriendo nuevas perspectivas para el tratamiento terapéutico de los niños y posicionando al juego como una herramienta fundamental.

El juego, para Klein (1955), constituye el medio principal de expresión simbólica de los niños, tanto de sus fantasías y deseos, como de sus situaciones emocionales, sus experiencias reales y detalles de la vida de todos los días. Mediante la actividad lúdica no solo se elaboran situaciones traumáticas, sino que además el pequeño puede sentir alivio de la presión superyoica a través de la personificación (Klein, 1929). En este sentido, Klein (1929) plantea que, al representar un papel, el niño puede separar las ideas y fantasías imperantes en su inconsciente y expulsarlas por medio de mecanismos como la escisión y la proyección. Este proceso no solo genera y permite experimentar sensaciones de alivio sino también de placer.

Por otro lado, Klein (1955) sostiene que los juguetes representan cosas que le interesan a los niños en sí mismas y, a su vez, tienen una gran variedad de significados simbólicos vinculados a sus fantasías, deseos y experiencias. Por ende, al jugar se utilizan los mismos medios de expresión arcaicos que en el sueño, es decir, desplazamiento, condensación y simbolización. Es por medio del estudio del juego infantil que la autora llegó a la idea de que es posible captar y comprender su significado utilizando el método que Freud empleó en la interpretación de los sueños, a saber, el desciframiento. En tal sentido, el analista debe considerar el uso de los símbolos que efectúa cada niño en relación con sus emociones y ansiedades, así como con la situación total que se hace presente en el análisis. Al realizar un paralelismo entre el juego y el sueño, se establece que el juego es la vía para acceder al inconsciente del niño (Klein, 1955).

Otro psicoanalista que realizó grandes aportes al tema del juego es Donald Winnicott, quien, si bien comparte algunas ideas con Melanie Klein, se diferencia en otras. Combinó su formación en pediatría con un profundo interés por el psicoanálisis, lo cual le permitió desarrollar un enfoque innovador y un marco teórico singular sobre el desarrollo infantil, la estructuración del psiquismo, el juego y el jugar. A lo largo de su obra, el autor despliega diversas definiciones sobre la actividad lúdica; sin embargo, desde sus primeros escritos hasta los últimos, sostiene la relación entre el juego y la creación, estableciendo que: “el juego es una experiencia siempre creadora” (Winnicott, 1971, p. 75).

Conforme a los planteos de Winnicott (1971), si bien el juego es natural, universal y una forma básica de vida, para que un niño juegue es necesario que las condiciones ambientales sean favorables y que el niño adquiera confianza. Esta confianza se consigue en la relación con el ambiente, que inicialmente está configurado por la madre suficientemente buena y luego se amplía, abarcando a otras personas. En este sentido, el autor, en sus formulaciones, desplaza el acento de la cuestión pulsional y hace hincapié tanto en el proceso ilusión-desilusión, necesario para construir la capacidad de jugar, como en el espacio transicional, zona de la experiencia donde tiene lugar el juego y que se construye en un complejo entrelazamiento del niño con un ambiente facilitador.

Winnicott (1971) establece que, en el desarrollo del ser humano, al finalizar la fase de dependencia casi absoluta del niño, comienza una desilusión que es paulatina y dosificada por parte de la madre, quien lentamente comienza a retirarse y lo va desilusionando, dando lugar a la fase de dependencia relativa. Así, la madre empieza a recortarse como un objeto percibido en forma objetiva y fundador de la realidad exterior. En este proceso de diferenciación yo - no yo, se ubica el espacio transicional, definido por el autor como zona intermedia de la experiencia que no pertenece ni a la realidad interna, ni a la realidad externa. Se trata de un espacio libre de exigencias e intrusiones, que se conserva a lo largo de la vida y que constituye no solo el espacio del jugar, sino también del arte, la religión, la vida imaginativa, entre otros (Winnicott, 1971).

Tanto para Klein como para Winnicott, el juego tiene una singular importancia en la vida emocional de los niños y es considerado un indicador de salud mental. A partir de lo elaborado por ambos autores, se puede plantear que los niños no necesitan ni muchos juguetes ni grandes espacios para jugar, pero sí de un lugar propio donde se pueda desenvolver la actividad lúdica, donde el pequeño se sienta dueño del mismo, pueda concentrar su atención y desplegar el jugar, entrando y saliendo cuando lo desee. Además, el jugar requiere de un tiempo en el que transcurra, absolutamente presente, y posee un inicio y un final, aunque nunca se sabe cómo terminará.

Por otro lado, en lo que respecta a las producciones teóricas contemporáneas sobre el juego en la infancia, la psicoanalista Norma Bruner (2012) sostiene que tanto el juego como el jugar infantil son una formación necesaria y no contingente para que la infancia exista como un tiempo no solamente cronológico, sino también lógico. Este tiempo y esta formación son decisivos en el camino del desarrollo infantil y en la constitución y posición del sujeto del inconsciente, del deseo, hablante, dividido y sexuado. Sujeto que le interesa al psicoanálisis.

Bruner (2012) ubica al juego como una formación psíquica central, como un *sinthome* propio de la infancia, ya que el hecho de que se encarnen y se produzcan los anudamientos primordiales entre lo real orgánico (Real), la estructura del lenguaje y sus leyes (Simbólico) y las funciones imaginarias del yo (Imaginario), depende de una serie de juegos constituyentes y primordiales que se despliegan de manera repetitiva, simultánea y sucesiva en la infancia. A su vez, según la autora, para que estos anudamientos ocurran, es necesario que, durante la misma, se den encuentros e intercambios continuos y simultáneos con el campo del Otro primordial, encarnado por los otros reales y significativos:

En el juego y al jugar un niño trabaja para hacer entrar a los significantes primordiales extraídos del Otro y otros significativos en lo real y así poder encarnar la estructura del lenguaje y sus leyes de manera singular-no anónima, apropiándose de la cultura y articulándola con lo que va a ser la experiencia de “su desarrollo” y “su historia” (Bruner, 2012, p.39).

