

V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en  
Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos  
Aires, Buenos Aires, 2013.

# La función subjetivante del jugar: pantallas que muestran lo que se quiere ocultar.

Leoz, Gladys.

Cita:

Leoz, Gladys (2013). *La función subjetivante del jugar: pantallas que muestran lo que se quiere ocultar*. V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-054/338>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/edbf/4Wc>

*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 FUNCIÓN SUBJETIVANTE DEL JUGAR: PANTALLAS QUE MUESTRAN LO QUE SE QUIERE OCULTAR

Leoz, Gladys

Universidad Nacional de San Luis. Argentina

## Resumen

La modernidad líquida atraviesa los procesos de subjetivación infantil: cambiaron los contextos en que se desarrollan, la socialización que promueven, los modos de habitar la infancia, el modo en el que el cuerpo queda implicado. En el devenir de los siglos no sólo juegos y juguetes han sufrido una metamorfosis sino mutó el jugar infantil. Esto genera interrogantes acerca del jugar de los “nativos” digitales, fundamentalmente si en ese devenir el juego perdió su carácter subjetivante, su función elaborativa, su capacidad de tramitar los enigmas de la vida, revisar el pasado, reflejar el presente y dar cuenta de los pasos que introducen al niño en su futuro. Pese a las características propias de los juegos tecnologizados, la modalidad con que se juega dependen sobre todo de la estructura previa del sujeto, de lo que le acontece, lo angustia y de los recursos que ese niño particular tiene para enfrentarlo. Si bien este tipo de juegos habilita un espacio virtual donde refugiarse -y a veces aislarse- el problema esencial no es el juego en sí mismo, sino por qué este niño necesita encontrar un refugio... Animarse a des-demonizar los juegos tecnológicos permite pensar en porque lo juegan con modalidades tan inquietantes.

## Palabras clave

Jugar, Función subjetivante del juego, Modernidad líquida

## Abstract

GAMES' SUBJECTIVATING FUNCTION: SCREENS SHOWING WHAT IS TO BE HIDDEN

Liquid modernity through the processes of subjectivation child: changed the contexts in which they develop, promote socialization, modes of living children, the way in which the body is involved. In the course of centuries games and toys have undergone a metamorphosis and therefore also mutated the play of children. It that put some questions about the play of our children “natives” and timely to reflect on whether we are interested in this becoming the game lost its subjectivating, elaborative function, its ability to handle the puzzles of the different times of life, reviewing the past, reflect this and report the steps that introduce a child in the future. Although the characteristics of technologized games, the attitude towards them and their use depend largely on the previous structure of the subject, what happens and distress that particular child and the resources it has to face. While these types of games enables a virtual space where shelter and sometimes isolated, the essential problem is not the game itself, but why this particular child needs to find a shelter... Dare to de-demonize the games our children play can think of because I play with these modalities as worrying.

## Key words

Game, Subjectivating function, Liquid modernity

## Introducción

En el proceso de constitución subjetiva se ponen en juego enunciados identificatorios que provienen de quienes ejercen función materna y paterna y de aquellos que se van sumando a lo largo de la vida, pero también está atravesado por ciertas variables históricas y culturales. Sin degradar el lugar de dichas funciones en este proceso, consideramos que los procesos de subjetivación infantil -en una sociedad particular- adoptan formas singulares, en tanto se identifica con particulares sustentos ideológicos que dotan de sentido al entramado social. Ya en **1993, Castoriadis postulaba que la constitución de los individuos sociales, estaba determinado por la incorporación de las significaciones de una sociedad determinada, la que producía subjetividades funcionales a la misma. Como ejemplo de ello postulaba que el feudalismo había posibilitado la emergencia tanto del señor feudal como de los vasallos; el capitalismo había producido al empresario y al proletariado; por eso nos preguntamos acerca de las subjetividades que produce nuestra sociedad.**

