

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.

El juego como elemento constituyente del psiquismo infantil: posibles efectos subjetivos de la hipermodernidad.

Mangioni, Carolina, Marlia, Camila A. y Riva, Josefina.

Cita:

Mangioni, Carolina, Marlia, Camila A. y Riva, Josefina (2018). *El juego como elemento constituyente del psiquismo infantil: posibles efectos subjetivos de la hipermodernidad*. 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/000-122/688>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ewym/h4K>

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>.

EL JUEGO COMO ELEMENTO CONSTITUYENTE DEL PSQUISMO INFANTIL: POSIBLES EFECTOS SUBJETIVOS DE LA HIPERMODERNIDAD

Mangioni, Carolina; Marlia, Camila A.; Riva, Josefina
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología. Argentina

RESUMEN

En el presente trabajo se abordarán los modos singulares en los que se despliega la actividad lúdica en tanto se encuentra inmersa en la denominada Era Tecnológica. Para ello, se parte de la premisa que define al psiquismo infantil como un psiquismo en constitución, abierto a movimientos estructurantes, cuyo objetivo es en pos de la complejización. En este sentido, se hace indispensable considerar a los cambios culturales que se atraviesan hoy en día, en la medida que constituyen una transformación social, donde no pueden desconocerse sus efectos en la producción de subjetividad y los modos particulares en las que dichas variables sociales influyen en el aparato psíquico en estructuración.

Palabras clave

Infancia - Simbolización - Objeto virtual - Subjetividad

ABSTRACT

THE GAME AS A CONSTITUENT ELEMENT OF THE INFANT PSYCHE: POSSIBLE SUBJECTIVE EFFECTS OF HYPERMODERNITY

The current work aims to address the singular ways in which recreational activities are unfolded when immersed in the Technological Age. To do so, it is essential to begin from the premise that defines the infant psyche as a psyche in construction, open to formative movements, which have as their objective to achieve an increasingly higher level of complexity. In this regard, it becomes essential to consider the cultural changes that are experienced nowadays, to the extent in which they represent a social transformation, where it is impossible to ignore their effects in the development of subjectivity and the particular ways in which said social variables influence on the psychic apparatus in formation.

Keywords

Infant - Symbolization - Virtual object - Subjectivity

El trabajo a desarrollar será abordado a partir del tema que propone como eje central el Congreso “Nuevas tecnologías: subjetividad, vínculos sociales. Problemas, teorías y abordajes”.

Es un desarrollo conceptual y teórico en el marco de la construcción del Estado del Arte y el Marco Teórico del Proyecto de Investigación “*El jugar como actividad sublimatoria. Procesos de simbolización en niños y adolescentes de la ciudad de La Plata: Un estudio exploratorio*” de las Cátedras de Psicología Evolutiva I y Clínica de Niños y Adolescentes de la UNLP.

Se presentará en el Área Temática de “Redes sociales y nuevas

tecnologías”.

La convocatoria a través de la temática habilita un espacio de reflexión para poder construir futuros lineamientos, a partir de considerar la lógica actual de la hipermodernidad como posible productora de efectos subjetivos, en tanto nuevas maneras de estructuración psíquica y subjetiva.

En la época actual de las Nuevas tecnologías, estas atraviesan e impregnan los procesos de simbolización subjetiva de la primera infancia. Para comprenderlos se debe valorar la producción de subjetividad y constitución psíquica como procesos abiertos en el devenir y azar.

Se abordará el concepto de producción de subjetividad, el cual incluye aquellos aspectos que hacen a la construcción social del sujeto, en términos de producción y reproducción ideológica, entrelazándose con variables sociales que lo inscriben en un tiempo y espacio particular desde el punto de vista de la historia (Silvia Bleichmar, 2005).