En este sentido, se plantea que el juego no surge espontáneamente, tampoco es innato, no se transmite genéticamente ni está condicionado por una dotación orgánico-biológica con la cual el ser humano nace. Se requieren ciertas condiciones que posibiliten el advenimiento y desarrollo del deseo de jugar, ya que en el niño la construcción, constitución y desarrollo tanto del juego como del jugar, el llegar a tener infancia, no está asegurado ni garantizado para todos (Bruner, 2012).

Bajo esta perspectiva, Bruner (2012) propone el significativo el trabajo del juego, para designar los caminos psíquicos propios de la formación del juego y sus funciones constitutivas y constituyentes del desarrollo y del sujeto. Una de las finalidades principales de este trabajo es aprehender, en un tiempo sumamente breve, el resultado de un trabajo que le ha llevado a la cultura miles de años, para así poder ingresar y permanecer en ella. Al jugar, los niños se preparan para el futuro, practican una y otra vez haciendo experiencias lúdicas infantiles, que pueden ser compartidas o comunes, pero siempre

únicas. Para poder llegar a ser grandes, desempeñarse y actuar como las figuras significativas de su entorno, deben aprehenderlo casi todo, interiorizando normas y construyendo los recursos e instrumentos que les permitirán desenvolverse en el mundo y de los cuales se van a valer (Bruner, 2012).

Por otra parte, la autora (2011) sostiene que, en el juego, los niños se hacen de un yo que se caracteriza por ser invulnerable y de un cuerpo que se encuentra seguro y protegido por el sentimiento heroico, así como también por las condiciones de no-peligro real propias de la actividad lúdica. Mediante esta actividad, el niño recorrerá luchas, desdichas, pesares, derrotas, al igual que hazañas y victorias, entrenándose para la soledad y la paz. En tal sentido, debido a que para el pequeño solo es un juego y que eso no puede pasarle a él, este opera como un límite simbólico; mientras el niño juega, el hilo que lo aguenta, une y separa con la vida y con los otros significativos, puede experimentar, de modo figurado, cortes, lesiones, desgarramientos, suspensiones, sin que realmente se realice la amenaza de daño real o imaginario (Bruner, 2011).

Frente a lo expuesto, puede afirmarse que el juego ha sido definido y descrito en psicoanálisis de múltiples maneras, en función de los distintos enfoques teóricos-clínicos y los momentos históricos que han marcado el desarrollo del campo psicoanalítico. Sin embargo, los autores coinciden en que el juego y el jugar son fenómenos centrales e indispensables en los tiempos, operaciones y procesos constitutivos de la infancia. Esto se debe a que el juego no solo constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, sino que también permite explorar tanto el mundo externo como interno del sujeto.

Mediante el juego, el niño no solo repite situaciones placenteras, toma contacto con la realidad y consigue un gran logro cultural —la renuncia pulsional—, sino que, además, elabora aquellas experiencias que le resultaron dolorosas, difíciles o traumáticas. En este sentido, al jugar, el niño desplaza al exterior tanto sus angustias y miedos como sus conflictos internos, pasados y presentes, dominándolos mediante la acción. Repite situaciones que son excesivas para su yo aún débil, ejerciendo un dominio sobre los objetos externos que se encuentran a su alcance y expresando sus fantasías, deseos y experiencias. De esta manera hace activo aquello que sufrió de manera pasiva, cambiando un final que le resultó penoso, tolerando y asumiendo roles que le serían prohibidos en la vida real (Aberastury, 1968).

Juegos, constitución psíquica y producción de subjetividad

Entender las infancias como una construcción histórica-social conlleva a pensar que las transformaciones que se producen en las sociedades a lo largo del tiempo impactan e implican cambios en el concepto de infancia y en las prácticas y objetos relacionados con las mismas. En las últimas décadas, con la aparición de las llamadas nuevas tecnologías, ciertas cuestiones comenzaron a cambiar no solo en la vida en general, sino también en el mundo infantil en particular.

Un ejemplo de estas mutaciones es lo que ocurrió y ocurre en el universo lúdico. Si bien a lo largo de la historia los juegos y los juguetes han experimentado diferentes transformaciones, actualmente los tipos de juegos, sus modalidades, los lugares donde se llevan a cabo y los objetos con los cuales los niños juegan han sufrido mutaciones significativas. Es decir, hay un gran contraste entre los juegos y los juguetes con los que jugaban los niños décadas atrás y aquellos con los que juegan los niños hoy en día. Esto se convirtió en un desafío para el mundo adulto.

Existen múltiples y diversas posiciones frente a las nuevas tecnologías y el uso que los niños hacen de ellas. Hay quienes, desde su aparición y los primeros avances, hicieron y siguen haciendo caso omiso a las mismas, adoptando respuestas reaccionarias y prohibicionistas, temerosos a sus posibles efectos negativos. En oposición, otros han

aceptado su integración, permitiendo y favoreciendo el acceso a estas tecnologías, considerando que pueden ser beneficiosas en ciertos contextos, como el educativo. Por otro lado, se puede ubicar una postura intermedia que, si bien ha aceptado el uso de las tecnologías digitales por parte de los niños, se mantiene en un estado de alerta, buscando maneras de regular y dosificar su utilización, imponiendo reglas de visión y tiempo de exposición para, por ejemplo, minimizar los riesgos asociados al uso excesivo y/o inapropiado.

Los adultos que rodean y acompañan a los niños desempeñan un rol fundamental desde el inicio, tanto en el juego del infante como en los procesos de constitución psíquica del mismo, ya que el niño, jugando y, principalmente, jugando con otros, crece, se desarrolla en aspectos tanto físicos como psíquicos, y se constituye como sujeto. Por esta razón, en tal contexto, quienes cumplen la función materna y/o paterna pueden encontrar dificultades para abordar el tema del uso de las pantallas y, específicamente, de los juegos digitales en la infancia, lo que los lleva a preguntarse, por ejemplo, qué tipos de videojuegos pueden jugar los niños, cuánto tiempo pueden o deben estar ante una pantalla, cuáles pueden ser los riesgos de estar expuestos a las mismas, entre otras cuestiones.

