

XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2019.

El campo lúdico en la adolescencia. Acerca de los descubrimientos y la creatividad en la época actual.

Frison, Roxana y Gaudio, Roxana Elizabeth.

Cita:

Frison, Roxana y Gaudio, Roxana Elizabeth (2019). *El campo lúdico en la adolescencia. Acerca de los descubrimientos y la creatividad en la época actual. XI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVI Jornadas de Investigación. XV Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. I Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. I Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-111/628>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ecod/Pry>

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 CAMPO LÚDICO EN LA ADOLESCENCIA. ACERCA DE LOS DESCUBRIMIENTOS Y LA CREATIVIDAD EN LA ÉPOCA ACTUAL

Frison, Roxana; Gaudio, Roxana Elizabeth
Universidad Nacional de La Plata. Argentina

RESUMEN

El presente escrito se desprende del Proyecto de Investigación: "Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia", de la Facultad de Psicología de la UNLP, cuya directora es la Profesora Roxana Gaudio. El objeto de la presente producción -que contempla la inicial investigación en torno al estado del arte, así como la configuración del marco teórico en articulación a los interrogantes que los vertebran- es el juego y su ensamble con la adolescencia, en tanto nexo posible entre los enunciados identificatorios vertidos por el conjunto social y la preeminencia de subjetividades surcadas por la inmediatez, por la construcción de un espacio en el que prima la bidimensionalidad. Empezar una investigación que aborde la temática de juego, implica establecer el estatuto metapsicológico del mismo, así como en el campo de la cultura; al tiempo que supone sostener cierta concepción en torno al funcionamiento del aparato psíquico que el mismo juego en su despliegue o en su ausencia posibilita develar.

Palabras clave

Adolescencia - Juego - Enunciados identificatorios - Coordinadas socio-históricas

ABSTRACT

THE PLAY FIELD IN ADOLESCENCE. ABOUT THE DISCOVERIES AND CREATIVITY IN THE CURRENT ERA

The present document is derived from the Research Project: "Game and psychic constitution: its link with the historical-social. The play field as an identification support in childhood and adolescence", from the Psychology Department of the UNLP, whose director is Professor Roxana Gaudio. The object of the present production -which includes the initial investigation into the state of art, as well as the configuration of the theoretical framework in articulation with the questions that surround them- is the game and its assembly with adolescence, as a possible link between the identifying statements discharged by the social group and the pre-eminence of subjectivities crossed by immediacy, by the construction of a space in which two-dimensionality prevails. Undertaking an investigation that deals with the theme of the game, implies establishing the metapsycholo-

gical status of the same, as well as in the field of culture; at the same time that supposes to maintain certain conception around the functioning of the psychic apparatus that the same game in its unfolding or in its absence makes it possible to unveil.

Key words

Adolescence - Game - Identifying statements - Socio-historical coordinates

Palabras preliminares:

A partir y a través del ejercicio de la Docencia y la inclusión en Proyectos de Investigación y Extensión de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, y de nuestro trabajo clínico, en los ámbitos institucional y privado, nos interrogamos y exploramos sobre diversas problemáticas que hacen a la especificidad del encuentro clínico con un sujeto en estructuración. Niños, niñas y adolescentes, los momentos lógicos de su constitución, las particularidades que asumen sus trabajos psíquicos, sus respuestas subjetivas y los posibles, nos ha conducido a un intercambio sostenido, a multiplicidad de lecturas de autores clásicos y contemporáneos; y a un trabajo de escritura al que nos sentimos nuevamente convocadas. En esta oportunidad, el presente escrito se desprende del Proyecto de Investigación: "Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia", de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, cuya directora es la Profesora Roxana Gaudio.

El objeto de la presente producción -que contempla la inicial investigación en torno al estado del arte, así como la configuración del marco teórico en articulación a los interrogantes que los vertebran- es el juego y su ensamble con la adolescencia, en tanto nexo posible entre los enunciados identificatorios vertidos por el conjunto social y la preeminencia de subjetividades surcadas por la inmediatez, las vacilaciones y contradicciones institucionales, la construcción de un espacio en el que prima la bidimensionalidad. En dicho marco: ¿Qué lugar tiene la fantasía bajo los parámetros culturales actuales? Precisamente es la inscripción de la espera lo que propicia el trabajo psíquico que supone el fantasear. Investigar sobre el campo lúdico, sus particularidades y caracteres actuales, no nos conduce nece-

sariamente al primado de eros. Consecuentemente, emprender una investigación que aborde la temática de juego, implica establecer su emplazamiento en el campo de la cultura, así como el estatuto metapsicológico del mismo, en su enlace con el lugar y los aportes que encuentra y se producen en el espacio clínico; al tiempo que supone sostener una cierta concepción en torno al funcionamiento del aparato psíquico que el mismo juego en su despliegue o en su ausencia posibilita develar.