Las últimas décadas han estado marcadas por procesos de orden social muy complejos que involucran modificaciones en los modelos familiares, en las modalidades de consumo cultural, en el desarrollo y accesibilidad de las tecnologías de la comunicación, en el ideal ilustrado de progreso, en las posibilidades de incorporación en el mercado de trabajo. Estos cambios se han sostenido en un nuevo andamiaje ideológico, que ha marcado el pasaje de la modernidad a la modernidad líquida... de la sociedad disciplinaria de Foucault a la sociedad de control de Deleuze... Sin embargo, hay que destacar que la irrupción de la modernidad líquida no implica la extinción de los elementos de propios de la modernidad, sino que estamos en un momento de transición en que ambos conviven de modo singular. A partir de ello concebimos la realidad como un campo de tensiones -en un constante interjuego- entre los modos vinculares, las herramientas, producciones y valores culturales de cada una de estas cosmovisiones. Estas tensiones son observables en el discurso de las distintas generaciones y para ello nos es útil hacer uso de los conceptos “nativos” e “inmigrante” digitales. Hablar de los nativos de la modernidad líquida invita a pensar en una generación cuyo devenir subjetivo y sus modalidades de lazo social están íntimamente impregnados de esta ideología. Se observa que muchos de niños y adolescentes participan de forma espontánea -y sin culpa- del modo de vida, preocupaciones, aspiraciones, adquisiciones tecnológicas y registro ideológico de esta modernidad fluida. Por el contrario, la generación adulta inmersa en el mismo contexto entabla con él una relación ambivalente. Por un lado adhiere espontáneamente a algunas de sus propuestas: se ve seducida y/o forzada a buscar -tratamientos mediante- una imagen corporal adolescente, a consumir las herramientas tecnológicas actuales en un intento de no ser segregado del sistema: renueva con cierta frecuencia el celular, hace el obligado recorrido de recambio PC de escritorio- notebook- netbook- tablet, etc. Pero al mismo tiempo aparece en

su discurso la queja y la resistencia al sustento ideológico que la modernidad líquida impone -fluidez, desregulación, transitoriedad, incertidumbre- y a su impacto en la producción de subjetividades mediáticas: hedonistas, hiperconectadas pero desvinculadas, narcisistas, consumistas, etc. La naturalidad de unos y la extrañeza de otros pone de manifiesto como diverge la percepción, la vivencia y el atravesamiento subjetivo del contexto ideológico-cultural y social en que ambas generaciones conviven.

Si focalizamos en los cambios que circundan al mundo infantil debe señalarse que los juegos y juguetes han sufrido una metamorfosis en el devenir de los siglos. De los primeros juguetes (fabricados por los propios padres usando materiales de sus oficios) a los juguetes altamente tecnologizados -producidos por corporaciones multinacionales- hay un universo de diferencias. En consecuencia el jugar de los niños también parece haber mutado, cambiaron los contextos en los que se desarrollan, las modalidades que adoptan, la socialización que promueven, el modo en el que el cuerpo queda implicado. Cambiaron los modos de habitar la infancia, el jugar infantil y sus juguetes pero nos interesa reflexionar si en ese devenir el juego perdió su carácter subjetivante.

### **I.- El jugar como acto subjetivante**

El jugar infantil tiene un rol fundamental en la constitución subjetiva, en tanto que para que un niño advenga sujeto necesita ocupar un lugar en relación al deseo del Otro. Será necesario que ese Otro -encarnado en primer lugar por la madre- realice una oferta de significantes y que el niño pueda apropiarse alguno de ellos. La actividad lúdica es uno de los escenarios posibles donde puede realizar esta tarea.

Por lo general los niños juegan y "el juego opera por su cuenta, pero el marco que sostiene el escenario de su juego es provisto por Otro... este Otro representa a los padres, a los significantes de su historia, el lugar que desde allí le dieron al niño y a su juego, las palabras de su discurso y cómo éstas le llegaron al niño..." [1] Aquello que se juega entre el niño y sus padres atraviesa su constitución subjetiva. El jugar deviene en acto subjetivante en tanto trasciende la actividad real y concreta, aludiendo a la capacidad de los padres de sostenerse en su función y sostenerlo al hijo en su lugar de niño. El niño se constituye en el juego porque es un acto instituyente en el que el sujeto se inscribe y sostiene: jugar es hacer, jugar es hacerse.

Pero no es menos importante su función elaborativa, en tanto es el recurso fundamental para elaborar las fantasías, deseos y experiencias del niño y para revivir -a nivel simbólico- desde una posición activa, situaciones angustiantes vividas pasivamente, tal como el fort-da de Freud. El juego podrá entonces ser leído como mensaje a descifrar y adquirirá un valor fundamental como técnica terapéutica en el encuadre de un tratamiento psicoanalítico. En este sentido, también es una forma de tramitar los enigmas de las distintas etapas de la vida referidos a la muerte y a la sexualidad.