Estas posturas diversas no solo están presentes en los miembros de la sociedad en general, sino que, a su vez, desde las últimas décadas, profesionales de diversas disciplinas investigan y discuten acerca del uso de las tecnologías en general y de los videojuegos por parte de los niños en particular. Las conclusiones a las que se llegan son plurales y el campo de producción teórica psicoanalítica no ha quedado exento de interrogarse sobre estos temas actuales. Frente a este panorama, para poder pensar y reflexionar sobre la función y el valor del juego —en sus diversas modalidades—, así como también de los enlaces amorosos con quienes están a cargo del niño, cuyo psiquismo se encuentra en proceso de estructuración, es fundamental retomar dos nociones: por un lado, constitución psíquica y, por otro lado, producción de subjetividad.

El concepto de constitución psíquica pertenece al campo del psicoanálisis; en cambio, producción de subjetividad es una noción acuñada y utilizada por el amplio abanico de las ciencias sociales, como la filosofía, la sociología y la antropología, entre otras, y luego importada al campo psicoanalítico donde ha adquirido un lugar central. No obstante, si bien se trata de dos nociones heterogéneas, existe un interjuego entre ambas, el cual da lugar a la singularidad de cada sujeto.

En lo que respecta a la constitución del psiquismo, esta hace referencia al proceso a través del cual se va estructurando la psique desde el nacimiento. Implica ciertas condiciones, operaciones y elementos estructurales y universales que trascienden los modelos sociales, culturales, ideológicos e históricos. Es decir, los seres humanos, dentro de cierto margen de variación, comparten las mismas reglas y principios de funcionamiento psíquico, por ejemplo, están atravesados por la represión, tienen una tópica con sistemas e instancias psíquicas diferenciadas, entre las cuales se establecen relaciones comprensibles desde los puntos de vista económico y dinámico, poseen un superyo cuyos enunciados tienden a regular y contribuyen a evitar la destrucción física y psíquica, entre otros aspectos (Bleichmar, 2009b).

A lo largo de su extensa obra, Freud concibe al psiquismo humano como un aparato complejo y dinámico que comienza a constituirse en los primeros años de vida, a partir de las experiencias tempranas del sujeto y su contacto e interacción con el entorno y los otros significativos. Para dar cuenta de su estructura y funcionamiento, el autor propone dos tópicos: en un primer momento, un modelo topográfico y, en un segundo momento, un modelo estructural. Estos modelos no se sustituyen ni excluyen entre sí, sino que se complementan, ofreciendo una visión amplia y profunda del aparato psíquico, sus instancias, sistemas, operaciones y conflictos.

En la primera tópica, Freud (1900) divide el aparato psíquico en tres sistemas: consciente, preconscious e inconsciente. El consciente es el sistema que se encarga de percibir la realidad exterior e interior; es el nivel accesible a la percepción inmediata y está regido por el principio de realidad. El preconscious funciona como una instancia intermedia entre el consciente y el inconsciente; está compuesto por contenidos que no están en la conciencia en un momento dado, pero que pueden devenir consciente. Por último, el inconsciente es el sistema donde se encuentran los contenidos reprimidos, aquellos que fueron excluidos de la conciencia por su carácter conflictivo o intolerable y está regido por el principio de placer, que tiende a la búsqueda inmediata de satisfacción, sin considerar las exigencias de la realidad. Estos sistemas no son compartimentos estancos, sino que interactúan entre sí.

En 1923, Freud propone una segunda tópica y reformula su concepción del aparato psíquico, organizándolo en tres instancias: ello, yo y superyo. El ello representa la parte más arcaica del psiquismo y es el reservorio de las pulsiones. Opera según el principio de placer y está dominado por procesos primarios. Constituye lo reprimido propiamente dicho. El yo, por su parte, media entre las demandas del ello, las exigencias del superyo y el mundo exterior. Está dominado por los procesos secundarios y regido por el principio de realidad, intentando retrasar la satisfacción pulsional hasta encontrar un modo socialmente aceptable, utilizando mecanismos de defensa como la represión, la sublimación y la negación. Por último, el superyo se forma a partir de la interiorización de las figuras parentales, maestros, otras autoridades y las normas socioculturales. Cumple una función crítica y moral, regulando e imponiendo límites. Esta instancia puede generar sentimientos de culpa y/o autocastigo cuando, por ejemplo, el yo no se adecúa a sus ideales.

Para pensar y comprender aquello que ocurre en los primeros momentos de estructuración psíquica, se debe tener en cuenta la condición de desamparo y desvalimiento inicial con la que nace el organismo humano. Frente a este estado, la presencia y el encuentro del *infans* con un otro primordial, auxiliador y cuidador, encarnado principalmente por quien cumple la función materna, es vital para su supervivencia, e imprime en el aparato psíquico marcas significativas que son estructurales y constitutivas.

En esta línea, el concepto vivencia de satisfacción planteado por Freud (1895) pone de relieve el rol del adulto en la estructuración del psiquismo infantil. En los primeros momentos de vida, el cachorro humano es incapaz de poder llevar a cabo una acción específica que ordene las excitaciones que recibe y permita las descargas de energía. A su vez, se encuentra imposibilitado para ligar y elaborar los estímulos pulsionales, es decir, aquellas excitaciones constantes, que emergen del interior del organismo y de las cuales no puede sustraerse (Bleichmar, 2009a). Ante estas condiciones, debe sobrevenir un auxilio ajeno, un individuo experimentado, que advierta el estado del *infans*, le otorgue una interpretación de llamado y lleve a cabo la acción específica.

