

ACTAS DE LA SÉPTIMA JORNADA DE INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA
Y SEXTO ENCUENTRO DE BECARIOS, BECARIAS Y TESISISTAS
ISBN 978-950-34-2052-2 | LA PLATA, JULIO DE 2021

EL JUEGO COMO TRANSMISOR DE ENUNCIADOS IDENTIFICATORIOS: HUELLAS DE ÉPOCA - CUARTA PARTE

THE GAME AS TRANSMITTER OF IDENTIFYING STATEMENTS: TRACES OF TIME -
FOURTH PART

Esp. Roxana Elizabeth Gaudio
roxanagaudio@hotmail.com

Facultad de Psicología
Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen

Promover una investigación que afronte la temática de juego, supone delimitar el estatuto metapsicológico del mismo, así como su vínculo con la producción cultural, en su enlace con la especificidad del dispositivo clínico con niños, niñas y adolescentes.

Teorizamos que los modos de despliegue lúdico, propios de cada época, se configuran como una de las vías dables que propician la transmisión de las coordenadas temporales y espaciales, favoreciendo el predominio de particulares enunciados identificatorios, singulares modos de producción de la subjetividad, modalidades de organización del malestar subjetivo; que en la actualidad se presenta bajo la forma de lo desligado. En tal sentido, es nuestro interés situar el lugar ocupado por el juego, en tanto nexo posible entre los enunciados identificatorios (atravesados por las coordenadas temporo - espaciales propias de la época) y el predominio de formas desligadas en la constitución de la psique y por ende en la producción de

subjetividad. Es decir, en el marco de la presentación nos dirigiremos a examinar el estatuto del juego como “escenario privilegiado” en tiempos de la infancia para transmitir aquellos enunciados identificatorios propios de cada época, en la medida que sostenemos que la oferta de juego a niños, niñas y adolescentes, se encuentra entramada en la singularidad de los tiempos.

En función de lo expuesto se recortan los siguientes interrogantes: A partir de la singular propuesta de juego enlazada a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, ¿qué consecuencias se introducen en la constitución de la psique y en la producción de la subjetividad, ante la novedosa presentación del tiempo y del espacio?, ¿qué efectos promueve la cultura de la transparencia?, ¿qué lugar se concede a la creación? y por tanto ¿a los procesos de simbolización, a la sublimación, al crecimiento psíquico?

Palabras clave: *Proceso identificador; producción de subjetividad; juego; nuevas tecnologías de la información y la comunicación*

Abstract

Promoting research that addresses the theme of gambling implies defining its metapsychological status, as well as its link with cultural production, in its link with the specificity of the clinical device with children and adolescents.

We theorize that the modes of playful deployment, typical of each era, are configured as one of the possible ways that promote the transmission of temporal and spatial coordinates, favoring the predominance of particular identifying statements, singular modes of production of subjectivity, modalities of organization of subjective discomfort; which at present is presented in the form of the detached. In this sense, it is our interest to locate the place occupied by the game, as a possible link between the identifying statements (crossed by the time-space coordinates typical of the time) and the predominance of unrelated forms in the constitution of the psyche and by thus in the production of subjectivity. In other words, within the framework of the presentation, we will examine the status of the game as a “privileged setting” in childhood times to convey those identifying statements typical of each era, in so far as we maintain that the offer of play to children, girls and adolescents, is woven into the uniqueness of the times.

Based on the above, the following questions are cut: From the unique game proposal linked to the new information and communication technologies, what consequences are introduced in the constitution of the psyche and in the production of subjectivity Faced with the novel presentation

of time and space? What effects does the culture of transparency promote? What place is given to creation? And therefore to the processes of symbolization, to sublimation, to psychic growth?

Keywords: *Identification process; production of subjectivity; play; New technologies of information and communication*

Introducción

El presente trabajo es el cuarto y último escrito, que recupera las nociones conceptuales centrales que hacen al marco teórico, hipótesis, discusiones y avances de la investigación en curso *Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico - social. El campo lúdico como soporte identificadorio en la infancia y la adolescencia* (11/S058), de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, desarrollada por Docentes y Adscriptos de las Cátedras Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes. Consecuentemente, en el escrito se rescatan las hipótesis, así como las nociones teóricas centrales y lineamientos trabajados hasta el momento en el marco de la investigación, hallando su fundamento en aquellos conceptos que dan cuenta de la especificidad de los tiempos de constitución psíquica, y de la producción de subjetividad, en vinculación a la trama que remite a las referencias que ofrece la coordenada socio-histórica. Por ende, promover una investigación que afronte la temática de juego, supone delimitar el estatuto metapsicológico del mismo, así como su vínculo con la producción cultural, en su enlace con la especificidad del dispositivo clínico con niños, niñas y adolescentes; al tiempo que comporta una cierta concepción en torno al funcionamiento de la psique que el mismo juego en su devenir o en su ausencia permite revelar. En función de ello, la investigación se dirige a interrogar la modalidad vincular que se establece entre los enunciados identificadorios ofertados desde el campo cultural que dan cuenta de, y se sostienen en un espacio-tiempo específico, que concebimos son vehiculizados