En palabras de Silvia Bleichmar (1993), a partir de sus planteos metapsicológicos, define a la infancia como el tiempo de instauración de la sexualidad humana, y de la constitución de los grandes movimientos que organizan sus destinos en el interior del aparato psíquico destinado al après-coup, abierto a nuevas resignificaciones y en vías de transformación hacia nuevos niveles de complejización posible. Los tiempos originarios de esta fundación deben ser cuidadosamente explorados por el analista, porque de ellos dependerá la elección de líneas clínicas y los modos de intervención que propicien su accionar práctico. El eje tópico es la cuestión mayor que hace a los prerrequisitos de la clínica.

En esta Era tecnológica, se constituye una singularidad en el vínculo intersubjetivo que relega a un segundo plano la dimensión creativa de la representación, en especial, el juego como categoría de simbolización y el vivir creador junto a otros, el cual es esencial para la estructuración del sujeto (Donald Winnicott, 1991). Asimismo, peligra el espacio transicional necesario, ya que hay un Otro que mira a través de una pantalla, desconociendo que allí se encuentra un niño en proceso de simbolización, es decir, en vías de estructuración psíquica. Siguiendo esta línea, los dispositivos de la actualidad han desplazado la función parental, siendo los encargados de encarnar ellos mismos la función mediadora de transmisión cultural. En este escenario, cabe preguntarse con qué juego nos encontramos hoy en la infancia si la subjetividad está atravesada por un espacio social tecnológico hipermoderno.

Sobre las raíces del psicoanálisis y autores contemporáneos se han desarrollado propuestas teóricas acerca de cómo se constituyen

los vínculos en la temprana infancia y la particularidad del juego. Tal como describe Sigmund Freud en 1920, la pasividad del vivir, que es en sí misma una realidad displacentera, se transforma, en virtud del juego, en una actividad placentera mediante la cual se abre camino a la simbolización. Sin embargo, la actualidad hipermoderna responde a una lógica distinta a la del siglo XIX, es decir, impregna el tiempo de la espera inmediata pasiva del sujeto frente a la función del objeto-tecnológico y ya no desde un Otro. En este sentido cabe preguntarse, si la palabra y su función frente al valor que toman las imágenes actuales y el objeto tecnológico, efectivamente ha perdido valor y si el niño es pasivo frente a estos estímulos.

Estado del arte. Autores actuales sobre juego y tecnología

Siguiendo la línea del proceso de simbolización, se aborda la investigación realizada en la Universidad Nacional de Buenos Aires del año 2009, que desarrolla "*Los inicios del juego en la primera infancia y su relación con la regulación afectiva diádica y la autorregulación de los infantes*". En esta producción es significativa la concepción que otorgan a la categoría del juego, entendida como una actividad del niño que produce una expansión del sí mismo, que permite experimentar distintas posibilidades, implicando el dominio de las acciones y la presencia de algún elemento sorpresa. Así contribuye a apuntalar el narcisismo en constitución (Erikson, 1950). Asimismo, cada tipo de juego supone actividades y exploración de emociones. Se trata de actividades que se van transformando y complejizando a lo largo de la vida. Los juegos están relacionados con la constitución de las categorías de presencia y ausencia, y de los espacios diferenciados entre el niño y la madre que permiten el descubrimiento y exploración de la temporalidad y espacialidad. El juego se desarrolla en el espacio transicional y constituye una conducta compleja. Está compuesto por tres elementos: el juego, el sujeto que juega y el acompañante. Se caracteriza por transcurrir en un área delimitada, posee un ritmo especial y supone una transformación (hacer algo). El sujeto que juega se encuentra en un estado de concentración, ilusión, relajación y descubrimiento. La función del acompañante será la de delimitar zonas, dar tiempo, participar sin invadir y presentar objetos.