En función de ello, la investigación se dirige a indagar la modalidad de articulación que se produce entre los enunciados identificatorios ofrecidos por la cultura que dan cuenta de, y se sostienen en un espacio-tiempo singular, que entendemos son vehiculizados por las propuestas de juego propias de la época. Enunciados identificatorios, que la misma propuesta de juego entonces transmite, al tiempo que en el despliegue de dicha escena constituye. Es decir, nos abocaremos a explorar al juego como escenario propicio para transmitir los enunciados identificatorios singulares de época, en tanto la oferta de juego a niños, niñas y adolescentes, teorizamos, lleva la marca de los tiempos. Es nuestro interés, como se planteara, situar el lugar ocupado por el juego, estableciendo un vínculo posible entre los enunciados identificatorios (atravesados por las coordenadas tiempo-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. El espacio lúdico parece insertarse y develar la constitución de una trama ligadora o desorganizante.

Pensamientos y actos en el devenir adolescente, mixtura al servicio de la creación:

Sostenemos que la adolescencia no es una estructura subjetiva ni una organización psicopatológica, se trata un momento de la constitución subjetiva determinado por las pautas e ideales de cada cultura. Ahora bien, si de jugar se trata: ¿Cómo puede pensarse la dimensión lúdica en articulación a los trabajos propios de la adolescencia? ¿Cómo podemos explorar la actividad creativa que conlleva el jugar en un sujeto que transita los duelos propios del desarraigo del universo infantil? Erigirse en historiador para que un proyecto resulte investible, supone un trabajo de construcción apuntalado en los principios de permanencia y cambio. “¿Quién soy? [...] ¿Cuál es el sentido de mi existencia? Estas y otras preguntas requerirán de los adolescentes un tiempo singular de espera y elaboración que se vertebrará en una lógica intersubjetiva; de trabajos psíquicos en soledad y en grupo, hasta arribar al momento de concluir con la invención de una fórmula para posicionarse ante la falta y crear un modo posible de encuentro sexual con el otro y su irreductible alteridad” (Córdova, 2018: 12).

Inventión, creación. Palabras y pensamientos, también actos requeridos en la tarea de la conquista que supone el trabajo adolescente. Tarea que se enmarca en las propuestas identificatorias suministradas por la cultura y su vinculación con la coordenada histórico-social. Determinantes que recaen sobre la

organización de la subjetividad de los adolescentes en forma privilegiada, dado el monto de permeabilidad que los mismos tienen en relación a los embates pulsionales y las exigencias sociales. Lo interno-externo se va delimitando a lo largo de la infancia, pero los cambios y transformaciones puberales ponen en jaque los bordes, límites que suelen ser desdibujados, forzados, solicitados o transgredidos.

¿Cómo se enlazan las operaciones psíquicas propias de la pubertad-adolescencia con los enunciados identificatorios portados por el conjunto y el lugar de prioridad que cobran los pares? Adriana Franco en su artículo “Los espejos. Función de los pares en los trabajos subjetivos”, indaga sobre el estatuto de los espejos considerados en tanto superficie de reflexión y en un sentido metafórico. Los púberes se encuentran en la mirada de sus pares, esos otros que funcionan de espejo en la subjetivación adolescente. Así la autora expresa: “La mayor parte de lo que le interesa a los púberes y adolescentes pasa por su celular, música, videos, fotos y fundamentalmente los chats, en general con más imágenes que diálogos.

Considero que el lugar y función de los pares, de los amigos íntimos, “banda”, siguen siendo necesarios para atravesar los trabajos puberales y de adolescencia. Pero el espejo en que se miran los púberes y adolescentes tempranos hoy es en la cantidad de seguidores, en la cantidad de “Me gusta” y en los comentarios de los amigos virtuales en las redes que utilizan. Redes que van cambiando en la medida en que los adultos comienzan a meterse en ellas.” (2018: 34)

Los objetos que la sociedad pone a su consideración operan apuntalando los giros propios de los adolescentes. En su uso y a través de ellos, logran divertirse, provocar, encontrarse, dejar marca. Marcas que también imprimen sobre sus cuerpos, en tanto modo de apropiarse de sus modificaciones, sus nuevas formas, volúmenes y caracteres. Marcas que se ponen al servicio de la identificación, la valoración, la búsqueda de la mirada y el reconocimiento de esos otros de la escena extra-familiar que se han vuelto significativos. En palabras de Ricardo Rodulfo “[...] invención del juguete [...] tal puede mostrarlo un adolescente que decide inaugurar un nuevo momento de su vida pintándose los cabellos o haciéndose un agujerito más para los aros.” (Rodulfo, 2012: 115).