Es quien cumple la función materna quien ingresa al bebe en el campo del lenguaje cuando acude ante el llanto, el grito y/o el pataleo del mismo e interpreta y significa aquello que le ocurre al pequeño como una demanda, ya sea de sostén, de satisfacción de necesidades, de higiene, de afecto (Amigo, 2005). En otras palabras, la madre, al mismo tiempo que dona el lenguaje, dona el campo de la pulsión. La función materna permitirá tanto la realización de la vivencia de satisfacción del infante como la inscripción del afecto y del deseo como resto.

A partir de estas primeras vivencias constitutivas, en el aparato psíquico se inscribe una huella mnémica correspondiente a la percepción del objeto que produjo la satisfacción y que fue ofrecido por el otro humano (Freud, 1895). Ocurre que, en estos momentos primordiales, el *infans* aún no diferencia el yo del no-yo, es decir, entre su propio ser y las personas u objetos externos (Freud, 1914). De este modo, la representación primaria es fragmentada y fusiona elementos del cuerpo materno con los del bebé. A su vez, puede inferirse que se inscribe otra huella mnémica correspondiente a la acción específica que

permitió alcanzar la satisfacción (Freud, 1895). Así, se conforma un conjunto de representaciones derivadas de esta vivencia, enlazadas entre sí e investidas con la sensación de alivio experimentada simultáneamente. Posteriormente, cuando la tensión vuelve a aumentar, el *infans* intentará cancelarla reproduciendo la satisfacción inicial y mítica a través de la vía alucinatoria, reactivando las huellas mnémicas junto con la investidura de placer (Freud, 1895).

Sin embargo, como esta reproducción no logra satisfacer efectivamente la necesidad y nunca es idéntica a la experiencia original, surge una diferencia que impulsa a nuevas búsquedas, constituyéndose así el motor del deseo. Como establece Bleichmar (2009a) el deseo es un movimiento ligador de la energía a una representación o conjunto de representaciones. Por otra parte, para que haya progreso y se complejice el aparato psíquico es crucial y necesario que se rompa con el circuito de la alucinación primordial, ya que este no le proporciona ningún alimento al niño ni mucho menos permite su supervivencia.

Si bien el desamparo físico y psíquico del pequeño requiere del manejo de la situación por parte del auxilio ajeno, es imperioso que la función materna lo reconozca como un otro, como un ser que es distinto a ella. De este modo, el cachorro humano puede comenzar a diferenciarse de la madre, construir su propia identidad y no ser fagocitado por la misma. A su vez, es fundamental que quien cumple esta función acepte un margen donde el pequeño escapa a su control y excede su capacidad de atender todas sus necesidades e intereses. Su disponibilidad para permitirle al infante ampliar el espacio de exploración e intercambio con el entorno resulta crucial.

En consecuencia, durante este proceso de estructuración psíquica, no solo la presencia materna es esencial, brindando seguridad y sostén al bebé, sino que también su ausencia juega un papel clave, ya que posibilita que el pequeño experimente la falta, desarrolle recursos propios y comience a tolerar la espera. A través de distintos actos, como el de la alimentación, la madre dona al niño un ritmo, haciendo entrar al futuro sujeto en la ley de alternancia entre presencia y ausencia (Amigo, 2005), condición necesaria para la simbolización y el proceso de diferenciación.

Por otro lado, Bleichmar (2009a) sostiene que quien cumple la función materna posee un aparato psíquico ya constituido; se trata de un ser humano sexuado, portador de representaciones deseantes e inconcientes, cuyos actos, hacia el cachorro humano, no se reducen a lo autoconservativo, sino que opera como un doble conmutador sexualizante y narcisizante, permitiendo que el pequeño devenga un ser humano sexualizado e inmerso en la cultura. La madre, sujeto hablante, provista de un yo y de representaciones totalizantes, durante la crianza y los cuidados del bebe, es capaz de investirlo narcisísticamente y propiciar tanto la introducción de cantidades sexuales no ligadas como de generar vías de ligazón colaterales que propicien un entramado y organización del psiquismo infantil (Bleichmar, 2009a). De este modo, al ofrecer diferentes posibilidades de satisfacción y alivio al remanente de excitación, propicia que el psiquismo incipiente logre otras vías de descarga y evite la fijación compulsiva a un único objeto de satisfacción.

Desde esta perspectiva, a partir del ejercicio de la función narcisizante, denominada narcisismo trasvasante, la madre le aporta al niño una identificación primordial como ser humano, trasvasando su amor y transmitiéndole los atributos simbólicos que ella posee como semejante (Bleichmar, 2009a). Asimismo, este narcisismo adulto permite que el niño circule como una parte diferenciada y desprendida del otro materno, y posibilita que se instaure la represión originaria, la cual da origen al aparato psíquico dividido en inconsciente, preconscious-consciente, permitiendo la constitución del Yo (Bleichmar, 2009a). Posteriormente será posible la articulación de representaciones de sentido y, mediante la represión secundaria y las regulaciones y transformaciones pulsionales se irán conformando las instancias ideales, la conciencia moral y el superyó (Bleichmar, 2009a). Se llevarán a cabo identificaciones secundarias y otros procesos y operaciones, que

permiten que el psiquismo continúe estructurándose en estos tiempos primordiales, donde la relación del cachorro humano con los adultos significativos es fundamental.

Frente a lo desarrollado hasta el momento, se puede establecer que la constitución y organización de la psique son producto de la interacción e intercambio del pequeño con los otros significativos, así como también de diversas experiencias que ocurren durante la infancia. Por lo cual, teniendo en cuenta que una de las actividades que se desarrollan desde los primeros meses de vida es el juego, y que es predilecto por los niños, es posible reflexionar acerca de cómo las instancias y procesos del aparato psíquico se ponen en funcionamiento de diversas maneras durante la actividad lúdica. A modo de ejemplo, entendiendo al juego infantil como un espacio de producción simbólica y una vía de descarga pulsional, este le permite al niño expresar deseos inconscientes (ello) de un modo simbólico y socialmente aceptable (yo).