por las propuestas de juego propias de la época. Es decir, en el marco de la presentación nos dirigiremos a examinar el estatuto del juego como “escenario privilegiado” en tiempos de la infancia para transmitir aquellos enunciados identificatorios propios de cada época, en la medida que sostenemos que la oferta de juego a niños, niñas y adolescentes, se encuentra entramada en la singularidad de los tiempos.

Campo lúdico y época

Teorizamos que los modos de despliegue lúdico, propios de cada época, se configuran como una de las vías dables que propician la transmisión de las coordenadas temporales y espaciales, favoreciendo el predominio de particulares enunciados identificatorios, singulares modos de producción de la subjetividad, modalidades de organización del malestar subjetivo; que en la actualidad se presenta bajo la forma de lo desligado. En tal sentido, es nuestro interés situar el lugar ocupado por el juego, en tanto nexo posible entre los enunciados identificatorios (atravesados por las coordenadas témporo-espaciales propias de la época) y el predominio de formas desligadas en la constitución de la psique y por ende en la producción de subjetividad.

En la actualidad, tiempo y espacio se reconfiguran. Las distancias se acortan, las fronteras desdibujan su dimensión. En este sentido, el acortamiento de las distancias no implica la cercanía, no supone la cercanía con otro: “La cercanía es rica en espacio, mientras que la falta de distancia lo aniquila (...) la transparencia desaloja todo hacia lo uniforme carente de distancia, que no está cerca ni lejos” (Byung-Chul Han, 2016, p. 33). Respecto del tiempo el autor propone: “Una discronía temporal hace que el tiempo transcurra sibilante sin dirección y se descomponga en una mera sucesión de presentes temporales, atomizados. Con ello, el tiempo se hace aditivo y queda vacío de toda

narratividad” (Byung-Chul Han, 2016, p. 65). En la medida en que se desvanece la categoría de espera, el tiempo deviene en tiempo de lo inmediato. Presente, pasado y futuro pierden su carga de diferenciación y articulación secuencial, instituyendo el tiempo de lo fugaz, el primado del presente.

Campo lúdico y virtualidad

En función de la articulación dada entre el “Principio de Permanencia” y el “Principio de Cambio” que atraviesa la constitución psíquica; se delimita al factor cultural como aquel que brinda los elementos de información sobre los que se funda el cambio, aportando los materiales sobre los cuales se van a establecer las coordenadas espacio-temporales, el campo de la subjetividad. La constitución subjetiva no puede pensarse por fuera del devenir histórico, no puede cercarse sin establecer su vinculación con lo histórico-social tal como expresa Silvia Bleichmar (2005). La producción de subjetividad incluye las variables sociales que se inscriben en un tiempo y espacio singulares.

Colegimos que los niños, niñas y adolescentes en la actualidad se hallan inmersos en un espacio de lo provisorio, sostenidos en un orden cultural en el que predomina la lógica que responde al “a corto plazo” con el consecuente problema de representar y anticipar un futuro. Tiempo y espacio se reconfiguran, de modo tal que Bauman (2007) sostiene que el espacio global se encuentra determinado por el orden de la “extraterritorialidad”, donde, por un lado, la sociedad se presenta como una “red” “de conexiones y desconexiones”; al tiempo que, por otro lado, se emplaza la dificultad de sostenimiento de “proyectos a largo plazo”. En los enunciados identificatorios portados por el discurso del conjunto no se prioriza el planteo de objetivos, los cuales suponen el investimento del tiempo por venir, existiendo en forma privilegiada la preocupación por un presente.

La cultura contemporánea no favorece la delimitación dada entre ficción y realidad, entre lo aparente y lo real, entre la verdad y la mentira. Los niños, niñas y adolescentes en la actualidad hacen de la pantalla su realidad: esto inferimos conduce a un marco de distorsión corporal, temporal y espacial. Se promueve una construcción particular del espacio: la bidimensionalidad. La escena de juego no se desarrolla en el recorrido espacial tridimensional y temporal. ¿Se pierde entonces el carácter de escena? El juego en su desarrollo secuencial construye el espacio, el escenario de lo corporal, y en tanto escena posibilita la puesta en marcha de la articulación temporal.

