



**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**  
**TRABAJO INTEGRADOR FINAL**

**Título: Videojuegos y los nuevos modos de subjetividad: un análisis centrado en el juego infantil**

**Modalidad de presentación: Ensayo**

**Autora: Belkis C. Barsean**

**Legajo: B-5009/1**

**D.N.I: 23761891**

**Docente responsable: Dra. Mariana Sartori**

## **Agradecimientos**

Agradezco a mi familia por el amor y el apoyo incondicional que ellos me brindan. A la docente responsable Mariana Sartori por el atento seguimiento y guía en mi proceso de escritura.

Y agradezco principalmente a la Facultad de Psicología, pública y gratuita, por ser un pilar fundamental en mi crecimiento y formación.

3

Resumen y palabras clave 4 Introducción 5 Desarrollo 6 ¿Qué Lugar Ocupa el Juego en el Psiquismo Infantil? 6 Acercamiento a la Noción de Videojuegos 7

Experiencia inmersiva 8 Carácter hipertextual 10 Lazos virtuales 11

Nuevos modos de subjetividad hoy 12 Conclusión 14 Referencias bibliográficas 15

4

## **Resumen**

En el presente ensayo se pretende analizar las relaciones entre los videojuegos y los nuevos modos de construcción de subjetividad en las infancias desde la perspectiva psicoanalítica. En los últimos años se ha investigado y teorizado cada vez más sobre el uso de tecnologías en la infancia. Sin embargo, aún resultan escasos los desarrollos teóricos desde esta perspectiva. Dada la relevancia y vigencia del tema, esto nos interpela como profesionales de la salud mental. La búsqueda de recursos teóricos para crear herramientas que nos permitan comprender lo que ocurre en la vida virtual se vuelve imprescindible. Para ello, en primer lugar se aborda la noción de juego desde el psicoanálisis, específicamente desde autores como Freud y Winnicott, develando poco a poco el acto lúdico como constructor de subjetividad. Luego, se realiza una aproximación al concepto de videojuego y al mismo tiempo se exponen algunos aspectos del videojugar que ilustran su carácter subjetivante. Por último, se analiza la noción de subjetividad como proceso que implica la construcción de sentidos. Se concluye así, que esta forma novedosa de experimentar la espacialidad, la temporalidad, las relaciones con los otros, a través de los videojuegos, conserva su función subjetivante.

**Palabras clave:** juego, videojuegos, modos de subjetividad, infancias

5

### **Introducción**

En las últimas décadas, gracias a los avances en el desarrollo tecnológico, los videojuegos han evolucionado exponencialmente desde los primeros juegos de *Arcades* de los setenta, como el *Pacman*, o el *Tetris* ampliamente conocidos, a los juegos actuales que cuentan con gráficos impresionantes, historias complejas y bandas épicas como *Sea of Stars* o *The Legend of Zelda*, donde los límites entre la realidad y virtualidad se diluyen.

Las pantallas suscitan interés y alta adhesión en las infancias que se sumergen día a día en un universo paralelo de hiperrealismo e interactividad. Desde una aparente soledad en su cuarto, pantallas mediante, los niños [1] están hiperconectados con el mundo y con los otros. En ese espacio virtual, crean experiencias interactivas, se muestran, se relacionan, se vinculan, se divierten, sufren, mueren, reviven a través de sus personajes. Constantemente toman decisiones que cambiarán el transcurso de la historia que habitan.

El mundo virtual es el nuevo territorio donde se despliega la actividad lúdica infantil. Podemos concebir este territorio como un espacio donde los niños de hoy arman su subjetividad, en otras palabras, construyen una nueva forma de ser y estar en el mundo. En efecto, los videojuegos se presentan como un nuevo espacio donde los niños

se convierten en actores y productores de múltiples experiencias informáticas.

Estos nuevos modos de jugar nos promueven interrogantes acerca de la función del videojuego en la estructura subjetiva infantil.

El psicoanálisis brinda un marco teórico significativo para construir una noción de juego que nos ayude a pensar el problema. Para Freud el juego, el sueño y la experiencia artística comparten ese nivel de ilusión que se abre a mitad de camino entre la realidad y la ficción, ese espacio que Winnicott describió como transicional.

Asimismo, los trabajos de la psicóloga Silvia Bleichmar constituyen un antecedente valioso respecto al surgimiento de nuevas formas de subjetividad en el contexto actual.

En términos académicos, el tema resulta relevante y actual para el campo de estudio. Es sabido que investigar estimula el pensamiento crítico, la creatividad y, por sobre todo, el proceso de aprendizaje se vitaliza. Si bien en las últimas décadas, se han incrementado los trabajos de investigación en esta área de conocimiento, aún no se encuentran resultados concluyentes, presentándose la necesidad de seguir indagando sobre la misma. Por lo tanto, se lleva a cabo este trabajo con el fin de realizar nuevos aportes en este campo donde, lamentablemente, se presenta escaso desarrollo teórico. Es indispensable para la disciplina generar nuevas herramientas y estrategias de trabajo que puedan ser de utilidad en el ejercicio de la profesión. Para ello, en este ensayo, presentado como trabajo integrador final para la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario, se expondrán un conjunto de argumentos sobre las relaciones entre los videojuegos y la construcción de la subjetividad de los niños con el fin de responder el objetivo planteado.