Mediante la actividad lúdica simbólica, y el uso de los objetos que lo rodean, el niño expone y proyecta su mundo interior sobre el entorno circundante, simulando situaciones imaginarias, creando contextos, planificando acciones, interpretando la realidad. Este tipo de juego está caracterizado por el cómo sí y permite la elaboración psíquica de conflictos, representando en él situaciones angustiantes y tramitando experiencias emocionales. Además, se puede pensar que el superyó se manifiesta en el juego a través de las reglas y los límites que el niño internaliza durante la actividad lúdica.

Por otra parte, en estos momentos de constitución psíquica, es fundamental considerar el papel de la función paterna como instancia de corte y regulación del goce. En psicoanálisis, la función paterna no se reduce a la figura del padre biológico, sino que representa un operador simbólico que introduce la ley, limita el goce inmediato, regula su acceso e instala el deseo basado en la castración, permitiendo así la estructuración del psiquismo. Esta función implica la inscripción de una instancia reguladora que separa al niño de la fusión imaginaria con la madre, de la simbiosis materna, y lo introduce en el orden simbólico, donde debe aprender a postergar la satisfacción inmediata y aceptar las reglas que rigen la convivencia social. Al mismo tiempo, quien desempeña esta función transmite valores, ideales y modelos culturales predominantes y que el mismo ha interiorizado en torno a lo permitido y lo prohibido.

De acuerdo con los planteos de Bleichmar (2010), la función paterna es clave en la estructuración psíquica, ya que actúa como mediadora entre el deseo y la ley. Su intervención permite que el niño transite del principio de placer al principio de realidad, lo cual implica la posibilidad de poder tolerar la frustración y de reorientar el deseo hacia otros caminos, como el juego, el aprendizaje y la creatividad. Sin este corte simbólico, el niño quedaría atrapado en una lógica de satisfacción inmediata y onnipotente, sin poder construir un espacio para la simbolización y la elaboración psíquica.

Por último, si bien la constitución del psiquismo implica procesos estructurales y universales, no ocurre en un vacío, sino que se encuentra atravesada y enmarcada por coordenadas sociales, históricas y culturales. En este punto, el concepto de producción de subjetividad permite tener una visión integral, ampliando el análisis al considerar cómo ciertas prácticas, discursos, instituciones, modos de representación, acontecimientos y tecnologías inciden en la manera en que los sujetos se constituyen y se posicionan.

La subjetividad es un producto histórico que surge de procesos y variables sociales, históricas, culturales y políticas, y experimenta transformaciones a partir de las mutaciones en los sistemas tanto sociohistóricos como políticos (Bleichmar, 2009b). En tal sentido, puede pensarse como “un entramado, como construcción dinámica, multidimensional y compleja; sostenida en rasgos de época y condicionada por las variables del contexto” (Levy, 2013, p.84). Así, la singularidad humana es el resultado de la articulación no solo de los universales necesarios y propios de la constitución psíquica sino también de las condiciones y modos particulares de cada época y sociedad que hacen al sujeto.

Debido a que los sujetos se constituyen no solo a través de su relación con otros, sino también a partir las experiencias vividas y mediadas por el contexto histórico, cultural y social, las nuevas tecnologías y los videojuegos se pueden pensar como una nueva forma de producción de subjetividad. Estas reflejan la manera en que los niños, en la actualidad, construyen su subjetividad bajo los efectos de la cultura digital, las narrativas de los medios y las interacciones tecnológicas.

¿Juegos tradicionales vs. videojuegos?

Las nuevas tecnologías han avanzado y continúan avanzando a una velocidad acelerada, produciendo cambios culturales que dan lugar a nuevas subjetividades y, a la vez, generan innovaciones que desafían las prácticas y disciplinas que estaban vigentes hasta el momento (Volnovich, 2014). Los niños nacen y crecen inmersos en estas novedades tecnológicas, pasando gran parte de sus vidas rodeados de computadoras, teléfonos celulares, tablets, internet y juegos virtuales. Esto lleva a interrogar acerca de las diferencias y/o similitudes entre los juegos tradicionales y los videojuegos elegidos hoy por las infancias.

Según lo planteado por autores como Volnovich (2014), se puede señalar que existen disimilitudes entre los videojuegos y los juegos tradicionales. Por un lado, en lo que se refiere al acceso, muchos juegos reales y clásicos implican conocer primero las reglas para poder después jugarlos, mientras que los juegos virtuales suelen tener un acceso más rápido, primero los niños se sumergen en el juego y las reglas aparecen durante o al final del mismo (Volnovich, 2014). Por otro lado, hay juegos convencionales que se caracterizan por cierta determinación, en el sentido de que poseen un inicio y un final, a diferencia de los videojuegos que presentan una mayor apertura e indeterminación, ya que pueden ser, en cualquier momento, abandonados y retomados exactamente donde fueron dejados. A su vez, las partidas virtuales están atravesadas por lo azaroso, sin necesidad de un recorrido lineal. De esta manera cada niño se convierte, al iniciar una partida del videojuego, tanto en usuario como en protagonista del mismo, sintiendo que se juega en cada acción; construyendo civilizaciones, ganando torneos deportivos, luchando contra enemigos, ya que todo pasa sin que pase nada (Volnovich, 2014).

No obstante, así como es posible trazar contrastes y distinciones entre los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos, también se pueden pensar e identificar similitudes y paralelismos entre ellos. Por un lado, la mayoría de los videojuegos contiene elementos propios de los juegos tradicionales como ser criterios y/o reglas que los jugadores deben respetar, objetivos a alcanzar, retos y obstáculos que superar, así como la obtención de refuerzos y recompensas, entre otros aspectos.