La manera actual como se determinan los juegos y actividades de los niños excluye la espontaneidad del descubrimiento, de la tarea de investigación, de la búsqueda, de la invención propia del mundo infantil. Como expresa Byung-Chul Han la espontaneidad no admite ninguna transparencia. Por tanto, inferimos que esto favorece una distorsión de la experiencia corporal dado que el niño queda capturado, dominado por una realidad artificial sin tiempo ni límite, inequívocamente fijado a la pantalla. Se asiste a la repetición de secuencias, a la presencia prevalente de mecanismos estereotipados, al predominio de un lenguaje de acción por sobre el simbólico. “La tendencia es arrolladora, cada vez más los juguetes dependen de los chips computados, de la alianza tecnológica apta para el consumo. La “anatomía” del juguete se ha modificado y se ha sustituido por los circuitos computarizados, que no mienten ni juegan: reproducen la realidad unívoca del programa” (Levin, 2006, p. 25).

Campo lúdico y proceso identificatorio

El juego entonces, en tanto producción simbólica, se sitúa como vía posible de acceso a las modalidades propias de la producción de subjetividad, de organización del aparato psíquico y a los modos bajo los cuales se delimita y

presentifica el sufrimiento en la infancia y la adolescencia. Complejo escenario que involucra y halla anclaje en el proceso identificatorio, así como en la categoría de proyecto identificatorio, y en su consecuente contracara, el trabajo de historización, que, en su vínculo con el investimento del tiempo futuro, constituye una condición necesaria para acceder a la categoría temporal, de proyecto.

Interrogantes finales

“Hoy, el globo entero se desarrolla en pos de formar un gran panóptico. No hay ningún afuera del panóptico. Este se hace total. Ningún muro separa el adentro y el afuera. Google y las redes sociales, que se presentan como espacios de la libertad, adoptan formas panópticas” (Byung-Chul Han, 2006, p. 94). En articulación a lo planteado entonces, la actividad lúdica ancla en las modificaciones que introducen las coordenadas socio-históricas, exponiendo en su devenir las particularidades que la psique presenta en su organización, en la producción de subjetividad. De este modo, se delimita el predominio de lo corporal, de la inmediatez, con la consecuente pérdida de la diferenciación temporal y de las dimensiones espaciales, así como los obstáculos en la constitución de un marco legal que mediatice el encuentro con otro. Se presentan entonces prevalentemente dificultades de acceso a la legalidad, situaciones de violencia, adicciones, exposición a conductas auto-agresivas, obstáculos en la elaboración que el trabajo de duelo supone, así como en la posibilidad de propiciar un tiempo de espera, alteraciones en el mantenimiento y/o conciliación del sueño, de la alimentación, desinvestimiento y/o inhibición ante el aprendizaje escolar, recurrentes intervenciones sobre el cuerpo; que no encuentran anclaje en la palabra, en los procesos de simbolización, en el mecanismo de sublimación, en la estructura narrativa que articula el juego.

En el marco de la investigación entonces, indagamos cómo en la actualidad, frente a los tiempos y movimientos estructurantes de la psique, se ofrecen enunciados identificatorios que promueven presentaciones subjetivas marcadas por el campo de lo desligado, de lo mortífero, emplazándose el juego como un “escenario” privilegiado en su transmisión, a partir de las modalidades que asume hoy. En un alto porcentaje, los juegos virtuales invitan al niño a un espacio que promueve la descarga directa de la pulsión, sea a través de la expresión directa de la agresividad o a través de la autorización para transgredir las pautas culturales que se deslizan en los enunciados parentales.

En función de lo expuesto se recortan los siguientes interrogantes: A partir de la singular propuesta de juego enlazada a las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, ¿qué consecuencias se introducen en la constitución de la psique y en la producción de la subjetividad, ante la novedosa presentación del tiempo y del espacio?, ¿qué efectos promueve la cultura de la transparencia?, ¿qué lugar se concede a la creación? y por tanto ¿a los procesos de simbolización, al crecimiento psíquico? ¿Qué articulación posible se constituye entre pulsión de vida y pulsión de muerte? y, por ende, ¿qué particulares vestiduras asumirá la organización del sufrimiento? Por tanto, ¿qué cuerpo allí se constituye? ¿Qué dificultades en la simbolización se introducen en el escenario de lo corporal, en el sostenimiento de sus límites?

Referencias

Aulagnier, P (1992). *El aprendiz de historiador y el maestro-brujo. Del discurso identificante al discurso delirante*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Bauman, Z. (2007). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.

Bleichmar; S. (2005). *La subjetividad en riesgo*. Argentina. Editorial Topía.

Chul Han, B. (2016). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona: Editorial Herder.

Levin, E. (2006). *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Buenos Aires: Nueva Visión.