



La infancia actual: entre el juego y el uso de la tecnología

Julieta Di Rocco, Julieta Finocchiaro y Mónica Oliver

julietadirocco@gmail.com

Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

Eje Temático: Psicología del Desarrollo

Resumen

Teniendo en cuenta la función del juego, 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.

El acceso cada vez más temprano a la tecnología digital, los diferentes soportes materiales para el jugar en la actualidad nos convocan a la indagación sobre la incidencia en la forma de estar en el jugar y su impacto en el proceso de subjetividad en la infancia.

Entendemos al juego como la actividad predilecta de la infancia, en la que el niño expresa sus sentimientos, apuntala sus objetos y situaciones imaginadas en objetos materiales, valiéndose de lo que ofrece el exterior para desplegar su mundo interno. El jugar entendido como cumplimiento de deseo (Freud, 1908). Siguiendo las ideas de Silvia Bleichmar (2009), consideramos que la infancia toma las modalidades de presentación de época. 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 como la diferenciación tópica en sistemas regidos por legalidades y tipos de representación (Bleichmar, 2009).

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, teniendo en cuenta en su formulación la determinación que el contexto social familiar en el que vivimos tiene en el proceso de subjetivación y que nos encontramos en la actualidad con una sociedad sostenida en la lógica del mercado, preocupada por el consumo, la imagen, invadida por el exceso de información y la búsqueda de éxito instantáneo (Janin, 2012).

[5]





Asistimos desde el consultorio a la sorpresa constante de los niños (y también de sus padres) por habitar un espacio “libre de pantallas”. Y el mismo carácter de sorpresa se reencuentra cuando se ven ellos mismos sumergidos en un jugar del que no creían poder obtener placer. En ese espacio son más que frecuentes las consultas por niños en edad escolar que “no logran” adaptarse al dispositivo que sostiene la escuela tradicional. Niños que evidencian lo imposible que les resulta el modo de funcionamiento escolar que les exige una actividad frente al material de trabajo, a la par que su pequeña historia de vida viene determinada casi en exclusividad con materiales que casi nada le exigen, donde predomina una pasividad ante el exceso que irradia.

Nos interesa reflexionar, entonces, sobre la manera en que las prácticas de los tiempos actuales inciden en la constitución de la subjetividad.

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 y las experiencias de la realidad, con el objetivo de delimitar la problemática desde una perspectiva psicoanalítica e histórico-social.

Partiremos desde autores clásicos del Psicoanálisis que teorizaron sobre el jugar de los niños, como Sigmund Freud y Donald Winnicott, que nos permiten dar cuenta del lugar que tiene el juego en el trabajo psíquico que define a la infancia.

Asimismo, en la actualidad diversos autores contribuyen a pensar la problemática presentada, provenientes del campo de la Psicología (Beatriz Janin, Silvia Duschatzky, Cristina Corea) y de otras disciplinas de las Ciencias Sociales (Sherry Turkle, Franco Berardi, Michel Serres) que, desde distintos marcos teóricos, proponen al 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 constitución subjetiva.

El desafío se presenta a la hora de preguntarnos por el modo y uso de las nuevas tecnologías, de manera que podamos contribuir a pensar la actualidad del jugar en pos del trabajo psíquico que conlleva.

Ya acostumbrados a deslumbrarnos por el manejo de la tecnología que los más chicos tienen y considerando el lugar de los dispositivos en una cultura digital en la que la expresión y la comunicación se encuentra mediatizada (Turkle, 1997), resulta pertinente interrogarse sobre las particularidades que podrían imprimir estos dispositivos en el proceso de construcción de la subjetividad en la primera infancia.

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 (Serres, 2013), nuestra



intención en este trabajo es poder discriminar las particularidades que los usos de dispositivos digitales imprimen en el jugar de hoy.

Palabras clave: infancia, dispositivos tecnológicos, juego, constitución subjetiva

Abstract

Considering the function of playing, as a privileged psychic activity and its importance in the construction of subjectivity, we aim towards the impact of the use of technologic devices during early childhood. The classical psychoanalytic authors and their contributions to the concept of playing, allow us to realize that with each form of playing, different kinds of psychic activities are stimulated and propitiated.

Young children dazzle us with their use of technologic devices, and considering the use they take in the actual media society (Turkle, 1997), we find it pertinent to address the issue of the special features in the process of constitution of subjectivity.

According to Beatriz Janin (2012) contemporary society builds itself upon the values of marketing, consumption, information and search for instant success. Therefore, we may ask: What is it to be a child nowadays? Also considering the role of the context in the process of subjectivation and its several consequences.

In our research work we find concepts that help us think about the problem. The contributions of authors such as Silvia Bleichmar, Beatriz Janin, Piera Aulagnier, Silvia Duschatzky, Cristina Corea, propose the concept of childhood as a social construction and its influence in our understanding of what a “child” nowadays is, enabling a more complex analysis on childhood today, by asking ourselves about the impact of sociocultural practices on the subjective constitution.

Keywords: childhood, technologic devices, playing, subjective constitution

Referencias bibliográficas

Bleichmar, S. (2009): *El desmantelamiento de la subjetividad. Estallido del yo*. Buenos Aires: Topia.

Freud, S. (1908). “El creador literario y el fantaseo”. En *Obras Completas*. Volumen IX. Buenos Aires: Amorrortu.

Janin, B. (2012). *El sufrimiento psíquico en los niños*. Buenos Aires: Noveduc.

Serres, M. (2013). *Pulgarcita*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla*. Buenos Aires: Paidós.