Por otro lado, los niños hoy en día, al igual que lo que ocurría y ocurre en el juego tradicional, eligen entre una gran variedad de opciones a qué videojuegos y con qué dispositivos tecnológicos jugar. Por ejemplo, en lo que refiere a los juegos de deportes, *EA SPORTS FC* es uno de los principales títulos de *Play Station* escogido por los niños. Asimismo, tanto *Fortnite* como *Call of Duty* son videojuegos que giran en torno a la lucha de unos contra otros, mientras que *Minecraft*, *Toca Boca World*, *Roblox* y *Avatar World* suelen ser preferidos por aquellos a quienes les gusta cumplir misiones, realizar construcciones o incluso crear personajes con las características que el pequeño quiera y más le guste. En este sentido, en dicha elección lúdica, tal como ocurre con los juegos tradicionales, es posible apreciar los intereses, deseos y conflictivos que el niño despliega. Además, mientras juega, el niño puede revivir ciertas situaciones que fueron vividas pasivamente y elaborarlas de manera activa. Por lo cual, tanto en una modalidad lúdica como en la otra, se trata de una elección singular que surge de la conexión entre la trama del juego y los aspectos personales, emocionales y simbólicos del jugador.

A su vez, como establece Bleichmar (2009b), en lo que respecta a las preocupaciones de base del ser humano, estas no se ven alteradas por la tecnología, ya

que la vida y la muerte son ejes que atraviesan la tecno-existencia. En tal sentido, a partir de lo planteado por la autora, se puede decir que los videojuegos también dan lugar a preguntas acerca del acontecer humano, de la muerte, el nacimiento, la sexualidad, la fratria, y que en todo caso lo que cambia es la forma en que estas cuestiones se presentan.

Es preciso subrayar que el mundo de los videojuegos se caracteriza por su amplitud y heterogeneidad. Dentro de él se pueden ubicar, por un lado, los juegos breves, rápidos, que de alguna manera permiten al jugador pasar el tiempo. Y, por otro lado, los juegos que son sumamente complejos, que requieren del desarrollo de ciertas capacidades técnicas y/o motoras y contienen una trama enrevesada e implican una narrativa. En esta línea, Levy (2013) afirma que en ambos tipos de videojuegos los niños ponen de manifiesto diferentes habilidades, a saber, puede ocurrir que para ganar la partida deban desplegar tácticas y estrategias, poner en juego la capacidad de anticipación y rapidez de respuesta, o combinar habilidades motoras con decisiones intelectuales, entre otras.

Asimismo, dentro del universo de los juegos virtuales, existen aquellos que se pueden desarrollar de manera individual y aquellos que se llevan a cabo de forma colectiva. En estos últimos participan varios jugadores, y los niños se reúnen ya sea en un espacio real o en un espacio virtual, como es el caso de los juegos en línea donde comparten la actividad con otros (Levy, 2013). Este fenómeno lleva a problematizar y repensar la idea difundida en la sociedad acerca de la soledad y el aislamiento que experimentan los niños, en la actualidad, al sumergirse en los videojuegos. Se puede afirmar que, si bien los juegos tradicionales tienden a fomentar la interacción social directa, cuerpo a cuerpo, y los videojuegos, a menudo, permiten una experiencia individual más pronunciada, en algunos casos, esta última modalidad lúdica puede favorecer el intercambio y la socialización entre los niños, tanto durante el juego como en otros espacios y actividades compartidas por los mismos, como ser la escuela o el club.

Por otra parte, un aspecto llamativo e interesante es que, a pesar de las propuestas que la sociedad y la cultura digital ofertan a los niños, y del hecho de que muchos de ellos aman los videojuegos, según Volnovich (2014), este tipo de juegos no ha logrado desplazar totalmente ni ocupar el lugar de los llamados juegos reales o tradicionales, ya que los niños juegan y transitan de un tipo de juego a otro. Por esta razón, se puede considerar que tanto los tiempos lúdicos, los espacios físicos donde acontecen ambos tipos de juegos, como los objetos con los que se juegan, conviven unos con otros. A su vez, hoy, muchos juegos y juguetes tradicionales tienen sus versiones modernas e incluso digitales. En algunos casos, como en los juegos de encastre, de recorridos, de adivinanzas, se observa una especie de continuidad entre los juegos tradicionales y los tecnológicos, ya que comparten tanto sus dinámicas como las acciones que proponen. Un ejemplo de esto es el videojuego *Candy Crush Saga*, donde el objetivo es limpiar los dulces del tablero en la menor cantidad de movimientos posible, agrupándolos en línea.

Finalmente, es fundamental destacar que tanto los juegos como los juguetes dan testimonio del devenir histórico y social. Por ello, los videojuegos representan una mixtura entre lo lúdico y lo tecnológico, y sus características no son ajenas a la época y sociedad en la que vivimos. En este sentido, es posible pensar y analizar como la sociedad actual ha influido e influye en las nuevas modalidades y espacios donde se desarrollan los juegos de las infancias.

La oferta del mercado satura cada vez más al mundo infantil. Los medios de comunicación, las publicidades y el marketing inciden no sólo sobre la vida cotidiana de los adultos sino también en la de los niños, incitándolos, por ejemplo, a tener el último modelo de celular del mercado, los botines que usa el ídolo deportivo del momento, el nuevo set del mundo de *Lego*, la mochila con el personaje de la película infantil estrenada recientemente, entre otras cuestiones. Esto implica que la sociedad en su totalidad se encuentre inmersa en un consumo constante y exacerbado. A su vez, los procesos de globalización, junto con la interconexión y comunicación a nivel mundial conllevan, por

ejemplo, a que los niños no solo quieran consumir productos, juegos o realizar determinadas actividades que son propias de su ciudad, provincia o país, sino también aquello que proviene de diversas partes del mundo, como Estados Unidos, México, España, entre otros. De esta manera, en ocasiones, el niño se convierte en un consumidor activo de bienes y como plantea Sibilia (2012), es la propia sociedad la que impone ciertos mandatos de consumo, los cuales se instauran como garantía de inclusión.