[1] En el presente escrito se asume la importancia de la distinción lingüística de género. Sin embargo, a los fines expositivos y para facilitar la lectura, en adelante referiremos a niños, infancias y adultos.

## **Desarrollo**

### **¿Qué Lugar Ocupa el Juego en el Psiquismo Infantil?**

Si recorremos la obra de Freud nos percatamos que sus planteos anuncian perspectivas interesantes para el análisis del juego infantil. En *“El poeta y los sueños diurnos”*, el autor propone una relación entre el juego y la creación poética. Freud compara allí el juego de un niño con el trabajo de un poeta, afirmando que en ambas actividades el afecto está implicado. Por medio del juego el niño “tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real” (Freud, 1973, p. 128). Así, el niño crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Un mundo de fantasía.

En la obra *“Más allá del principio de placer”*, Freud reflexiona sobre el juego de *fort-da* que desarrolla su nieto Ernest ante una situación que le provocaba angustia: la

partida de su madre. El autor le atribuye al acto que llevaba a cabo el niño, arrojar el carretel de madera, un significado especial. El acto va más allá de un simple acto repetitivo.

En aquel juego inocente, Ernest se dedicaba a jugar activamente lo sufrido pasivamente, transformando aquellas vivencias que resultaban excesivas para el yo que no podían ser elaboradas con los recursos psíquicos que disponía. El autor refiere aquí a un movimiento que va de lo displacentero a lo placentero buscando, a través del acto lúdico, una tramitación psíquica.

Freud desarrolla así una idea novedosa a partir de la observación del primer juego autocreado de su nieto, reconociendo que le insumió bastante tiempo hasta que esa acción enigmática, repetida de continuo, le reveló su sentido. Esta reflexión le permite arribar a una primera definición que nos interesa: “el juego es el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas” (Freud, 1986, p.14).

Podríamos así, de la mano de Freud, construir una noción provisoria de juego como recurso para elaborar situaciones traumáticas que expande, complejiza y enriquece el psiquismo, un modo de ligar la angustia y simbolizar el trauma, una expresión de dominio que se presenta como pulsión de repetición.

Por su parte, Winnicott en “*Realidad y Juego*” (1971) se descentra de la cuestión pulsional y hace hincapié en el eje ilusión-desilusión como matriz necesaria para construir la capacidad de jugar y, más precisamente, nos aporta la cuestión de la transicionalidad. Para él, el juego se despliega en un espacio de confianza, donde la función materna es fundamental. Ésta alude a una experiencia de cuidados necesarios para el desarrollo físico y psíquico del infante, sin importar el sexo de quién la provea.

El autor sitúa, en la zona de juego, lo transicional y ubica allí una serie de fenómenos vinculados con el jugar: el simbolismo, el soñar, el jugar compartido y la experiencia cultural, herramienta clave para la construcción y transformación del mundo que nos rodea.

La creatividad para Winnicott es universal, pertenece al ser que está vivo, es el hacer que surge del ser, constituye la espontaneidad y la integración de todas las partes involucradas en la personalidad tanto eróticas como agresivas. “En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador” (Winnicott, 1971, p. 11).

En relación a esta capacidad de crear el mundo, Winnicott (1971) diferencia *play* que refiere al jugar libre y espontáneo de *game* que remite al juego reglado. Según el autor, jugar es hacer no sólo en el sentido material, sino también en un sentido subjetivo. El juego es eso que va tomando forma y es responsable de aquello que termina por constituirse en una experiencia imaginativa y creadora, facilita el crecimiento y es una vía regia de comunicación.

7

En el *playing* winnicottiano, el gerundio aporta un significado temporal. El foco ya no estaría en el contenido del juego, sino en el jugar mismo, se trataría del descubrimiento de una nueva experiencia. La experiencia virtual, que los videojuegos nos brindan, constituye ese tipo de experiencia que nos cautiva y atrapa, que nos hace sentir parte de ese mundo y nos invita a interactuar con otros personajes para que la historia avance.

Se arriba, entonces, a la noción de juego como parte constitutiva y constituyente de nuestro ser, como actividad creadora, como constructor de subjetividad, como una oportunidad para crear lazos y como un espacio transicional que perdura a lo largo de toda la vida. ¿Podemos trasladar esta concepción del jugar al videojugar?

### **Acercamiento a la noción de Videojuego**

A través del tiempo, el juego ha conservado su papel destacado en la vida anímica infantil. En la actualidad, los niños se vinculan e interactúan en un mundo virtual. El cambio en la modalidad del juego a través de los años, en los soportes materiales del mismo, ha suscitado nuevos modos de subjetividad que nos interpelan y desafían nuestras prácticas.

El modo en el jugar ha mutado a lo largo de los tiempos y cabe preguntarse: ¿Los juegos tradicionales están desapareciendo? ¿Estamos ante el final del juego tradicional tal como lo conocemos? Al respecto, se encuentran diversas opiniones.

Duek (2021), por su parte, apuesta a una suerte de integración entre los juegos tradicionales y los virtuales. La autora afirma que “las temáticas de juego, los personajes y las dinámicas no se han modificado sustancialmente. Las tramas y las historias que se construyen en los juegos hablan más de continuidades históricas que de transformaciones sustantivas del universo lúdico infantil” (p. 72).

