

Campo lúdico y atravesamientos de época: el “juego” de la ballena azul

Ludic field and epochal crossings: the blue whale “play” challenge.

Roxana Elizabeth Gaudio, Antonela Bortolazzo, Maite Lardizábal, Jessica Giselle Orellana, Francisco Caro

roxanagaudio@hotmail.com

Facultad de Psicología UNLP

Eje temático Psicología clínica y psicopatología. Cuerpo, época y presentaciones sintomáticas actuales

Resumen

El presente escrito se desprende de las líneas de trabajo que se ubican al interior del proyecto de investigación “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificadorio en la infancia y la adolescencia” de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata. La investigación tiene como propósito indagar la modalidad de articulación que se produce entre los enunciados identificadorios ofrecidos por la cultura –los cuales se sostienen en un espacio-tiempo singular– y que entendemos son vehiculizados por las propuestas de juego propias de la época. Es decir, entre los objetivos de la investigación, nos proponemos explorar al juego como escenario propicio para transmitir los enunciados identificadorios singulares de época, en tanto la oferta de juego a niños y adolescentes, teorizamos, lleva la marca de los tiempos.

El juego supone crecimiento psíquico, complejización de la vida psíquica, en la medida que propicia procesos de simbolización. A partir del legado freudiano, distintos autores dentro del psicoanálisis han hecho sus contribuciones acerca del juego infantil precisando su especificidad y su importancia en la constitución del psiquismo.

En el marco de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación se genera una modificación cultural, que supone el “germen” de predominantes redes de identificación. La asunción de nuevas “vestiduras identificatorias”, en la medida que se constituyen originales códigos, hábitos, lugares, recorridos urbanos, modalidades de relación con otros y con el propio cuerpo, son algunas de las posibles aristas que constituyen y confluyen en el espacio lúdico; así como también la producción de subjetividad, que en la singularidad del mundo actual se halla surcada en su constitución por el detrimento de la categoría de proyecto. Los aportes de Piera Aulagnier en *La violencia en la interpretación* (1975) permiten atender cómo el yo debe poder proyectarse en un movimiento temporal. Es necesario que exista un intervalo entre el yo actual, y su proyecto, su yo futuro. Un proyecto identificatorio se vuelve un trabajo psíquico fundamental en tiempos de la adolescencia.

Cada tiempo histórico instaura entonces un marco particular en el devenir del campo de lo lúdico. De este modo, nos proponemos interrogar la singular presentación que asume y compromete al juego en tiempos de la adolescencia hoy; y lo haremos a partir del predominio de la “caída de los velos simbólicos” que se infieren en el marco de la cultura globalizada. Por ende, desde una trama identificatoria articulada a un espacio-tiempo marcado por la inespacialidad y lo fugaz, lo instantáneo, se interroga el carácter de las producciones lúdicas a partir de las fallas en la simbolización que en las mismas se evidencian. Para ello se recortará e interrogará el estatuto del “juego” que se ha “viralizado” entre los adolescentes, el “juego” de la ballena azul.

La presente investigación privilegia una metodología con un diseño de tipo cualitativo, encontrándose en la etapa de confección del estado del arte y marco teórico, es decir, en la revisión bibliográfica acerca del tema a indagar. El recorte realizado en relación con el “juego” de la ballena azul nos permite la apertura de interrogantes en función a los objetivos planteados en la investigación.

Jugar supone el encuentro de novedosos recorridos, en tanto abre a la posibilidad de simbolización. En este punto se plantean una serie de interrogantes y

ejes de discusión: ¿qué ocurre con el “juego” de la ballena azul?, ¿qué propuesta lúdica se oferta allí? Si su desarrollo contempla una serie de retos sostenidos en una unívoca respuesta que supone el ajuste a la mirada de un otro, ¿qué espacio otorgar al campo de creación? Paradójicamente, los modos mediatizados tecnológicamente de juego promueven la descarga pulsional directa.