Por su parte, los cambios en las estructuras y lógicas familiares y en las condiciones de vida no solo de los adultos sino también de los niños, repercuten, por ejemplo, en los tipos de juegos, sus formas y también, con quienes los niños juegan. Actualmente, los adultos de la familia, encargados de los cuidados y la crianza de los pequeños, no solo deben salir de sus casas para trabajar, sino también dedicar gran parte de su día a las actividades laborales, desdibujándose, en ocasiones, la frontera que separa los espacios y horarios de trabajo de los de la vida personal y familiar. Esto implica que, en muchos casos, el tiempo que comparten con los niños en las actividades lúdicas pueda verse afectado y que frente a la demanda de atención por parte de los pequeños sean los mismos adultos quienes ofrezcan las pantallas a los mismos y estos pasen horas frente a ellas, sin un Otro que medie, interactúe o esté presente acompañando el momento.

En esta misma línea, en el contexto actual, marcado por transformaciones políticas, económicas y socioculturales, se puede pensar en un debilitamiento de las figuras de autoridad y del lugar de los adultos (Bolis, 2010), así como también de los límites que regulan el deseo (Bleichmar 2009b). Este fenómeno se hace visible en diversos ámbitos, uno de ellos el lúdico, donde las nuevas tecnologías han reconfigurado las dinámicas de juego y la relación de los niños con la satisfacción, experimentando todo ya y con recompensas inmediatas. La posibilidad de un acceso constante y prácticamente ilimitado a las pantallas, sin una regulación clara por parte de los adultos, puede generar dificultades en la construcción de la espera, en la diferenciación entre realidad y fantasía, e incluso, obturar la tolerancia a la falta y la frustración.

La caída o fragilización de las figuras parentales, en particular de aquella que cumple la función paterna, se presentan en la actualidad como un punto de análisis clave para reflexionar sobre los efectos de los juegos virtuales en el psiquismo y en la subjetividad infantil. Con frecuencia, ocurre que los niños, durante una partida virtual, experimentan un desborde de excitación sin un marco que les permita procesarlo adecuadamente. Frente a esta situación es fundamental la presencia de un Otro que pueda brindar contención y poner en palabras aquello que está sucediendo o ya sucedió. De allí la importancia tanto de la presencia de quienes ejercen funciones maternas y paternas como de acompañar el momento lúdico con el relato.

En lo que respecta a los espacios de juego, acontece que, en ciudades donde la inseguridad aumenta cada vez más, los niños ya no pueden seguir jugando e interactuando cara a cara con sus pares en la vereda de sus casas, como ocurría décadas atrás, ni en espacios públicos como las plazas. Esta situación implica que los pequeños transiten sus momentos lúdicos encerrados en el interior de sus hogares y, en todo caso, estén conectados con otros, pero de forma virtual y mediante una pantalla. De esta manera, no solo se limitan las posibilidades de exploración y movimiento de los niños, sino que también se ve afectado su contacto y relación con el entorno físico, real y social inmediato.

Para finalizar, se puede plantear un paralelismo entre las particularidades, reglamentos y requerimientos de la época y, específicamente, los de los videojuegos. Vivimos en un mundo hiperacelerado y complejo, nuestra sociedad se caracteriza por la velocidad y la búsqueda de gratificación constante e inmediata. Las redes sociales, el acceso a la información y los avances tecnológicos han acelerado el ritmo de vida de las personas, requiriendo que todos estemos “a mil” y seamos proactivos. Se busca recibir, enviar y procesar la mayor cantidad de información lo más rápido posible. Esto se puede apreciar principalmente en los videojuegos de recompensas rápidas, los cuales están

diseñados para ofrecer una gratificación inmediata y alimentar cierta necesidad de satisfacciones y resultados instantáneos. A su vez, estos requerimientos socioculturales se observan en la capacidad de los niños que dominan las pantallas, quienes pueden desarrollar sincrónicamente más de una tarea, es decir, hacer varias y diversas cosas al mismo tiempo (Piscitelli, 2009). Por ejemplo, mientras juegan en red, escuchan música y/o hacen videollamada con sus amigos.

Específicamente, dentro del universo de los videojuegos se puede ubicar dos aspectos opuestos que caracterizan la era contemporánea, a saber, la hiperconectividad y el trabajo en red, por una parte, y el individualismo y la competencia, por la otra. Los juegos multijugador en línea, como ser *League of Legends* implican la colaboración y la construcción de comunidades virtuales donde los jugadores interactúan en tiempo real, comparten experiencias y trabajan en equipo para alcanzar objetivos comunes, conectándose con otros. Esta interactividad forma parte de una sociedad que promueve la interconexión instantánea, digital y global.

Por otro lado, también es posible observar en ciertos videojuegos una fuerte tendencia hacia el individualismo y la competencia, especialmente aquellos que enfatizan el rendimiento personal y el logro de metas individuales. En ellos, el jugador se enfrenta a retos donde las habilidades, el desempeño y la realización individual, así como también la capacidad de sobresalir frente a los demás en diversos ámbitos son fundamentales. Dicha dinámica refleja la cultura occidental del siglo XXI, la cual valora la autoafirmación, la búsqueda del éxito personal e inmediato y enaltece, en muchos casos, la constante y desmedida competencia.

Así, los videojuegos se convierten en un microcosmos de la sociedad actual, donde coexisten, en un mismo espacio, estas características y fuerzas que estructuran tanto las interacciones como las formas de vivir contemporáneas.

Reflexiones finales

A lo largo del presente escrito, se ha sostenido que las infancias, lejos de ser una categoría estática, han ido transformándose de acuerdo a los cambios que caracterizan cada época y cada sociedad. Se trata de entramados complejos, con biografías en desarrollo. Asimismo, las transformaciones históricas, culturales, tecnológicas y económicas han reconfigurado y continúan reconfigurando las prácticas lúdicas y las subjetividades de los niños.