Los distintos tipos de juego: autocrático, dramático, sólo, en parejas, o en forma interreaccional dan cuenta de las vicisitudes de sus relaciones primarias, su simbolización, su comunicación verbal, su conducta y reflejan un estado de desarrollo de las capacidades del niño para equilibrar las demandas del Ello, el Yo y el Superyó, para diferenciar y experimentar la realidad y la fantasía y para implementar mecanismos de defensa y de adaptación.

La función subjetivante del juego da cuenta de procesos identificatorios con las figuras materna y paterna y posteriormente con otros modelos identificatorios del mundo social: por eso no sólo jugará a ser mamá/papá, a ser mujer/hombre sino también juegan a ser parte integrante del entretejido social actual: a ser policía, oficinista,

dentista, etc. Es decir que la actividad lúdica permite revisar el pasado develando puntos de fijación, refleja el presente y también proporciona una expresiva construcción de la curiosidad permitiendo al niño prepararse a desenvolverse en el futuro.

En líneas generales se ha puntuado la concepción clásica de la función del juego en la infancia, pero que acontece en la modernidad líquida?

### **II.- Jugar en la modernidad líquida: La evolución de las pantallas**

En los distintos periodos de la historia los juguetes sufrieron una lenta pero incesante transformación: desde el juguete artesanal, el colonial, en serie, el de hojalata, el de plástico, el didáctico, la TV, los videojuegos a los juegos interactivos cambiaron materiales y modalidades de uso, pero las temáticas que abordan permanecieron: la familia, la amistad, la agresión, la sexualidad, los roles sociales, etc. La masificación de la televisión llevó a que en las últimas décadas del siglo XX esta comience a tener la función de juguete. A partir de esto aparecieron dos fenómenos llamativos: en primer lugar, la pantalla comenzó a ocupar la posición del sujeto del juego, por lo que complementariamente el niño quedó en una posición de objeto - pasivo - estático. Esta relación con la 1ª pantalla (luego vendrían muchas otras) marcó un devenir histórico: su tendencia a acaparar la curiosidad infantil pero sin permitirle descubrir, crear y ejercitar la realidad, limitando el despliegue simbólico e imaginario del niño.

En segundo lugar, la TV se consolidó como fuente de entretenimiento, información y de difusión publicitaria de la industria del juguete. Este bombardeo -que se intensificó en los canales infantiles- direcciona la demanda de los niños. Sostenido por la lógica del hipeconsumismo apareció un fenómeno que se instaló: la efímera atracción que genera la posesión del nuevo juguete sucumbe ante la llegada de uno nuevo, dando cuenta de una carrera compulsiva donde la posesión de juguete comienza a ser lo primordial. Son juguetes para tener y completarse con ellos: su posesión es lo que genera euforia, pero no el lazo que a través de él puede establecer con el otro.

Los juguetes tecnologizados propios de la modernidad líquida fueron producidos en el apogeo técnico de una industria capaz de dotar de hiperrealismo a un objeto. Un hiperrealismo que desvanece la frontera entre objeto real/juguete, reproduciendo la realidad univoca de un programa mediante un chip. Hiperealidad y autonomía a partir de las que estos juguetes que parecen jugar solos mientras que el niño se queda fijado, inmóvil, estático, excluido de jugar inventado, de crear escenificando.

En la década del '90, comenzó el predominio de los videojuegos, las consolas tuvieron un vertiginoso desarrollo tecnológico y devinieron en videojuegos para PC, juegos en línea, etc. Sobre todo en los primeros años estos generaban las condiciones para que el sujeto jugara aislado y solitario, sin la intervención de un otro que pudiera poner nuevas significaciones, acercándolo peligrosamente a posiciones alienantes. La hiperealidad que presentaban se tornaba peligrosa, por que habilita la ilusión de hacer posible lo imposible en consecuencia la imaginación decaía ya que no hacía falta imaginar nada, porque estaba todo dicho, mostrado.