Lo digital y la realidad virtual impregnan la cotidianeidad y elecciones de los jóvenes contemporáneos. Y son diversas y diferentes las lecturas que podemos hacer de esta realidad que se instaló con notable contundencia. Y nuevamente son los usos los que nos interesan, porque en ellos está el protagonismo y la actividad creativa del sujeto en relación, con su cuerpo, su pensamiento y con los otros. Al respecto la autora uruguaya Adriana Ponzoni de Teuten escribe lo siguiente: “Pienso que también podríamos ubicar lo virtual como uno de los objetos culturales del que nos hablara María Lucila Pelento, en el sentido de que los objetos que hoy ofrecen las tecnologías de la información y comunicación, siempre en constante cambio y evolución, y de

una alta pregnancia simbólica, son tomados y toman -somos sujetos de lo inconsciente- a los adolescentes, que se muestran, ocultan e inventan a través de ellos, en un intento por acceder a un lugar aún en construcción.” (2015: 171)

María Cristina Rojas plantea la posibilidad que las vidas virtuales operen constructivamente en la subjetividad adolescente en tanto supongan experiencia. Señala en torno a ello: “En las pantallas, el adolescente no encarna historias lineales, ya que los juegos son en red y él ha de responder a los movimientos imprevistos de los otros. Como en la vida real. Muchas veces, cuando el otro se mueve de modo que me descoloca, para resistirme debo generar un cambio, transformarme. Hay entonces exigencia de trabajo psíquico, creación e innovación.” (Rojas, 2015: 160).

La dimensión del juego en la adolescencia, en búsqueda de la novedad

Examinar los modos en que el juego se despliega hoy, supone el enlace con aquellas nociones que dan cuenta de la constitución psíquica, así como de la producción de subjetividad; en tanto el campo de lo lúdico, en su vertiente constitutiva, encuentra un lugar central en ambas nociones. Diana Kordon expresa: “El psiquismo es una estructura de cierta estabilidad, con subinstancias y funciones de diversos grados de desarrollo y de complejidad. Las tópicas formuladas por Freud dan cuenta de una estructura. El yo ideal, el ideal del yo, los mecanismos de defensa, son formaciones del psiquismo. La actividad de representación y la construcción fantasmática son también operatorias propias de dicha estructura.

[...] el psiquismo está abierto a diferentes situaciones de la vida, es decir que no queda constituido de una vez y para siempre, sino que es susceptible de modificaciones significativas.” (Kordon, 116: 2017) Asimismo, plantea que “la subjetividad se define como los modos de sentir, de pensar, de dar significaciones y sentidos al mundo y a uno mismo. La concebimos como bifronte, con un aspecto personal, individual y un aspecto colectivo. Cada período histórico promueve modelos y contenidos específicos. Por lo tanto, la subjetividad tiene un carácter histórico-social.” (Kordon, 117: 2017)

El juego en términos metapsicológicos, aporta la creación de nuevas formas con las que el sujeto se identifique. Ahora bien, los videojuegos priorizados por adolescentes y niños cada vez más pequeños: ¿Se articulan con las definiciones que sostenemos hasta el momento respecto al jugar? ¿Son nuevas las formas que crea un adolescente frente a una pantalla? En ella se despliega la secuencia en la que el sujeto suele intervenir con una excitación tal que nos lleva a poner en cuestión la noción de sublimación con la que se liga el juego. “Cuando hablamos de videojuegos nos referimos a una tecnología, una máquina con la que el niño y el adolescente aprenden a relacionarse, pero no hay ahí otro que lo desea, aloja o nombra. Su valor estriba precisamente en volverse plástica al servicio del consumo. A dife-

rencia de los antiguos juguetes, no se trata de un objeto neutro que como un carretel pueda representar a la madre, aludiendo al conocido ejemplo del *fort-da* freudiano. Por el contrario, en general vienen ya formateados en imágenes que no se ofrecen ni son versátiles a las representaciones de quien juega.” (Tollo, 2017: 251)

Podemos tomar tan sólo a título de ejemplo, el juego del Fortnite que fuera lanzado al mercado en Julio de 2017 por la empresa Epic Games, juego que se ha convertido en un fenómeno global y ha marcado récords en el mercado, con 200 millones de jugadores registrados en todo el mundo. Así en su desarrollo: ¿Cómo se configura la escena de juego? ¿Quién la determina? El adolescente que se instala frente a la pantalla a jugar, desregulándose para él la coordenada temporal, una permanencia que supone en general la pérdida del registro del devenir; sostiene también una conexión particular con el plano afectivo portando un monto de ansiedad que no logra derivarse culminado el juego. El sujeto a su vez, maniobra con los posibles que el juego tiene predeterminado, convirtiéndose en un usuario que se entretiene e interactúa encontrando la mejor estrategia, la forma de vencer al adversario. ¿Entretenimiento y juego son equivalentes?