Siguiendo esta línea de pensamiento, Volnovich (2011), sostiene que los videojuegos no han llegado a desplazar a los juegos tradicionales y plantea una suerte de convivencia pacífica entre ambos. Los niños transitan entre unos y otros. Si bien, en las últimas décadas, los videojuegos han tomado mayor protagonismo, en muchas ocasiones, los legos, los disfraces, las cartas conservan muchos seguidores.

En este marco, resulta pertinente acercarnos a la noción de videojuego con el fin de comprender un poco más de qué estamos hablando.

El mundo de los videojuegos es un universo vasto y heterogéneo. Ferreira Dos Santos (2017) nos brinda una breve clasificación:

En este universo encontramos desde minijuegos, juegos breves, de rápida resolución que funcionan como compás de espera como son los juegos del celular y los de Facebook (...) En relación a la temática hay videojuegos de terror, de aventuras, deportivos, de ciencia ficción, juegos de rol, de estrategia, didácticos, de matar. De acuerdo al modo de interacción: juegos de primera persona y juegos de tercera, hay juegos de un jugador, de dos o de muchos. (p.2)

Frasca (2001) refiere al videojuego como una suerte de continuación del juego tradicional, y lo define como “cualquier forma de software de entretenimiento por computadora, usando cualquier plataforma electrónica y la participación de uno o varios jugadores en un entorno físico o de red” (p. 4).

El término *video* nos da una pista, el mismo nos indicaría que en el juego debe aparecer una forma visual ante el jugador por medio de una pantalla. El sujeto queda cautivado por la pantalla. Las coordenadas de tiempo y espacio no son las mismas. Ya no estamos frente a cosas palpables y visibles del mundo real. El soporte es diferente. ¿Qué pasa allí entonces, en la relación que se establece entre jugador y pantalla en el campo lúdico virtual?

Al respecto Turkle (1984) sostiene que “los videojuegos son micromundos

8

cerrados en los cuales el jugador ingresa y, en cierta medida, es algo en lo que se transforma, pues desaparece la distinción entre actor y espectador” (p. 67). Leoz (2013) menciona la polisemia del término pantalla, elemento central de los juguetes tecnologizados. Por un lado, pensada como visor, definida como simple superficie en donde aparecen imágenes, por otro lado, lámina que se sujeta ante la luz artificial para que no moleste a los ojos. Pero la noción de pantalla va más allá de un simple visor o superficie. ¿Qué las hace tan atractivas? La autora, en su escrito, pone énfasis en el hiperrealismo como un ingrediente primordial de los videojuegos:

Los juguetes tecnologizados propios de la modernidad líquida fueron producidos en

el apogeo técnico de una industria capaz de dotar de hiperrealismo a un objeto. Un hiperrealismo que desvanece la frontera entre objeto real/juguete, reproduciendo la realidad unívoca de un programa mediante un chip. (p.53)

Los dispositivos como cascos o gafas especiales para mostrar imágenes en 3D utilizados en los videojuegos propiciarían las condiciones necesarias para que el sujeto cree su propio mundo, un mundo cerrado de fantasía donde tendría la ilusión de sumergirse, y que al mismo tiempo lo llevaría a enfrentarse permanentemente a un gran número de alternativas prediseñadas por el programador del videojuego.

Los videojuegos constituyen así, una nueva modalidad en el jugar que no desplaza al juego tradicional, pero sí aporta ingredientes novedosos que nos invitan a la reflexión.

### ***Experiencia inmersiva***

Según Freud (1973), la actividad de fantasear sustituye en el adulto el juego infantil creando lo que llama sueños diurnos. Este fantasear es guiado por los deseos como fuerza pulsional, siendo las fantasías cumplimientos de deseos debido a la realidad que resulta insatisfactoria. El niño que juega crea un mundo de fantasía que toma muy en serio y lo separa tajantemente de la realidad efectiva.

Siguiendo esta línea, los fenómenos transicionales en Winnicott (1971) se manifiestan en la interacción entre la fantasía inconsciente que participa en la motivación para jugar y cómo se articula esa fantasía con la percepción y el manejo del material del juego. El juego es así pensado como un logro del desarrollo emocional. No se trataría de un mundo falso sino una superficie de despliegue que permite significar la realidad. ¿Podemos hablar de un territorio virtual a través del cual se puede dar paso a la elaboración psíquica? ¿Qué tipo de experiencia acontece en ese instante en que el niño ingresa al juego?

Balaguer Prestes (2007) nos habla de la experiencia de inmersión, donde se recrea un lugar mágico donde todo es posible, sea cual sea su soporte. De esta manera, el niño se sumerge en el mundo virtual que es generado por la computadora, quedando cautivado por la pantalla, lo que lo llevaría a un tipo de participación amplia, consciente y total en un videojuego. Las imágenes sintéticas acercan, crean y recrean mundos plagados de imágenes y conceptos ligados a ellas, con todas las posibilidades de simulación abiertas. Según Balaguer Prestes (2005) “el espacio circundante se borra y el tiempo del reloj da paso a otro transcurrir del tiempo distinto” (p.3). Sin duda, la fantasía nuevamente toma protagonismo.