En consonancia a esta relación, se reduciría la simbolización y el vivir creador, ya que al esperar la satisfacción total por parte del objeto produciría frustración, simplemente se descarta, más aún si no se propicia la interacción particular y singular. Sin embargo, la tecnología posee lógica social, en tanto no discrimina las clases sociales, sino que las atraviesa. En este sentido, si la misma puede servir en cuanto al manejo de dichos recursos, no siempre está acompañada del despliegue creativo promotor de experiencias enriquecedoras, sino que también puede funcionar al servicio de repliegues narcisistas que resguarden al sujeto del intercambio con la alteridad (signada como amenazante) o promover procesos de sobre-investimiento del objeto real-virtual que permitan evitar el sufrimiento que produce el encuentro con la propia intimidad (Álvarez y Cantú, 2011, 2012).

En esta misma línea, Norma Bruner (2015) deja plasmado, en su artículo publicado en la Revista Imago Agenda Nro 192, "*Juego con la computadora y me olvido de todo*", cómo la formación psíquica del

juego no surge de modo espontánea, en otras palabras, no puede ser enseñada aún cuando el niño deba llegar a aprehenderla. Para lo cual es condición necesaria que, durante la primera infancia, y de manera sostenida, simultánea y sucesiva, se dé un conjunto de operaciones psíquicas en los encuentros con quienes ocupen el lugar de Otros primordiales de este. Tal como lo sostiene la autora: "El juego es un operador constituyente para la subjetividad y el desarrollo infantil". Siendo su posición la siguiente: entiende a la tecnología de forma aleatoria, no es necesaria para que llegue a haber niño, no obstante considera al juego como primordial, es decir, que este no puede estar ausente en los procesos de estructuración psíquica. Entonces, sólo si hubo juego hay niñez.

Bruner plantea que entre las funciones esenciales del juego y el jugar, está la de poner en acto a la lengua como discurso en la infancia. El juego pone en marcha a las leyes del lenguaje. El modo de decir de los niños, por excelencia, es en el juego y mientras se juega. En la primera infancia, resulta más evidente aún, cómo el objeto-juguete cumple la función de representante del sujeto allí donde no es posible poner en palabras.

Marco teórico. Subjetividad y cultura globalizada

Partiendo de los objetivos que definen el desarrollo del presente trabajo, es necesario pensar qué particularidades de la cultura globalizada se introducen en la escena de juego, en tanto este último es considerado una de las vías de acceso a la simbolización, siendo un acto indispensable para la socialización secundaria, y consecuente a ello para la producción de subjetividad.

Es necesario tener en cuenta que en la Era Tecnológica se producen cambios en la subjetividad, los cuales Bleichmar aborda en su texto "Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo" (2009) mediante la intersección de dos ejes: la producción de subjetividad y la constitución psíquica. Más allá de las mutaciones que asistimos en estos tiempos de liquidez, las condiciones para la constitución del psiquismo estarán dadas por variables cuya permanencia trascienden modelos históricos y sociales. En otras palabras, partiendo de las modificaciones dadas por la globalización y la masividad de los dispositivos tecnológicos, el aparato psíquico se "nutre" constantemente del entorno en el cual se encuentra inmerso, por eso mismo, no puede dejarse de lado, para su complejización y su comprensión, lo histórico-social. Subjetividad: entonces, como construcción sociocultural.

Ignacio Lewkowicz (2002), va a definir a esta nueva producción con la categoría de subjetividad contemporánea, es decir, una instauración cualitativa de un tipo radicalmente nuevo de subjetividad social instituida, en donde los individuos modernos se aferran a algunos productos ofrecidos por su cultura. En este punto la tecnología como dimensión ofrece en la inmediatez sus productos, siendo éstos apropiados por los sujetos. La cualidad de esta práctica, es que el sujeto se posiciona pasivamente en donde todo ha de esperarse de ese objeto, convirtiéndose éste en promesa de completud. Dicha lógica cuenta con la premisa de base de la existencia indubitable del objeto satisfactorio, es decir si la satisfacción no se produce es porque hay defecto en el objeto. Siendo regido por la sustitución de un objeto por otro, del orden del instante.