Los juegos a fines de los 90 -mascotas virtuales, juegos en red y los juegos de rol- adquirieron una nueva característica: la interacción que prometían a los usuarios. Estos comenzaron a reproducir la apariencia de participación y de diálogo: el jugador tiene la ilusión de interactuar pero al estar configurados a partir de un código binario, solo puede elegir respuestas entre un gran número de alternativas prediseñadas, es decir que las posibilidades reales de interacción y de resoluciones creativas son limitadas. Por otro lado, los dispositivos de última generación parecen trabajar sobre la fa-

lencia tan discutida del jugar solitario y estático. El cuerpo es ahora puesto en movimiento, hay sensores que captan ese movimiento y lo reproducen en imágenes que hacen vivir la ilusión de ser un elemento activo de una realidad virtual. Al mismo tiempo están diseñados para la participación varios jugadores en un mismo juego, compartiendo un espacio real o virtual.

Parece imposible dar cuenta de las propuestas tecnológicas diseñadas para que un niño juegue: juegos para PC, on line, en red, con dispositivos de última generación: celulares, playstation, wii, xbox, etc. Todas tienen en común estar diseñados con tecnología de avanzada, prometiendo al usuario imágenes de última generación, hiperrealismo, rapidez, complejidad, interactividad. En este universo complejo de objetos que crece en forma vertiginosa, nos cuesta establecer diferencias y modalidades que adoptan, intereses que convocan en los niños, posibilidades subjetivantes, etc.

Algunas investigaciones argentinas parecen dar algunas pistas para empezar a descentrar esta telaraña y conocer a que juegan los niños actualmente. Algunos datos generales muestran que si bien los más pequeños juegan con la computadora, la dispersión en cuanto a intereses y preferencias es mayor que en los niños de más edad. A partir de los 9 años, las preferencias se concentran en actividades relacionadas con la tecnología desde diversos dispositivos y actividades de competencia deportiva, siendo ínfimo el porcentaje que elige leer, dibujar, utilizar juegos de mesa o actividades al aire libre. También se observan diferencias de intereses según el género: los varones prefieren juegos de acción mientras que las niñas se inclinan por el chateo.

El jugar tecnologicado inquieta y aparece en la agenda de padres, docentes y profesionales donde pueden escucharse argumentos que sostienen algunas posiciones contrapuestas que nos invitan a la reflexión.

#### **IV.- A modo de conclusión: Pantallas que muestran lo que se quiere ocultar.**

Como profesionales de la salud mental, debemos asumir posiciones éticas frente a las marcas subjetivas que este jugar imprime en los niños, por lo que es necesario hacer una pausa para reflexionar y analizar algunas cuestiones importantes.

Una primera cuestión que no debemos perder de vista es que sin lugar a dudas las tecnologías de la información y la comunicación -que incluyen todos los recursos tecnológicos lúdicos- son las herramientas culturales específicas de las nuevas generaciones. Así como la televisión, la máquina de escribir, las calculadoras científicas fueron las herramientas culturales de nuestra infancia y adolescencia -frente a la que las generaciones adultas del momento despotricaban- las netbook, los e-book, las playstation, el Xbox son las herramientas culturales propias de esta generación. Si adoptamos como generación adulta una posición reactiva que prohíba/censure su uso los convertimos en analfabetos en las herramientas culturales de su propia sociedad, lo que atentaría los procesos de subjetivación y la promoción de lazo social. Sin embargo, aunque conocerlas y manejarlas adecuadamente les dará los recursos necesarios para insertarse en su sociedad, no debemos descuidar sus formas de acceso y sus modalidades de uso, porque si avalamos su uso irrestricto, a conciencia, elección y regulación de los propios niños, bajo la idea que como nativos podrán manejarlas adecuadamente los dejamos abandonados a un magma de estímulos difíciles de significar. En ambos casos (prohibición/uso irrestricto) quedan en una peligrosa situación de desamparo.