Bajo estas condiciones en las que espacio y tiempo son trascendidos, Sibilia (2006) sostiene que las nuevas tecnologías han producido un impacto enorme en nuestras vidas. La autora sugiere que las redes han cambiado las coordenadas de tiempo y espacio, produciendo un desdoblamiento temporal en donde fue necesario agregar el adjetivo “real” al sustantivo “tiempo”, para nombrar así, junto con la virtualización del espacio, la versión digitalizada del “aquí y ahora” de la tradición analógica.

9

Los niños, cuando juegan, traspasan la pantalla. Como Alicia en el espejo. “Juguemos a que existe alguna manera de atravesar el espejo (...) Y en efecto, el cristal del espejo se estaba disolviendo (...) Un instante más y Alicia había pasado a través del cristal” (Carroll, 2004, pp.12-13).

Alicia cae por un agujero, encontrándose en un mundo extraño, poblado por humanos y criaturas antropomórficas. A través de una serie de episodios, la niña va conociendo poco a poco los personajes y tratando de aprender las normas de un mundo surrealista.

Los niños, en la experiencia lúdica virtual, atraviesan la pantalla y son cautivados

por la misma. Se encuentran, de repente, sumergidos en un mundo virtual, de fantasía, sin espacio ni tiempo definidos.

Tradicionalmente, la inmersión se pensaba de la manera antes mencionada, como el modo en el que el sujeto ingresaba al mundo virtual generado por la computadora, quedando seducido por la pantalla, perdiendo, así, conciencia espacial y temporal. Se hablaba de tres tipos de inmersión. La inmersión sensorial hacía referencia a la experiencia audiovisual que se producía a través del videojuego; la basada en desafíos describía el estado de concentración que se daba al jugar con el objetivo de superar los desafíos que se presentaban; y por último la imaginativa que refería por un lado la absorción de la narrativa del juego y por otro, también, la identificación con el personaje que el jugador estaba utilizando (Frasca, en Scolari, 2013).

Actualmente, con el avance de la tecnología, el término inmersivo se suele reservar para referirse a aquellas experiencias donde los jugadores pueden moverse, interactuar y explorar como si estuvieran realmente dentro del juego. Al respecto, Zhang (2020) desarrolla la noción de *embodiment*. Así, el autor refiere a la experiencia inmersiva como una experiencia trascendental a través de la cual múltiples procesos físicos y psicológicos estarían implicados. El cambio mental que se produce al videojugar daría lugar a un cambio a nivel corporal. El sujeto tendría la sensación de ser trasladado a un espacio virtual que solo ocurre en su mente con la ilusión de estar presente físicamente.

Esta sensación de estar dentro del juego se ve claramente reflejada en *Minecraft*, donde el jugador, en primera persona, se adentra en una experiencia inmersiva, tiene la sensación de estar ahí, fomentando la creatividad.

Sumado a esto, el avatar permite al jugador ser quien desea ser. El término avatar, proveniente de la mitología hindú, designaba el cuerpo en el que los dioses se encarnaban para descender a la tierra. Este personaje ficticio que se recrea en el videojuego, le concede al jugador la posibilidad de inventar un cuerpo, resignificar el espacio del juego a partir de un constante movimiento de construcción y reconstrucción a partir de la acción y reacción con un otro virtual.

Ianni (2022) refiere al respecto y sostiene que el avatar hace del jugador el director de la escena. El yo se encarna en un personaje que exalta cualidades narcisistas con las que se identifica. Acontece una suerte de indiferenciación entre el mundo virtual y el real.

En los juegos de simulación social, “el factor fundamental es la representación de un mundo y la identificación del jugador con un personaje a través del cual vive una vida paralela dentro de dicho mundo” (Ruiz Collantes, en Scolari, 2013, p.30).

En la actualidad, podríamos pensar al videojuego como una nueva forma de soñar, un nuevo modo de desplegar las fantasías como en los sueños diurnos, de escarparse de una realidad que a veces se torna insoportable.

Se sueña en y a través de las pantallas. Por medio de ellas es posible superar la realidad inabarcable de la vida cotidiana, el niño puede poner en juego fantasías y deseos que no han tenido lugar en la vida real y puede, entonces, realizarse de forma inmediata en la realidad virtual.

Los niños, al videojugar, llevan a cabo acciones imposibles en la realidad, como por ejemplo volar, transformarse en un elfo, desarrollar poderes sobrenaturales, construir ciudades, entre otras. El videojuego a través de las imágenes, la música, el *feedback*

10

del ambiente, permite la puesta en escena de la fantasía en un espacio digital en el cual uno de los mayores atractivos es esta experiencia inmersiva que ofrece.

### **Carácter Hipertextual**

El niño cuando videojuega tiene el poder de influir en la historia y en su mundo, tomando

decisiones que se ramifican, que cambian el desarrollo de su historia, confluyendo en múltiples finales. Se transforma en el personaje del relato, como inmersor, posee la habilidad de intervenir dentro del relato y modificarlo a voluntad, influyendo en la transformación de la trama original, es decir, jugar con la historia. Esto sería posible debido a que los videojuegos presentan un carácter hipertextual. ¿En qué consiste la hipertextualidad?

Balaguer Prestes (2007) entiende a la hipertextualidad como un nuevo paradigma de abordaje de la realidad. Una nueva experiencia que se asemeja a una montaña rusa para quienes no están acostumbrados. La narrativa hipertextual permitiría así crear enlaces, nexos que conectan distintas partes del texto que son activados y ofrecen al *gamer* momentos de decisión.