Silvia Bleichmar (1993) en su texto caracteriza al tiempo y espacio

como elementos que dan cuenta de la instalación de la tónica que permite la distinción entre sus sistemas psíquicos, es decir la constitución del yo, a diferencia del inconsciente que lo define como ajeno a la lógica del proceso secundario. El aparato psíquico que desarrolla la autora, da cuenta que la instauración de esta última instancia no es de una vez y para siempre, en tanto se inscribe en la contingencia, donde a su vez supone la posibilidad de fallas en la organización de la psique producto de la no instalación de dichas coordenadas. Esto deja a la instancia psíquica del yo inerte e imposibilitada para situarse como estructura permanente e historizable de este tiempo “ayer, hoy y mañana; arriba y abajo”. En este sentido puede pensarse la categoría de “subjetividad contemporánea”, que marca una paradoja entre el elemento espacio y tiempo en relación a los procesos psíquicos, en tanto que en la realidad propiamente dicha estos son caracterizados por la inmediatez y la imposibilidad de espera, tal como sucede en aquellos destinos pulsionales de lo originario, es decir en la actualidad se escenifica el tiempo líquido, sin barreras mediado por lo azaroso de la Era Tecnológica.

En función de esta particularidad del tiempo líquido, es posible pensar que en sus lógicas actuales, no sería necesario en la conformación de la escena lúdica un otro en el jugar. Presentando culturalmente un desvínculo, la potenciación de la individualidad, la no memoria que caracteriza ese mundo consumidor y reproductor de un capitalismo feroz que provoca adicción a ese tipo de objeto elegido.

Asimismo, da cuenta de la no posibilidad de elaboración de determinado padecimiento psíquico en tanto lo temporo-espacial queda totalmente atravesado por el aquí y ahora, donde va a generar un modo de organización del sufrimiento que no da lugar a la frustración, y que no entra en consonancia con la posibilidad de procesar aquel sufrimiento en los tiempos subjetivos singulares.

Respecto a la frustración, Donald Winnicott (1951) le va a brindar un papel fundamental para el transcurso de maduración psíquica, es decir del desarrollo emocional, entendiéndose a partir del proceso de ilusión-desilusión sostenido por aquel otro que cumple la función materna, siendo el representante del medio ambiente facilitador, que a partir de su disponibilidad emocional permitirá dar lugar a procesos de estructuración psíquica en el niño, en la medida en que posibilite la creatividad primaria. Una creatividad fundante, pura, que brinda omnipotencia (ofrece la ilusión de que el objeto es creado por él), es decir que ante una necesidad este agente, satisface al instante, no habiendo un tiempo para la espera, entre la necesidad y la tensión.

Esa calma que se otorga desde el espacio simbólico se acompaña de una satisfacción a modo de respuesta que proviene de lo endógeno en términos psíquicos, en tanto representante del objeto interno. Al mismo tiempo, el otro materno que posibilita dicha disponibilidad emocional a partir de su preocupación maternal primaria (estado psíquico “cuasi delirante” de esos primeros tiempos), se relaciona con sus propios deseos internos. Es fundamental que esta madre sea lo suficientemente buena para ir desilusionando al niño de que el objeto es creado por él, dando lugar a la capacidad de espera y a experiencias de frustración.

Aquel impulso creador es necesario para que el niño logre diferen-

ciar el mundo interno y el mundo externo, en la medida en que da lugar a objetos y fenómenos transicionales que pertenecen al reino de la ilusión y son la base de iniciación de la experiencia: designa la zona intermedia entre lo subjetivo y lo percibido en forma objetiva, al ser objetos que forman parte del mundo externo pero que representan sus fantasías. Sólo cuando sean gradualmente destruidos y descargados de toda significación podrán tener carácter de exterioridad, dando comienzo al uso de estos.

Dicho espacio potencial, transicional, es indispensable para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo, y es una continuación directa de la zona de juego de aquel, en tanto constituye una experiencia creadora en el continuo espacio-tiempo.

En la misma línea, y tal como deja plasmado Norma Bruner (2015) en su propuesta teórica, el movimiento y puesta en acto que se produce a través del jugar encuentra su concordancia con los planteos de Donald Winnicott, quien considera, que para poder dominar aquello que se encuentra afuera en tanto mundo externo -con la consecuente instauración del Principio de Realidad en términos freudianos- “es necesario no sólo pensar o desear, sino también hacer, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer”. (Winnicott, 1971, p. 64).

Winnicott dirá, que en la superposición entre el juego del niño y el de su madre (en tanto este vínculo de confianza da lugar a que introduzca con su participación sus propias reglas a la escena lúdica desplegada por el niño), existe la posibilidad de introducir enriquecimientos, pero lo esencial es que reúne objetos del exterior y los utiliza al servicio de una muestra derivada de la realidad interna personal, ya que los inviste, libidinizándolos.

Cabe preguntarse entonces, cómo sería posible, en estos tiempos, que los dispositivos tecnológicos den lugar a una experiencia enriquecedora que designe a aquella zona transicional, en donde se genere dicha superposición de zonas de juego entre la madre y el niño. Al considerar que los juegos están en estrecha relación con la constitución de las categorías de presencia y ausencia, y de los espacios diferenciados entre el niño y la madre que permiten el descubrimiento y exploración de la temporalidad y espacialidad, Álvarez y Cantú (2011, 2012) dirán que frente a dichos dispositivos se reduce la simbolización y el vivir creador, ya que al esperar la satisfacción total por parte del objeto produce frustración, descartándose más aún si no se propicia la interacción particular y singular. En este sentido es que la tecnología no siempre posibilita el despliegue creativo promotor de experiencias enriquecedoras, y puede incluso funcionar al servicio de repliegues narcisistas que resguarden al sujeto del intercambio con la alteridad como amenazante, o promover procesos de sobre-investimento del objeto real-virtual que permitan evitar el sufrimiento que produce el encuentro la propia intimidad.

No obstante, esto no implica que el uso de los dispositivos tecnológicos no pueda constituirse en una experiencia enriquecedora para la potenciación de los procesos de subjetivación, la activación de los procesos de simbolización y la complejización del despliegue psíquico si reconocemos la necesidad de habilitar la construcción de un sujeto. Es decir, la actividad imaginativa y la creatividad como principales actividades psíquicas que enriquecen los procesos de simbolización (Cornelius Castoriadis, 1993). Dicho análisis exhaustivo de la cuestión, abre a la pregunta: ¿De qué forma darle “uso” a

este objeto en términos winnicottianos, de modo que se produzca el pasaje de un simple objeto real-virtual a uno libidinal que propicie tal experiencia enriquecedora?

Es importante considerar en ese espacio tercero libre de conflictos, que el juego posibilita en tanto se encuentra atravesado por el carácter de lo transicional, a la actividad psíquica de sublimación, como aquel mecanismo psíquico de tramitación y simbolización, es decir, que permite desarrollar tejido simbólico en términos de potencialidad de representacional y nuevos modos de circulación de lo pulsional. El jugar como trabajo realizado por el psiquismo infantil; en el acto de jugar algo se inscribe, y por ello se requiere delimitar y articular en él, dos ejes: el de placer, que remite a lo "lúdico", y el de realidad.

Sigmund Freud (1907), en *El creador literario y el fantaseo*, considera al juego como actividad privilegiada del niño, apuntalando sus objetos y situaciones imaginadas en entidades palpables y visibles, siendo el juguete aquella base material donde se "encarna en su mundo interno". El jugar entendido como un cumplimiento escenificado de deseo, en similitud con los sueños.

Consideraciones finales

Consideramos al juego de la infancia como aquel que facilita el espacio para que emerja la fantasía creativa o el deseo en el adulto (Freud, 1908), es decir como una actividad de simbolización en la infancia, ligada al mecanismo de la sublimación y al jugar como producción de representaciones culturales.

En este sentido la sublimación, tiene como propósito indagar acerca de la capacidad de simbolización a partir del jugar, como modo de producción simbólica al ingreso del mundo social extra familiar. Desde esta perspectiva, se entiende por procesos de simbolización a la actividad a partir de la cual se inscribe el mundo y mediante el cual se lo interpreta de acuerdo a los sentidos construidos. En términos de potencialidad representacional y nuevas formas de producir conocimientos y novedades en lazo con los modos sociales culturales.

Es imprescindible en los tiempos actuales, abrir paso a la posibilidad de reflexionar, debatir con otros sobre los modos singulares en los que se despliega la actividad lúdica. Esto se sustenta en la premisa que define al psiquismo infantil como un psiquismo en constitución, abierto a movimientos estructurales, a cambios que inauguran formas inéditas dando cuenta de sus efectos apres-coup cuyo objetivo es pos de una complejización. En este sentido se hace indispensable considerar a los cambios culturales que se atraviesan hoy en día, en la medida que constituyen una transformación social como lo es la Era Tecnológica, donde no pueden desconocerse sus efectos y maneras de atravesar a este aparato en estructuración.

BIBLIOGRAFÍA

- Bleichmar, S. (2009). *El desmantelamiento de la subjetividad. Estallido del yo*. Buenos Aires: Topia.
- Bleichmar, S. (1993). Capítulo "IV Del irrefrenable avance de las representaciones en un caso de psicosis infantil". Capítulo V "El concepto de infancia en psicoanálisis". En *La fundación de lo inconciente*. (pp. 131 - 176 y pp. 177 - 216). Buenos Aires. Amorrortu Editores.
- Bruner, N. (octubre 2015). "Juego con la computadora y me olvido de todo" de Revista Imago Agenda Nro 192. Recuperado de: <http://www.imagoagenda.com/articulo.asp?idarticulo=2321>
- Castoriadis, C. *Psique, imaginación e histórico social*. Entrevista en Revista Zona Erógena N 12. Buenos Aires. 1993.
- Erikson, E. (1950). Cap. 6 "Juguetes y razones" en *Infancia y sociedad*. 11ª ed. Bs.As. Ediciones Hormé. 1983.
- Freud, S. "Más allá del principio del placer"(1920). en *Obras Completas*, Bs.As. Amorrortu Editores, 1992, Tomo XVIII. pp. 1-62.
- Freud, S. "El creador literario y el fantaseo"(1908 -1907) en *Obras Completas*, Bs.As. Amorrortu Editores, 1993. Tomo IX.
- Lewkowicz, I. (2002). "La subjetividad contemporánea. Entre el consumo y la adicción". Publicada en la Revista de la AAPPG. Ficha de circulación interna.
- Winnicott, D. (1979). Cap. 8: "Objetos y fenómenos transicionales (1951) Estudio de la primera posesión "No Yo", y Cap.14: "Preocupación maternal primaria (1956)", en *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Tercera parte. España: Ed. Laia, 1979.
- Winnicott, D. Cap 3: "El juego: exposición teórica"; Cap. 4: "El juego: actividad creadora y búsqueda de la persona" y Cap.7: "La ubicación de la experiencia cultural", en *Realidad y Juego*. Ed. Gedisa, 1972. pp. 61-77; pp. 79-91 y pp. 129-138.
- Winnicott, D. Cap. 6: "El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones", en *Realidad y Juego 2 ed*. Barcelona, Ed Gedisa, 1982. pp.117-127.
- Winnicott, D. Cap. 34. Punto 1.: "Sobre el uso de un objeto" en *Exploraciones Psicoanalíticas I*. 1ª ed. Bs. As. Ed. Paidós.1991. pp. 261-293.