Una segunda cuestión a plantearse es si las herramientas culturales de la modernidad líquida ha cambiado los modos de vínculo

con la realidad. Al respecto, hay que tener en cuenta que los niños y adolescentes la perciben de distinto modo, porque el pasaje de la modernidad a la modernidad líquida implicó otro pasaje: el de la conciencia a la percepción que determina cómo se habita el cuerpo y se promueve el lazo social. Los juegos tecnologicados cimentados en la imagen hiperrealista, el sonido, la velocidad no sólo dan cuenta de la primacía de la percepción sino también del tipo de vínculo adhesivo niño-juguete que promueve. En este mundo de la imagen, el relato propio de lo que le acontece al sujeto, también es diferente ya que la narrativa clásica es inviable en tanto hay otros códigos, que relegan el relato priorizando la imagen. Para Bleichmar (1994) es diferente el modo en que se componen las secuencias de imágenes, se articulan y se construye sentidos, pero lo importante y fundamental es que se construye sentidos... "Aún cuando conectemos a un niño o a un joven a miles de canales simultáneos que le permitan acceder a una información insospechada hasta hace algunos años, lo esencial desde el punto de vista que nos ocupa, es que seguirá guiando su búsqueda por preocupaciones singulares que no son reductibles a la información obtenida, y que procesará ésta bajo los modos particulares que su subjetividad imponga." [ii] En tercer lugar, nos preguntamos si estos juegos tiene un carácter subjetivante: si habilitan el despliegue de fantasías, deseos, situaciones angustiantes y su elaboración; si permiten revivir activamente situaciones vividas pasivamente y si promueven la capacidad simbolizante y la imaginación.

Al ingresar en cualquier página de juegos online, o en cualquier tienda que los venda se hace evidente la infinita gama de temáticas que estos abordan: acción, aventuras, ingenio, deportes, carreras, moda, juegos de rol, etc. La elección que cada niño hace -al igual del juego "tradicional"- da cuenta de los intereses, conflictivos, por donde circula su deseo. En ese sentido, podríamos pensar que el niño elige del abanico temático posible juegos donde pueden revivir determinadas situaciones vividas pasivamente para poder elaborarlas reviviéndolas desde una posición activa.

Sin embargo, cuando la elección del niño se focaliza en temáticas bélicas aparece preocupación y alarma en el discurso adulto, pese a que los juguetes a lo largo de la historia han tomado esta temática y la han reproducido hasta el cansancio: generaciones entera jugaron con soldaditos (de plomo, de plástico) y tanques planeando y ejecutando estrategias militares para hacer guerras, donde la mitad de las tropas eran aniquiladas por las del otro niño. Quizás lo que más nos desagrada y alarma, es el hiperrealismo propio de los juegos de la modernidad líquida. El soldadito que caía aniquilado o el que ya venía con la pierna amputada, no tenían el realismo de la imagen de los personajes de "Call of Duty" que en un momento aparecen vigorosos luchando y al siguiente pueden yacer bañados de sangre. Pero si nos abstraemos del impacto que nos causa la crudeza de la imagen, el contenido que subyace a ambos juegos es semejante. Podemos pensar que estos comparten las mismas funciones que muchos de estos juegos "tradicionales": elaborar los aspectos agresivos del sujeto y los temores que genera la posibilidad de ser agredido por otro. En algunos se puede observar la alternancia de las posiciones pasivo-activo en el trabajo elaborativo -por ejemplo en el juego "Conter strike"- le permite jugar alternativamente del lado del soldado "bueno" que salva a los rehenes (y en su misión mata a los "malos") y en otro momento jugar a ser el terrorista que toma rehenes. Lo que difiere -y que no es menor- es la promoción de la capacidad imaginativa del niño: en uno él debe imaginar al soldado herido- muerto, relata sus últimas palabras agonizantes, mientras cuando juega digitalmente no necesita imaginar: la imagen plena satura su relato. Considero que el dilema

central es si estos, son los únicos juegos que dispone el niño para que se despliegue las funciones elaborativas e identificatorias. Lo que debería preocuparnos, es la exclusividad de ellos, no cuando estos son uno más de los múltiples juegos que el niño juega. De todas formas tenemos que acotar que no todos los juegos se centran en contenidos violentos: juegos de rol, de moda, de estrategia, etc. permiten que el sujeto ponga en juego aspectos creativos. Un ejemplo de ellos son las múltiples versiones de Los Sims, que le permite hacer un despliegue de la fantasía siguiendo sus propias conflictivas: construir una casa, diseñar un estilo de vida, un trabajo, relaciones con otras personas, mascotas, una vida social y laboral, etc. En este juego la creatividad está convocada porque el niño puede sostener la ilusión crear una casa y un modo de vida único y personal, aun cuando este juego tiene limitaciones estructurales en tanto está basado en un código binario y las posibilidades ante cada situación puntual esta acotada al número limitado de alternativas (pensadas y diseñadas por el programador).