Thea Pitman (2015), en su estudio sobre biculturalidad, refiere la trascendencia del hipertexto como conducto para comunicar elementos convergentes y divergentes, siendo el hipertexto el canal creador de narrativas multilineales, puesto que “el sentido no reposa en el seguimiento de una trayectoria narrativa única, sino más bien en la relación que varios seguimientos forjan uno con otro” (p.50).

El carácter hipertextual de los videojuegos se revela en cómo la información se presenta, siguiendo una nueva lógica. La información se presenta, así, de forma no lineal. “En el hipertexto, la información se revela en forma de islotes o paquetes que pueden valerse de diferentes sistemas de representación y que solo se vinculan a través de los puentes que el usuario pueda o sepa construir” (Sartori, 2022, p.73).

La narrativa hipertextual consistirá así, en una narración basada en hipertexto, es decir, partes de texto y enlaces que se relacionan entre sí. Estos enlaces son nexos que conectan con otros fragmentos de textos al ser activados de alguna manera. Este mecanismo de activación suelen ser momentos de decisión que se ofrecen al videojugador, que debe elegir una opción u otra. Esas opciones se traducen en caminos o desenlaces alternativos, otorgando mayor libertad de decisión en función de sus intereses y a su vez fomentando el desarrollo de ciertas destrezas de búsqueda. En otras palabras, el texto original se divide en narrativas multilineales distintas a la trama principal, es decir, el videojuego se establece como hipertexto.

En el videojuego *Bluey*, por ejemplo, el niño se adentra en una aventura interactiva. El juego lo lleva a tomar decisiones en ciertos momentos del *gameplay* que cambian el transcurso de la historia, explorando escenarios icónicos de la serie televisiva, descubriendo secretos, desbloqueando atuendos de los personajes.

Cómo no recordar las novelas “*Elige tu propia aventura*” de Edward Packard, las cuales todavía se exhiben en las estanterías, donde el lector es llevado a tomar decisiones que afectarán el desarrollo de la historia, de tal forma que decide sobre lo que ya está escrito.

En este sentido, la hipertextualidad propiciaría la creatividad en el espacio lúdico. Si retomamos la idea de juego como un hacer creativo según Winnicot (1971), el videojuego podría presentar la cualidad de un *play*, la subjetividad garabatea un jugar, incluso online y digital.

Los niños, al videojugar, emplean su astucia para sortear obstáculos, personalizan su propio avatar, crean lazos con los otros personajes, toman decisiones que cambian la trama de la historia. La imaginación y la creatividad se manifiestan de formas insospechadas.

De todos modos, la capacidad para jugar, podríamos plantear, sigue estando determinada por el armamento psíquico y tiene como soporte una transicionalidad entramada

en lo subjetivo. Como Winnicot (1971) sostenía “Vivir creativamente implica conservar algo personal, quizás secreto, que sea incuestionablemente uno mismo” (p.93).

## Lazos Virtuales

El mundo digital ha revolucionado las formas de comunicación en el sujeto actual, y, al mismo tiempo, ha determinado nuevas maneras de intercambio social. Los niños viven inmersos en un contexto tecnológico en donde se ponen en juego tanto cuestiones que hacen a su singularidad como a la relación con los otros. ¿Cómo se configura la relación con el semejante en el espacio virtual de los videojuegos?

El videojuego, en particular, puede tomar el status de juego compartido donde los niños se pasan trucos para subir de nivel o hablan sobre ellos en un foro, incluso en la escuela o en reuniones presenciales. Convirtiéndose así, en un entorno donde sería posible crear relaciones y compartir, un espacio en el que se construyen y se sostienen lazos con otros niños.

Andrew Fishman, investigador por la Universidad de Chicago, sugiere que los videojuegos presentan ciertas características programadas que facilitan la socialización. Los juegos multijugador y de aventura cuentan con toda una plataforma para que los niños interactúen, se establezcan hermandades o clanes, y chats donde pueden expresar sus emociones, compartir comandos para conseguir atajos y *emotes* que dan vida al personaje.

El autor hace referencia al tipo de interacción que se establece en el mundo de los videojuegos y explica que “los videojuegos online pueden permitir a los jugadores hablar con otros y hacer amigos en su nivel de habilidad actual, incluso cuando no son emocional o físicamente capaces de salir de sus casas” (Fishman, 2019, p.1). Los juegos cooperativos, como el *Minecraft*, o *Fortnite*, recompensan el buen trabajo en equipo y la comunicación para superar retos debido a su diseño, donde jugar en solitario no vale para lograr el objetivo o vencer.

*Minecraft*, por ejemplo, permite a los jugadores crear sus propios mundos, solos o en compañía. Cuenta con varios modos de juego donde lo principal es la construcción y la creación de objetos en base a materiales que se encuentran en el propio entorno. Dispone también, de la opción multijugador a través de la cual el niño puede invitar a sus amigos y compartir la partida. Con sólo escribir el *gamertag* de tu amigo en el campo y presionar entrar, el niño tiene la posibilidad de agregar un amigo.

De esta manera, como Winnicott (1971) planteaba, el ser humano, descubre la capacidad de transformar la realidad en aquel espacio de confianza donde la función materna se despliega. Las condiciones del jugar adquieren sentido en relación al ambiente. Desde las etapas más tempranas el contexto es fundamental como escenario vital: se puede jugar en un marco de confianza, porque jugar, implica correr riesgos, ilusionarse y desilusionarse. El jugar digital sigue, así, ese desarrollo esperable que Winnicott (1971) ubicó desde el jugar hacia el jugar compartido para luego extenderse a lo cultural.

Al respecto, la obra freudiana, nos enseña que el ser hablante nace y se constituye en relación al otro, a partir de la relación con un Otro que lo precede y lo cubre con un manto simbólico y libidinal. Transcurre entre otros y se constituye así desde la infancia hacia la adultez. Desde el punto de vista cultural, Freud plantea que “la psicología de las masas trata del individuo como miembro de un linaje, de un pueblo, de una casta, de un estamento, de una institución o como integrante de una multitud organizada en forma de una masa” (Freud, 1986, p.68). Siempre estamos ligados a personas significativas, de donde tomamos rasgos, somos parte de esta multitud organizada.

Los juegos virtuales en red habilitan la sensación de pertenencia, ofrecen un espacio donde el niño puede ser reconocido y donde lo que sabe puede ser tenido en cuenta y valorado por los otros, experiencias que no siempre logran encontrar en el

mundo material cotidiano. Así, se manifiestan nuevos modos de establecer lazos sociales y maneras diversas de comunicación e interacción. Se trata de nuevas formas de socializar, comunicar y trabajar en equipo.

Si bien no es el objeto de este ensayo, cabe destacar, que no hay que perder de vista el lado oscuro de los videojuegos online de tipo multijugador. En las salas de chat los niños pueden verse atrapados en situaciones peligrosas, exponiéndose a ser víctimas de casos de *online grooming*. La facilidad que ofrecen los videojuegos de este estilo para conocer y quedar con nuevos amigos en persona es asombrosa. En este tipo de encuentros, el adulto, se contacta, creando un vínculo de confianza, primero mediante chat o videochat privados, para más tarde concretar un posible encuentro real.

Más allá de los aspectos negativos que pueden llegar a propiciar, los lazos virtuales pueden construir un puente con el semejante, un espacio donde los niños se pueden sentir reconocidos y valorados por otros.

## **Nuevos Modos De Subjetividad Hoy**

Las nuevas tecnologías producen un revés en la subjetividad del ser humano en estos tiempos históricos.

Promueven un encuentro con lo inexistente, con un imaginario construido por cada sujeto. Los modos de vinculación con la virtualidad están centrados en la imagen, la multisensorialidad y la gratificación inmediata.

(Castillo Muñoz, 2016, p.141)

¿Cómo nos aproximamos a una definición de subjetividad teniendo en cuenta el contexto virtual?

Silvia Bleichmar refiere a la producción de subjetividad como producto histórico, y la piensa como “efecto de ciertas variables históricas en el sentido de historia social, que varían en las diferentes culturas y sufre transformaciones a partir de las mutaciones que se dan en los sistemas históricos – políticos” (Bleichmar, 2007, p.81).

Es importante advertir entonces, que la subjetividad no implicaría la mera noción de una interioridad. Lo colectivo se juega demasiado como para llegar a esta conclusión, el afuera está presente de tal modo que lo que lo que llamamos subjetividad se relaciona con las prácticas sociales, en un pliegue de la exterioridad.

De esta manera, lo subjetivo alude a la singularidad atravesada por las situaciones y por la época; es decir que los acontecimientos sociales, políticos y la cultura configuran a los sujetos y son configurados por ellos. Por sobre todo, la subjetividad no es individual o colectiva; atraviesa esa disyunción. La subjetividad se constituye, se construye y se produce a través de los procesos de subjetivación, se despliega en cierto dominio socio-institucional en el espacio-tiempo de la vida cotidiana, en dimensiones particulares del mundo social.

A partir de estos desarrollos, Bleichmar (2007) explora y analiza las posibles transformaciones que las nuevas tecnologías impondrían a la subjetividad y se pregunta si los nuevos modos de organizar la información nos imponen nuevas formas de percibir, de sentir, resultando en nuevos modos de captar la realidad. Los cambios tecnológicos implicarían nuevas subjetividades.

Para Bleichmar (2007), los nuevos modos de subjetividad que emergen de las prácticas sociales, evocan una manera diferente de construir sentidos. Los niños de hoy prefieren la imagen antes que el relato pero al mismo tiempo articulan secuencias y construyen sentido, lo cual constituye una característica esencial del ser humano. Las preocupaciones esenciales del ser humano, tal como la muerte, se centran sobre las mismas cuestiones y no varían a pesar de los cambios en los modos de jugar. Hasta el

momento, los ejes en los que se basa la constitución subjetiva: la vida, la muerte, la transmisión oral no se han alterado.

13

Sibila (2021), por su parte, nos aporta una mirada renovadora desde la dimensión sociocultural. La autora señala que “las características de las configuraciones corporales y subjetivas más valorizadas, actualmente son personalidades que se exhiben en las pantallas omnipresentes e hiperconectadas, se estimula la creatividad y el placer en los distintos ámbitos, incluso en los laborales”.

De este modo, sería posible afirmar, que cambiamos nuestros modos de vivir y de ser, a medida que entramos en contacto con objetos materiales propios de cada época de cada cultura. Las tecnologías traen incorporados valores y creencias de la cultura que los inventó. Suponen, proponen y estimulan ciertos modos de ser y estar en el mundo.

Pero la vida virtual no es vivida por todos de la misma manera. Podríamos sugerir que, el desarrollo tecnológico nos ubica en distintas posiciones respecto al manejo de las nuevas tecnologías. No todos disponemos de herramientas que nos permitan cómodamente ingresar y transitar por el mundo virtual.

Prensky (2001) plantea una brecha digital entre generaciones que no puede ser ignorada y distingue entre dos tipos de habitantes en esta era digital. Por un lado, aquellos jóvenes que nacieron ya en dicha era, rodeados por esta tecnología adoptando el idioma digital como suyo propio, los nativos digitales y por otro, aquellas personas que vivieron la llegada de esta era como algo que se incorporó en su vida tradicional, de forma innovadora, como un nuevo lenguaje del que antes no contaban los inmigrantes digitales.

En estos tiempos, donde la virtualidad es protagonista, no todos hablamos el mismo idioma. Los niños serían los privilegiados, ellos se encontrarían en una posición más ventajosa.

Al respecto, Volnovich (2014) enumera una serie de cualidades que los niños de hoy manifiestan y sostiene que se sienten a gusto con la velocidad, se destacan por su habilidad de procesar la información de manera muy rápida, desarrollando así, una alta capacidad de *multitasking*, realizando varias cosas al mismo tiempo, tienen una inteligencia visual muy desarrollada, ponen énfasis en la narrativa hipertextual y se vuelcan a la búsqueda de la satisfacción inmediata. Los modos de conectarse con la virtualidad estarían así, centrados en la imagen, la multisensorialidad y la gratificación inmediata.

En relación a los videojuegos, en particular, no olvidemos que poseen una serie de niveles. Niveles que se van complejizando a medida que la trama se desarrolla. Cada nivel representa un desafío. Los niños, en consecuencia, despliegan distintos talentos y habilidades para superarlos, llevando a cabo una suerte de entrenamiento intelectual.

Estamos así frente a subjetividades tecnológizadas. Lo que implica nuevos modos de comunicarse y conectarse con la realidad. Se trata, por lo tanto, de nuevas formas de socializar, de comunicar y trabajar en equipo.

14

## Conclusión

En los últimos años, se ha investigado y teorizado cada vez más sobre el uso de tecnologías en la infancia en el campo del psicoanálisis, escritos tales como Leoz (2013) o Volnovich (2014), entre otros, ponen énfasis en la función subjetivante del videojuego. A pesar de estos desarrollos teóricos, aún resulta imperioso ampliar los elementos de la teoría desde esta perspectiva. Por lo tanto, dada la relevancia del tema, sería productivo

que se investigue más sobre el papel de las pantallas en las infancias, con el fin de procurarnos los recursos necesarios que nos permitan comprender en profundidad esta fascinante herramienta cultural: el videojuego. Desde luego, sin entrar en la polémica acerca de si los mismos contribuyen o no a producir o promover adicciones, pero sí, por ejemplo, en temáticas tales como la influencia que tiene la estructura previa del sujeto en la elección particular de un determinado género de videojuego.

El presente ensayo tuvo por objetivo general analizar las relaciones entre los videojuegos y los nuevos modos de construcción de subjetividad en las infancias desde la perspectiva psicoanalítica. Para ello, se articularon desarrollos en torno a los conceptos de juego, videojuego y construcción de subjetividades.

El juego en las infancias cumple un papel fundamental en el despliegue de la creatividad, en la puesta en escena de la fantasía, en la creación de lazos, y lo más importante en la constitución del psiquismo infantil. El juego constituye, así, un hacer creativo, un *playing*. Jugar es hacer y hacerse.

El modo de jugar ha mutado y los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento que cautiva a los niños. El espacio virtual constituye un territorio donde los niños de hoy arman su subjetividad y construyen nuevas formas inéditas de ser y estar en el mundo.

Las pantallas no solo facilitan el despliegue de la fantasía a través de una experiencia de inmersión, sino también promueven el *multitasking* y la inteligencia visual. Sumado a esto, el empleo de la narrativa hipertextual contribuye a la creación de nexos, enlaces que ofrecen al jugador momentos de decisión. Además, el juego compartido se hace posible facilitando la creación de lazos virtuales. El videojuego es, en efecto, un importante dispositivo constructor de subjetividad.

Surgen así, nuevas formas de comunicarse, de encontrarse, de construir un mundo de fantasía a través de la creatividad. Todo esto es posible gracias a los videojuegos.

La subjetividad, pensada como un entramado psico-social e histórico adquiere nuevos matices en los tiempos que corren y, sin duda, los videojuegos implican nuevos modos de subjetividad. Los modos de conectarse en el ámbito de la virtualidad estarían así, centrados en la imagen, la multisensorialidad y la gratificación inmediata.

De esta manera, podemos concluir que el juego sigue cumpliendo un rol central en el psiquismo infantil, ya sea un juego físico, como virtual o digital. Los videojuegos construyen sentidos. La virtualidad es un nuevo espacio social que promueve formas diversas e inéditas de vinculación, donde la creatividad tiene un rol preponderante. Este nuevo campo de interacciones y relaciones presenta cualidades propias que complejizan las relaciones entre los sujetos. En el espacio virtual, donde el videojuego se desarrolla, los niños llevan a cabo un trabajo novedoso sobre el descubrimiento de la regla, lo posible, lo imposible y las narrativas hipertextuales. El juego es un elemento valioso en la constitución subjetiva infantil. Es jugando que el niño deviene niño. Insistimos en esta idea: es jugando que el niño transforma la realidad, pero es también jugando que el niño se transforma a sí mismo. Los videojuegos, sin duda, inciden en la manera de interactuar, de pensar, de informarse, de expresarse y de concebir el mundo y al ser humano, por lo que tienen un gran impacto en la subjetividad.