En consecuencia y en función de lo hasta aquí expuesto, las propuestas lúdicas que asumen un carácter prevalente hoy, ¿tienen el carácter de juego? Así, se instala como pregunta si es posible continuar sosteniendo la categoría de juego, en tanto producción simbólica, como vía de simbolización, a partir de la propuesta que impone la cultura globalizada hoy. Por lo tanto, con relación a la singularidad que asume la oferta lúdica actual: ¿cuál es el espacio concedido a la creación? y, por ende, ¿cómo se delimitan allí las posibilidades de crecimiento psíquico?, ¿qué espacio se deja a la frustración respecto al lugar que ocupa en la constitución psíquica?, ¿qué noción de futuro se propiciará investir? Entonces, con el soporte material que procura la cultura hoy, ¿qué procesos de simbolización se incentivan con las nuevas presentaciones que la cultura, el grupo social, oferta en el campo de lo lúdico?

Palabras clave: juego, actualidad, adolescencia.

Abstract

This paper derives from the lines of work that are found within the research project "Play and psychic constitution: its link with the historical-social. The recreational field as an identifying support in childhood and adolescence", of the School of Psychology of the Universidad Nacional de La Plata. The purpose of the investigation is to enquire about the modality of articulation that occurs between the identifying statements offered by culture, sustained in a singular space-time, which we understand are conveyed by the game proposals of the time. That is, among the research purposes, we propose to explore the game as a favorable

scenario to transmit the unique identification statements of the time, while the play offer to children and adolescents, we theorize, bears the mark of the times.

Play involves psychic growth, psychic life's increasing complexity, inasmuch as it promotes symbolization processes. From Freud's legacy, many authors in psychoanalysis have made contributions about children's play defining its specificity and importance in psychism constitution.

Information and communications technologies give rise to cultural modification, which implies the seeds of identification networks. The assumption of new "identifying garments", as long as they constitute original codes, habits, places, urban tours, types of interaction with others and with the own body, are some of the potential edges that constitute and come together in play space, as well as the production of subjectivity. In today's world singularity is criss-crossed by its constitution because of the project category's detriment. Piera Aulagnier's contributions in *The violence of interpretation* (1975) enable us to visualize how the ego should be able to project through a temporary movement. There needs to be a gap between the actual I, and its project, its future I. An identifying project becomes a crucial psychic work in adolescence time.

Each historical time lays down a particular framework in play field. Thus we propose to question the singular presentation that takes and compromises to the play, in times of today's adolescence, from the prominence of the "symbolic veil's fall" that is inferred in the context of globalized culture. Thereby, from an identifying plot jointed to a space-time marked by the non-space and the fleeting, the instant, production's nature is questioned from the evidenced symbolization's flaws. To this effect the statute of the "game" which has been "disseminated" among adolescents, "Blue Whale Challenge", will be cut and interrogated.

This research favours a methodology with quality design, finding itself in the accounting for the state of the art and the theoretical framework, in other words, in the literature review about the matter. The cut made to the "Blue Whale Challenge" allows us to interrogate in accordance to the research's purposes.

Playing supposes the meeting of many novel paths, meanwhile it opens the possibility of symbolization. At this point, several questions and discussion axes are raised. What happens with the “Blue Whale Challenge”? What ludic proposals are offered here? If its development contemplates a number of continuing challenges in a unique response that assumes the adjustment to the other’s view, what space do we reserve to the field of creation? Paradoxically, the technologically mediated playing modes promote direct pulsional unloading.

Therefore, and according to what has been exposed, do currently prevalent ludic proposals have play nature? That is the way we question if it is possible to keep the play category as a symbolic production, as a symbolization way, from today's globalized culture’s proposal. In consequence, in accordance with the current ludic offer singularity, which space is given to creation? And for that matter, how are psychic growth possibilities delimited there? Which space is given to frustration in order to the place it holds in psychic constitution? What concept of future will be vested? So, attending to the material form that contemporary culture procures, what symbolization processes are promoted with the new presentations that culture, or the social group offers in the ludic field?

Keywords: play, nowadays, adolescence.

Referencias bibliográficas

- Aulagnier, P. (1988). *La violencia de la interpretación: del pictograma al enunciado*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona: Tusquets.
- Bleichmar, S. (Abril, 1999). El carácter lúdico del análisis. *Actualidad Psicológica*. 24 (263), pp. 2-5.
- Freud, S. ([1908] 1993). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas* (12ª ed., tomo IX, PP. 127-135). Buenos Aires: Amorrortu.

Wikipedia, la Enciclopedia libre (ed.) (2019, 15 de enero): *Ballena azul (juego)*.

Recuperado el 15 de enero de 2019 de
[https://es.wikipedia.org/wiki/Ballena_azul_\(juego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Ballena_azul_(juego))

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.