En el siglo actual, las infancias se encuentran inmersas en un mundo marcado por la globalización, el avance de la tecnología y las lógicas del mercado. Estos factores han influido no solo en las formas de socialización y vinculación entre generaciones, sino también en las prácticas de los niños. Los videojuegos, como expresión de la cibercultura, han emergido como una nueva modalidad de juego que refleja las características de la sociedad actual, como ser la hiperconectividad, la inmediatez y la multiplicidad de estímulos. Por ello, es fundamental reflexionar sobre las implicancias de estos cambios en la vida anímicas de los niños, sin caer en lecturas y posturas alarmistas, patologizantes o demonizadoras.

Desde el marco teórico psicoanalítico, el juego ha sido reconocido como un elemento fundamental durante el proceso de constitución psíquica de las infancias. En este sentido, los juegos virtuales, aunque diferentes en su formato y dinámica, pueden cumplir, en algunos casos, funciones análogas a las de los juegos tradicionales, siendo una vía no solo de expresión sino también de elaboración de conflictos psíquicos, siempre y cuando se consideren las particularidades de cada niño y su contexto, y estos estén acompañados por un entorno de contención y regulación proporcionado por los adultos.

No se trata de plantear un reemplazo absoluto de los juegos tradicionales, sino de comprender cómo estas nuevas modalidades y objetos de juego se integran en la vida de

las infancias contemporáneas. Por un lado, pueden ser pensados como herramientas culturales de las nuevas generaciones; por el otro, poseen la cualidad de ser subjetivantes, permitiendo a los niños explorar roles, narrativas y vínculos que contribuyen a la construcción de su identidad y su inserción en el mundo simbólico.

En este contexto, el rol de los adultos es fundamental. Quienes cumplen las funciones parentales están llamados a acompañar a los niños en sus experiencias lúdicas, brindando un marco de contención y regulación que permita el desarrollo saludable de su psiquismo. Esto implica no solo establecer límites claros, por ejemplo, en el uso de las tecnologías, sino también fomentar vivencias de juego que promuevan la creatividad, la socialización y la exploración del mundo real. En este sentido, es necesario y fundante que haya un Otro que demarque, dibuje junto al pequeño, el camino sin caer por eso en omnipotencias ni autoritarismos. Alojarse a las infancias implica que quienes desempeñan las funciones de sostén, amparo, supervivencia, así como también de regulación y prohibiciones, puedan construir y sostener una relación asimétrica con los niños, transmitiendo límites, permitiendo el crecimiento y habilitando el despliegue de los pequeños.

Finalmente, este trabajo invita a continuar reflexionando sobre las transformaciones en las infancias y sus prácticas lúdicas, reconociendo la diversidad y complejidad que las caracterizan. Lejos de afirmar que la infancia ha desaparecido, es necesario entender que las infancias del siglo XXI son el resultado de un entramado histórico y social en constante cambio. Como profesional de la psicología, resulta esencial abordar estos fenómenos desde una mirada compleja, integral, respetuosa, crítica y contextualizada, que permita comprender y acompañar a los niños en su singularidad, sin perder de vista los desafíos que plantea el mundo actual y propiciando espacios y momentos de juego que favorezcan su desarrollo integral. El psicoanálisis, con su énfasis en el psiquismo, la subjetividad y la singularidad, ofrece una caja de herramientas valiosas para pensar las problemáticas que se presentan y para intervenir de manera ética y responsable en el trabajo con las infancias de hoy.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1968). *El niño y sus juegos*. Paidós.
- Amigo, S. (2005). *Clínica de los fracasos del fantasma*. Homo Sapiens Ediciones.
- Bleichmar, S. (2009a). *La fundación de lo inconciente. Destinos de pulsión, destinos del sujeto* (2ª ed.). Amorrortu.
- Bleichmar, S. (2009b). *La subjetividad en riesgo* (Edición ampliada). Topía.
- Bleichmar, S. (2010). *Psicoanálisis extramuros: Puesta a prueba frente a lo traumático*. Entreideas.
- Bolis, N. (2010). Adolescentes y convivencia. Interrogantes sobre la transmisión en la práctica educativa. *Revista Novedades Educativas*, 22 (240/241), 99 – 103.
- Bruner, N. (2011). Los Bordes del Juego. *Revista Imago Agenda*, 152. Letra Viva.
- Bruner, N. (Comp.). (2012). *El juego en los límites. El psicoanálisis en la clínica de problemas en el desarrollo infantil*. Eudeba.
- Carli, S. (Comp.). (1999). *De la familia a la escuela. Infancia, socialización y subjetividad*. Santillana.
- Freud, S. (1895). Proyecto de psicología para neurólogos. En *Obras completas* (Vol. I). Amorrortu.
- Freud, S. (1900). La interpretación de los sueños. En *Obras completas* (Vol. IV). Amorrortu.
- Freud, S. (1905). Tres ensayos de teoría sexual. En *Obras completas* (Vol. VII). Amorrortu.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras completas* (Vol. IX). Amorrortu.
- Freud, S. (1914). Introducción del narcisismo. En *Obras completas* (Vol. XIV). Amorrortu.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras completas* (Vol. XVIII). Amorrortu.
- Freud, S. (1923). El yo y el ello. En *Obras completas* (Vol. XIX). Amorrortu.
- Klein, M. (1929). La personificación en los juegos de los niños. En *Obras Completas* (Vol. I). Paidós.
- Klein, M. (1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. En *Obras Completas* (Vol. III). Paidós.
- Levy, D. (2013). Subjetividades en la era digital. En D. Korinfeld, D. Levy y S. Rascovan, *Entre adolescentes y adultos en la escuela: Puntuaciones de época*. Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Santillana.
- Sibilia, P. (2012). *Redes o paredes. La escuela en tiempos de dispersión*. Tinta fresca.
- Volnovich, J. C. (2008). Conectados. ¿en soledad? *Revista Imago*. Letra viva.
<http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=1535>
- Volnovich, J. C. (2014). ¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños? *Revista Actualidad psicológica* (427).
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa.