

X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2018.

La infancia actual, entre el jugar y el uso de la tecnología.

Di Rocco, Julieta, Finocchiaro, Julieta y Oliver,
Mónica Beatriz.

Cita:

Di Rocco, Julieta, Finocchiaro, Julieta y Oliver, Mónica Beatriz (2018). *La infancia actual, entre el jugar y el uso de la tecnología*. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV Jornadas de Investigación XIV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-122/686>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewym/hwp>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

LA INFANCIA ACTUAL, ENTRE EL JUGAR Y EL USO DE LA TECNOLOGÍA

Di Rocco, Julieta; Finocchiaro, Julieta; Oliver, Mónica Beatriz
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

RESUMEN

Teniendo en cuenta la función del jugar, como trabajo psíquico privilegiado durante los primeros años de vida, y, por tanto, considerando su función en la constitución de la subjetividad, nos preguntamos sobre el impacto de las nuevas tecnologías y su uso en la primera infancia. Entendemos el jugar como la actividad predilecta de la infancia, en la que el niño expresa sus sentimientos, apuntalando objetos y situaciones imaginados en objetos materiales, valiéndose de lo que ofrece el exterior para desplegar su mundo interno. Tomamos aquí las ideas de Silvia Bleichmar (2005) al definir 'producción de subjetividad', distinguiéndola de su definición de 'constitución psíquica'. Distintos marcos teóricos nos brindan las herramientas conceptuales para realizar la investigación. Nos proponemos una indagación bibliográfica de ciertos autores que contribuyan a pensar la problemática presentada. Se trabajará en la construcción de una articulación conceptual entre las propuestas teóricas de Sigmund Freud, Donald Winnicott, aportes de Silvia Bleichmar y las Ciencias Sociales, con el objetivo de delimitar la problemática desde un abordaje psicoanalítico con perspectiva histórico-social.

Palabras clave

Infancia - Dispositivos tecnológicos - Juego - Constitución subjetiva

ABSTRACT

CHILDHOOD NOWADAYS, BETWEEN PLAYING AND THE USE OF TECHNOLOGY

Considering the function of playing as a privileged psychic work, and therefore, its importance in the constitution of subjectivity, we look into the impact of the use of technologic devices during early childhood. We understand playing as one of the most preferred activity, in which children express their emotions, placing inner objects and imaginary situations into real objects, deploying their inner world in external reality. Following the ideas of Silvia Bleichmar (2005), we consider the nowadays modalities of presentation of childhood, distinguishing "production of subjectivity", as the way in which each society defines the standards that allow the construction of subjects capable of merging into the culture, from "psychic constitution", which refers to the scientific aspects of psychoanalysis maintained over history. Different theoretical frameworks provide the concepts and notions we use to research. We aim to study the authors that contribute to the presented problem. The research will intend to articulate the concepts of Sigmund Freud, Donald Winnicott, and Silvia Bleichmar, with the contributions from social science, in order to approach and define the problem from a social and historical perspective.

Keywords

Childhood - Technologic devices - Playing - Subjective constitution

Teniendo en cuenta la función del jugar, como trabajo psíquico privilegiado durante los primeros años de vida, y, por tanto, considerando su función en la constitución de la subjetividad, nos preguntamos sobre el impacto de las nuevas tecnologías y su uso en la primera infancia.

Partiremos desde autores clásicos del Psicoanálisis que teorizaron sobre el jugar como Sigmund Freud y Donald Winnicott, que nos permiten dar cuenta del lugar que éste tiene en el trabajo psíquico propio de la infancia. Asimismo, seguiremos a diversos autores que en la actualidad contribuyen a pensar la problemática presentada, provenientes del campo de la Psicología y de otras disciplinas de las Ciencias Sociales. Ellos proponen, desde distintos marcos teóricos, el concepto de infancia como construcción social y la influencia de ello en lo que se entiende por "niño", permitiendo entonces complejizar la mirada sobre la infancia en la actualidad, abriendo preguntas sobre el impacto de las prácticas socioculturales en la producción de subjetividad.

Entendemos al jugar como la actividad predilecta en los primeros tiempos de vida, en la que los niños expresan sus sentimientos, apuntalan sus objetos internos y situaciones imaginadas en objetos materiales, valiéndose de lo que ofrece el exterior para desplegar su mundo interior. Tomamos esta definición siguiendo a Sigmund Freud en los inicios de su Obra, en "El creador literario y el fantaseo" (1908) él considera al juego como una de las más tempranas manifestaciones de trabajo psíquico que le permite al niño que juega, crear a partir de lo imaginado un mundo propio. Se plantea allí que lo opuesto al juego es la realidad.

Más adelante, en la formulación del Fort Da en "Más allá del principio de placer" (1920) Freud descubrió el aspecto del juego en la elaboración de lo displacentero. Esto lo impulsó a pensar en el trabajo psíquico que está realizando el sujeto en ese momento, y destacó su idea de que al jugar, el niño elabora psíquicamente. Desde allí, el juego cobra valor por su función en el proceso de elaboración de lo displacentero, se trata de un espacio de ilusión y realidad en el que el niño intentará dominar sus conflictos.

Donald Winnicott pone, también, el acento en la creatividad propia del juego. Según el autor, el juego es primordialmente una actividad creadora, y todos los niños poseen esa potencialidad. Ubica al juego en un lugar particular, en un espacio intermedio de experiencia o espacio potencial, que no pertenece ni a la realidad psíquica interna ni a la realidad exterior. Y en relación a dicha zona, refiere que:

(...) la descripción del desarrollo emocional del individuo no puede

hacerse toda en términos de este, sino que en ciertas zonas, y esta es una de ellas, quizá la principal, la conducta del ambiente es parte del desarrollo personal del individuo, y por lo tanto hay que incluirla (Winnicott, 1971, p.79).

Además, refiere que la utilización de dicho espacio estará determinado por las experiencias vitales que hayan surgido en las primeras etapas de la vida. Vemos, de este modo, cómo el autor da un lugar preponderante a la influencia del ambiente, y en particular a quien cumpla la función de madre, en la constitución del psiquismo. Es así que plantea la necesidad de contar con una madre suficientemente buena que ofrezca un medio ambiente facilitador y adecuado al desarrollo psíquico de su hijo. Para el autor, el poder jugar implica un logro en el desarrollo emocional del individuo, el niño que juega crea un puente entre su realidad interna y la realidad externa a través de un espacio transicional. El juego se despliega en esa transición posible, entre el yo omnipotente del niño y el objeto materno. En los intentos de elaboración psíquica, el hecho de que se ofrezca receptividad por parte de sus significativos, incrementa la confianza del niño en el ambiente.

Siguiendo el posicionamiento de Winnicott en cuanto al rol del ambiente en el desarrollo del individuo, consideramos pertinente tomar la diferenciación que Silvia Bleichmar realiza en cuanto a 'constitución psíquica' y 'producción de subjetividad', a los fines de profundizar y detallar la especificidad de la relación entre individuo y ambiente. Considerando la innegable modificación que el ser humano sufre a lo largo del tiempo, la autora nos lleva a pensar en aquello que permanece inmutable más allá de los cambios socio históricos, en cuanto a la conservación de reglas de funcionamiento psíquico: el atravesamiento por la represión, el funcionamiento diferenciado por una tópica que divide sus sistemas, y un superyó que intenta garantizar una regulación que evite la destrucción.

La autora distingue 'producción de subjetividad', en el orden político e histórico, y en relación con el modo con que cada sociedad define los criterios que hacen a la posibilidad de construcción de sujetos capaces de ser integrados a esa cultura; de 'constitución psíquica', que da cuenta de aspectos científicos del psicoanálisis, que se sostienen con cierta trascendencia a lo largo de la historia (Bleichmar, 2009). Por esto mismo plantea la imposibilidad de pensar la 'subjetividad' como un concepto nuclear del psicoanálisis, aunque se encuentre gravitando en torno a nuestra práctica constantemente, porque se trata de un concepto que no alcanza para definir el funcionamiento psíquico en su conjunto. Se trata de la diferencia entre psiquismo y subjetividad, esta última como producto histórico devenido de un proceso con tiempos determinados de constitución y a su vez efecto de variables de la historia social. La misma autora, en un escrito donde trabaja sobre las posibles transformaciones que las nuevas tecnologías impondrían a la subjetividad, se pregunta si la vinculación con la realidad ha sido modificada por medio de esta novedad; si los nuevos modos de organizar la información imponen, a su vez, nuevos modos de percibirla. Su perspectiva de análisis nos lleva a pensar en un nuevo modo de captar la realidad, más inmediato, más a tono con la imagen que con la narrativa clásica, que pareciera no tener lugar dentro de la lógica del videoclip. Con esto afirma que estamos frente a genera-

ciones que construyen sentido de forma diversa, articulando menos relato y más secuencias de imágenes. Pero entonces, y a pesar de esas modificaciones, seguimos frente procesos de construcción simbólica. Cuando la autora se pregunta ¿a qué mutaciones de la subjetividad nos someten las nuevas tecnologías? encuentra que la tecnología no altera, hasta el momento, los ejes en los que se basa la constitución subjetiva: la vida, la muerte, a través de la narrativa, la transmisión oral.

Ampliando esta idea, el sociólogo francés Gilles Brougère (2013) plantea que, en el jugar existe algo irreductible a los condicionamientos y presupuestos sociales. Se refiere a la reformulación que el niño es capaz de realizar a partir de la interpretación del material lúdico, y que es allí donde puede abrirse la producción de significados nuevos no relacionados sólo con las condiciones dadas.

Por su parte, fue el sociólogo polaco Zygmunt Bauman (2005), quien describió la complejidad de la sociedad moderna y entre los aspectos principales destacó que la sociedad actual se encuentra sostenida en la lógica del mercado, preocupada por el consumo, donde se celebra lo efímero, la imagen invadida por el exceso de información, y la búsqueda de éxito instantáneo. "El consumismo no gira en torno a la satisfacción de deseos, sino a la incitación del deseo de deseos siempre nuevos" (p.96)

En el mismo sentido el filósofo francés Michel Serres (2012), aporta a la caracterización de la sociedad describiendo los modos actuales que toman la niñez y juventud, atravesadas por lo virtual, habitando ese espacio desde su nacimiento.

Por teléfono celular acceden a todas las personas; por GPS a todos los lugares; por la red, a todo el saber; frecuentan pues un espacio topológico de vecindarios, mientras que nosotros habitamos un espacio métrico, referido por distancias (p.7).

Considerando entonces, que los destinos subjetivos están ligados a los modos en que se modelan las relaciones culturales como formas de pautación históricamente determinadas, nos preguntamos: ¿A qué juega un niño hoy? ¿Cuáles son los efectos del juego y de la experiencia cultural actual en la producción de subjetividad? ¿Qué impacto tienen los avances tecnológicos y los discursos posmodernos en el desarrollo de la actividad psíquica?

Beatriz Janin (2012), también destaca la importancia de pensar a los niños teniendo en cuenta el contexto en que estamos inmersos, que es el mundo del que formamos parte y que nos determina. Según la autora, los padres responden frente a sus hijos marcados por su propia historia y por las normas socioculturales, y pensamos que desde allí ellos intervienen en las actividades lúdicas de los niños. Al referirse a esto, la autora se preocupa por las particularidades en las que ha devenido el jugar actual:

No se favorece el jugar solo bajo la mirada del adulto, como desarrolla Winnicott (1971), ni se comparten sus juegos. Se lo llena de juguetes que se mueven solos, frente a los que el niño queda como espectador y con los que no puede construir el pasaje pasivo-activo. (Janin, 2012, p.67)

Aquí nos resulta interesante retomar la distinción que realiza Winnicott acerca del jugar libre y espontáneo, "play", del juego reglado, "game". Su estudio se centra en el primero: "play", más exacta-

mente en la actividad del juego: “playing”, uso del participio que da cuenta de movimiento, de proceso, en oposición a un producto terminado o clausurado.

Podemos pensar en la repercusión de esto a nivel de la producción de subjetividad si recordamos la importancia del juego como modo privilegiado de elaboración de situaciones y de qué modo la falta de dicho espacio lúdico afectaría la posibilidad de tramitar el sufrimiento. Asimismo se podría ver afectada la posibilidad de obtener placer a partir del desenvolvimiento de esta actividad creativa.

Por otro lado, Janin también subraya la prevalencia de la imagen en la actualidad. Según ella frente a estas imágenes, la palabra, como modo de transmitir pensamientos y afectos, ha perdido valor. Estas imágenes, propias de los juegos tecnológicos de hoy en día, no permiten tener en cuenta los tiempos ni las reacciones de los niños, ubicándolo como espectador pasivo frente a estímulos rápidos e incontrolables.

Otra de las características de la sociedad actual señaladas por Beatriz Janin, es la rapidez de la información. Este punto es desarrollado también por el filósofo italiano Franco Berardi, quien destaca a la hiperexpresividad como uno de los rasgos de la sociedad actual. Plantea que rapidez de los estímulos a los que los niños están sujetos los deja sin posibilidades de procesarlos, así como carentes de elementos para elaborar sus propios pensamientos despertados por esos estímulos. El niño queda entonces solo y en un estado de excitación permanente. Berardi sostiene que los cortes y transiciones rápidos, ángulos de cámara cambiantes, toda simulación intensificada a través de la edición, hacen a un estilo hiperactivo. Los niños actualmente están expuestos a este tipo de productos que ofrece el mercado. Entre los efectos del consumo de estos productos, encuentra que la hiperestimulación de la atención no contribuye a la capacidad de interpretación de las secuencias y el tiempo disponible para la elaboración psíquica. Frente a estas características actuales, el autor Berardi retoma la idea del filósofo francés Baudrillard (1978) que se refiere a la inversión de la relación entre sujeto y objeto, constriñendo al sujeto a la posición subordinada de objeto. Podemos pensar aquí en el contrapunto con lo que Freud destaca del juego como posibilidad de tramitación de lo displacentero, dando la posibilidad al sujeto de convertirse en activo frente a la vivencia que ha atravesado en pasividad.

Conclusión

Sin ánimos de negar su instalación ya irrevocable en nuestras vidas, pero analizando esta homologación casi incuestionable de las pantallas como dispositivos que “entretienen” frente al uso de los juegos y juguetes tradicionales, creímos pertinente investigar sobre de las particularidades que el uso de dispositivos digitales imprimen en el jugar de hoy. La tecnología ha llegado hace rato y cada vez son más sus avances, según la psicóloga y socióloga estadounidense Sherry Turkle (1997):

En la actualidad las pantallas de los ordenadores son los lugares en los que nos proyectamos en nuestros propios dramas, dramas de los cuales somos productores, directores y estrellas (...) son el nuevo lugar para nuestras fantasías, tanto eróticas como intelectuales (p.36).

Luego del recorrido por diversas posturas teóricas, y sin ánimos de esbozar una postura cerrada y final, consideramos importante resaltar que lo nuclear de este tipo de análisis debe enfocarse en lo intersubjetivo. Es la oferta que hace el adulto sobre el uso de dispositivos y pantallas lo que condiciona, o no, el resultado de la interacción. Pero jamás podría reducirse a la herramienta o material lúdico del que se trate, la responsabilidad sobre el tipo de uso que conlleva.

Pensamos en cómo estas modalidades de juego nuevas influyen en la vinculación con los otros (padres y pares), relación mediada por la pantalla, qué lugar queda para la creación. Si pensamos al jugar como una potencialidad de la que es capaz todo niño, es la función del ambiente social ayudarlos a desplegarla. Destacamos con suma importancia el rol de los adultos en las actividades lúdicas de los niños, involucrándose en las mismas, ya que de su intervención depende el uso que se haga de esa herramienta o dispositivos.

Consideramos, que el desafío queda planteado para los adultos, a la hora de poder pensar y utilizar los nuevos modos de jugar que en las generaciones actuales se han instalado. Muchas veces los niños acercan al consultorio, material de los juegos virtuales frente a los cuales pasan la mayor parte del día, y eso puede servir como material en sí mismo, para pensar al niño, o también como disparador de nuevas producciones creativas (dibujos, juegos simbólicos), siendo allí donde se puede encontrar que se halla lo más singular de ese sujeto en constitución.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2005). *Vida Líquida*. Barcelona. Paidós.
- Berardi, F. (2007). *Generación post-alfa. Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Bs. As. Tinta Limón editores.
- Bleichmar, S. (2005). *La subjetividad en riesgo*. Bs. As. Ed. Topía.
- Bleichmar, S. (2009). *El desmantelamiento de la subjetividad. Estallido del yo*. Bs. As. Ed. Topía.
- Brougère, G. (2013). “El niño en la cultura lúdica” en *Lúdicamente*, Vol. 2, nro. 4. Bs As. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA.
- Freud, S. (2010 [1908]). “El creador literario y el fantaseo”. *Obras Completas*. Volumen IX. Bs. As. Amorrortu.
- Freud, S. (2010 [1920]). “Más allá del principio del placer”. *Obras Completas*. Volumen XVIII. Bs As. Amorrortu.
- Janin, B. (2012). *El sufrimiento psíquico en los niños*. Bs. As. Ed. Noveduc.
- Serres, M. (2012). *Pulgarcita*. Bs. As. Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Bs. As. Paidós.
- Winnicott, D. (1993 [1958]). “La capacidad para estar solo” en *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador*. Bs. As. Paidós.
- Winnicott, D. (1981 [1965]). *El proceso de maduración en el niño*. Barcelona. Ed. Laia.
- Winnicott, D. (1993 [1971]). *Realidad y juego*. Bs. As. Paidós.