15

### Referencias bibliográficas

Balaguer Prestes, R. (2005). *Vidasconnect@das.com.: La Pantalla, lugar de encuentro, juego y educación en el siglo XXI*. Montevideo: Frontera. Balaguer Prestes, R. (Julio, 2007). *¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?* Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA Psicopatología del Niño y el Adolescente. Multicausalidad: propuestas para su abordaje, Montevideo, Uruguay. Bleichmar, S. (2007). Límites y excesos del concepto de

subjetividad en el Psicoanálisis. En *La subjetividad en riesgo* (pp. 81-83). Buenos Aires: Editorial Topía. Carroll, L. (2004). *A través del espejo*. Buenos Aires: Ediciones del Sur.

Castillo Muñoz, J. (2016). *Los avatares de la subjetividad virtual*. *Psicología Tercera Época* XXXV, 35(1), 135-144.

[http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev\\_ps/article/view/16400](http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_ps/article/view/16400)

Duek, C. (2021). *El juego y los medios: autitos, muñecas, televisión y consolas*. Buenos Aires: Prometeo.

Ferreira Dos Santos, S. (2017). Psicoanalistas pensando lo virtual: ¿Final del juego? *Revista Psicoanálisis: ayer y hoy*. (17).

<https://www.elpsicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>

Frasca, G. (2001). *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. [Tesis de maestría, Instituto de Tecnología de Georgia].

<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:110396183>

Freud, S. (1973). El poeta y los sueños diurnos. En *Obras completas*. Tomo II. Buenos Aires: Biblioteca Nueva.

Freud, S. (1986). Más allá del Principio de placer. En *Obras Completas*. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. (1986). Psicología de las masas y análisis del yo. En *Obras Completas*. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.

Fishman, A. (2019). Video Games Are Social Spaces. How do videogames help people connect. *Psychology Today online*.

<https://www.psychologytoday.com/us/blog/video-game-health/201901/video-games-are-social-spaces>

Ianni, G. (7 de junio 2022). *Avatar, adolescencia y videojuegos. Más allá de la fascinación narcisista*. AECPPNA. Asociación Escuela de Clínica psicoanalítica con niños y adolescentes. [Publicación de blog].

Leoz, G. (2013). *La función subjetivante del jugar: Pantallas que muestran lo que se quiere ocultar*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

Packard, E. (1979-1998). *Elige tu propia aventura*. Buenos Aires: Atlántida.

Pitman, T. (2015). Hipertexto y biculturalidad en dos proyectos autobiográficos de las artistas latinas Lucia Grossberger Morales y Jacalyn López García. *Revista Laboratorio*, 13, 50-62.

<https://revistalaboratorio.udp.cl/index.php/laboratorio/article/view/63>

Prensky, M. (2001) Nativos e Inmigrantes Digitales. *Revista On the Horizon*, 9(5).

[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

16

Sibila, P. (noviembre, 2021). *Cuerpxs, Tecnologías y Subjetividades*. Ponencia presentada en el festival Neo Valpo, Vaparaíso, Chile.

Sartori, M. (2022). *Pantallas y primera infancia: aportes desde el campo de la Psicología del desarrollo simbólico*. Buenos Aires:Teseo.

Scolari, C. A. (Ed.). (2013). *Homo Videoludens 2.0 de pacman a la gamificación*. Barcelona: Collección Transmedia XXI. Laboratori de MitjansInteractius.

Turkle, S. (1984). *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires:

Ediciones Galápagos.

Volnovich, J. C. (2011). Conectados ¿en soledad? *Revista Imago Agenda*, 151, 3-16. <<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, 13.

<<https://www.actualidadpsicologica.com/numero/el-juego-en-los-ninos-no-427-marzo-de-2014/>>

Winnicott, D.W. (1971). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

Zhang, C. (2020). The why, what, and how of immersive experience. *IEEE Access: The Multidisciplinary Open Access Journal*, 8, 90878-90888.

<[https://www.researchgate.net/publication/341317320\\_The\\_Why\\_What\\_and\\_How\\_of\\_Immersive\\_Experience](https://www.researchgate.net/publication/341317320_The_Why_What_and_How_of_Immersive_Experience) >

### Referencias de videojuegos

Tōru Iwatani. (1980). Pac-Man. (Arcade) [Videojuego]. Namco.

Alekséi Pázhitnov. (1984). Tetris. (Arcade) [Videojuego]. Microsoft.

Sabotage Studio. (2023). Sea of Stars. [Videojuego]. (Versión 5). Nintendo Switch.

Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka. (1986) The Legend of Zelda.

(Versión 1) [Videojuego]. Nintendo Switch.

BBC Studios. (2023). Bluey. (Versión 1). [Videojuego]. Nintendo Switch.

Mojang Studios. (2014). Minecraft. (versión 1). [Videojuego]. Nintendo

Switch.