También nos preguntamos si -al igual que el juego tradicional, estos dan lugar a la pregunta sobre los enigmas trascendentes del acontecer humano: la sexualidad, la fratria, el nacimiento, la muerte. Al respecto Bleichmar plantea que en tanto los seres humanos sean producto del encuentro de dos deseos ajenos se mantendrán vigentes estos enigmas fundamentales. La modernidad líquida y su tecnología podrá cambiar la forma de la pregunta, pero no alterará, estas preocupaciones de base. Desde su lugar de analista plantea su posición de modo metafórico y poético "Mi problema es ahora retranscribir las "capas de la cebolla" freudiana en "windows", permitiendo que su mano mueva el cursor pero garantizando, al mismo tiempo, que no se deslizará vertiginosamente hacia el sinsentido..." "...La tarea no consiste en ahogar la pulsión epistémica. Muy por el contrario, juntos entraremos en la pantalla para que la travesía pueda desplegarse por los nuevos y viejos enigmas que su condición de "infantil sujeto" le impone." [iii]

Será necesario habitar nuestro lugar de adultos desde otro lugar. Duschatzky sostiene que "...el desafío no es ni la restitución de lo perdido ni la mimesis con lo existente. El punto de inflexión radica en pensar de qué se trata la cohesión, la ligadura, el encuentro con otro, el pensamiento en estas condiciones de saturación de información, de velocidad incesante, de dispersión de prácticas, de opacamiento de experiencias colectivas." [iv]

Si nos animamos a des-demonizar los juegos que juegan los niños, quizás podamos pensar en **por qué** lo juegan con estas modalidades tan preocupantes. Es decir que pese a las características propias de estos juegos la actitud frente a ellos y su uso (que varían en sus características y contenidos) dependen en gran parte de la estructura previa del sujeto.

Al respecto es interesante analizar la polisemia de la palabra "pantalla" que es elemento central de los juguetes tecnologizados. Por un lado la pantalla en tanto "visor" es definida como *Superficie en la que aparecen imágenes en ciertos aparatos electrónicos*. Pero otra acepción refiere a una "*Lámina que se sujeta delante o alrededor de la luz artificial, para que no moleste a los ojos o para dirigirla hacia donde se quiera*". ¿Qué sufrimiento infantil oculta esta pantalla? Muchas veces las modalidades más inquietantes que adquiere este tipo de juego pueden ser leídos como mensaje, como síntoma que denuncia un sufrimiento que no puede ser verbalizado. Porque si bien ante la llegada de un nuevo juego pareciera que la realidad del niño queda acotada a él, quedando el resto suspendido, las características de este "desenganche" de la realidad dependerá de lo que le acontece y lo angustia a ese niño particular y de los recursos con que cuenta para enfrentarlo. Para algunos niños esta fascina-

ción es transitoria, dura lo que la curiosidad de lo nuevo atrae a cualquier sujeto en cualquier situación cotidiana, mientras que para otros el juego le ofrecerá -en un registro imaginario- la posibilidad invaluable de desconectarse de la realidad, de sus problemas en la escuela, de sus conflictos intrafamiliares, de sus angustias...

Autores como Nabel, N. y Gonzalez, J. (2009) consideran que cuando un niño esta absorto en su juego vivencia un sentimiento de dominio omnipotente de la realidad, gracias al que no tiene que enfrentarse a la incertidumbre y ni a posibles quiebres narcisistas que conlleva toda relación interpersonal. Entonces podemos pensar que este tipo de juegos permite como plantea Levin (op. cit) un espacio virtual donde refugiarse... pero entonces no es el juego en si mismo el problema, sino porque este niño particular necesita encontrar un refugio...

Frente a la propuesta incesante de mundo del mercado, la respuesta infantil en solitario queda acotada a sus propios recursos psíquicos. Es necesaria una contra-propuesta desde nuestro mundo adulto que implique posicionarnos desde otro lugar, corriéndonos de un lugar de comodidad porque la seducción que ejerce estos juegos en nuestros niños se traducen en horas en las que no demandaran nuestra mirada, nuestra palabra, nuestra atención, nuestra presencia... Algunas investigaciones[v] muestran datos alarmantes que dan cuenta como habitamos los adultos nuestra responsabilidad con las nuevas generaciones: adultos convencidos que los ciber son un lugar seguro para albergar a sus hijos durante muchas horas, o la sobrevaloración de la capacidad de niños y adolescentes respecto del manejo que ellos hacen de internet, de las redes sociales y los juegos en línea y en red mostrando un serio desconocimiento de lo que acontece en ese medio virtual y sus repercusiones en el mundo real. Cristina Corea (2001) no sólo afirmaba el fin de la idealización del niño sino que promovía la consecuente necesidad de protección y cuidado por parte de los adultos, en tanto estos se habían transformado en primordiales sujetos de consumo.

Así como no todos los juegos y juguetes "tradicionales" son adecuados para cualquier niño, de cualquier edad, tampoco lo son los juguetes tecnológicos. Nos nos cabe la responsabilidad de conocer acerca del universo inmenso juguetes tecnológicos para acompañar y ayudar a seleccionar de este universo inmensurable, las propuestas mediáticas que propicien la imaginación, convoquen a la simbolización, el encuentro con otro, no cualquier otro sino encuentros que promuevan lazo social.

## NOTAS

[i] Coriat Elsa (1996) "Psicoanálisis en la clínica de bebés y niños pequeños" pag. 135 de la Campana Editorial. Buenos Aires

[ii] Bleichmar (1994) "Nuevas tecnologías, ¿nuevos modos de subjetividad?". pag 36 Revista Topia "Los locos sensatos". Editorial Topia Buenos Aires

[iii] Bleichmar, Silvia (2005) "La subjetividad en riesgo" pag. 74 Editorial Topia. Buenos Aires

[iv] Duschatzky Silvia (2002) "La experiencia juvenil en la velocidad." Conferencia FLACSO. Disponible en [http://cmapspublic3.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1247441985781\\_1137096357\\_13453](http://cmapspublic3.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1247441985781_1137096357_13453)

[v] Nabel, N. y Gonzales K. (2009) "El juego hoy. Incidencia de las nuevas tecnologías. Repercusiones e interrogantes" Revista Topia. Buenos Aires.

## BIBLIOGRAFIA

Bleichmar, S. (1994) "Nuevas tecnologías, ¿nuevos modos de subjetividad?". Revista Topia "Los locos sensatos". Buenos Aires. Editorial Topia.

- Bleichmar, S. (2005) "La subjetividad en riesgo". Buenos Aires. Editorial Topia.
- Castoriadis, C. (1993) "La Institución imaginaria de la sociedad". Barcelona. Tusquets Editores.
- Corea, C. (2001) "La infancia en el discurso mediático". Rosario. Cuaderno de Pedagogía. Año IV, N° 8.
- Coriat, E. (1996) "Psicoanálisis en la clínica de bebés y niños pequeños". Buenos Aires. La Campana Editorial.
- Duschatzky, S. (2002) "La experiencia juvenil en la velocidad." Conferencia FLACSO. [http://cmapublic3.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1247441985781\\_1137096357\\_13453](http://cmapublic3.ihmc.us/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1247441985781_1137096357_13453)
- Levin, E. (2005) "Síntomas infantiles actuales: Los niños enredados en los juegos en red". Disponible en <http://www.lainfancia.net/articulos.htm>
- Levin, E. (2006) "Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo nueva visión" Buenos Aires, Editorial Nueva Visión.
- Margulis, L. (2007) "El Aspecto Lúdico del e-Learning: El juego en entornos virtuales de aprendizaje." Revista digital de investigación en docencia universitaria. Año3 n°1 junio. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Perú
- Nabel, N. y González, J. (2009) "El juego hoy. Incidencia de las nuevas tecnologías. Repercusiones e interrogantes". Revista Topia. Buenos Aires
- Rojas, M.C. y Sternbach (1997) "Entre dos siglos. Una lectura psicoanalítica de la modernidad". Buenos Aires. Lugar Editorial.
- Vásquez Rocca, A. (2008) "Modernidad líquida y fragilidad humana"; de Zygmunt Bauman a Sloterdijk. Revista Almiar - n° 38 (febrero - marzo 2008)© Margen Cero (2008)