En el juego del Fortnite, a partir de las diferentes versiones que oferta (Salvar el mundo, Battle Royale y Modo creativo); ya sea en su modalidad solitaria o grupal, es posible inferir la lógica singular desde la cual se instaura una versión del origen y de la finitud, del lazo singular que se establece con un otro, con el tiempo, con el espacio, en definitiva con la noción de proyecto. Así se configura un inicio y un final signado por la destrucción, que conduce en pos de la supervivencia a la delimitación de otro adversario. ¿Predominio de la autoconservación en tanto necesidad de mantenerse con vida, sobrevivir en términos biológicos, por sobre la autopreservación concebida como el reconocimiento y la defensa de la propia identidad, el investimento de los rasgos y caracteres personales y singulares y su proyección a futuro?

En el desarrollo del juego del Fortnite, la presencia de un enemigo (zombie=carcasa=muerto vivo) que como tal es amenazante, conduce a una lógica excluyente, “uno u otro”, “el otro o yo”. Ecuación que impone enunciados identificatorios que ubican la finalización y ganancia del juego en el predominio de lo mortífero sobre la lógica que impone eros. Desde lo expuesto entonces: ¿Qué efectos singulares se producen en el campo de lo lúdico? ¿Es viable proseguir sosteniendo la categoría y estatuto de juego? Bajo la singularidad que surca la cultura globalizada, ¿se hace necesario redefinir la noción de juego?

El juego tiene una función metapsicológica, es constituyente, ligado a la salud. Lo digital y la realidad virtual priorizados en las elecciones de los niños, niñas y adolescentes contemporáneos, nos conducen a realizar diferentes lecturas que involucran las modalidades de los usos que hacen de ellos. Modos que revisamos a los fines de explorar el protagonismo y la actividad creativa de cada sujeto. Exigencia de trabajo psíquico, creación

e innovación, los adolescentes se exhiben, esconden, investigan y descubren a través de los objetos que la cultura pone a su disposición. También conllevan riesgos, en una sociedad en la que el mercado impone el consumo, el uso de videojuegos y juegos digitales puede tornarse “juego excesivo”. Adicción, exceso, descarga. Nociones que se entran a lo pulsional sin destinos complejizantes del aparato psíquico, más bien hacen referencia a lo que constituye su meta: la mera descarga. En este sentido Missonnier plantea: ¿Los usos moderados y adictivos de la “realidad virtual” no están reflejando hoy las oscilaciones del sujeto entre sublimación pulsional y repetición mórbida desobjetalizante? (2015: 153)

Reflexiones finales:

A partir de la propuesta de la investigación entonces, y situados en la inicial elaboración del marco teórico, nos planteamos indagar como 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. Entre los modos de organización de la psique, de emplazamiento de la producción de subjetividad y los enunciados prevalentes brindados desde el campo social, el juego como producción simbólica, en la infancia y la adolescencia, se recorta en la actualidad en un lugar central, concentrando en su interior una serie de interrogantes que guían la investigación. Se abre una serie de preguntas y reflexiones en consecuencia, a partir de cercar y articular adolescencia y juego.

¿El juego del Fortnite podría ser pensado en términos de otro juego más de guerra? El mencionado juego en su singular presentación, atravesada por la materialidad propia de las nuevas tecnologías que introducen e imprimen una marca diferencial, ¿halla significación en la lógica que lo subyace y se promueve desde la cultura hoy? Indagar en la articulación de ambas coordenadas tal vez conduzca a la elaboración de una respuesta frente a tal interrogante. Por tanto, ¿es el soporte material lo central o la propuesta de objetivos, créditos por ganar, sobre la base de acciones ya definidas por los posibles del juego? Proponemos situar que será en su interrelación, donde estos juegos encuentran fundamentalmente su anclaje por fuera de la elaboración y despliegue de una trama narrativa. Allí entonces, frente al embate pulsional propio de la adolescencia: ¿Que vías de ligazón se promueven? ¿Qué espacio habilita al trabajo de sublimación? Por ende: ¿Qué caminos se abren hacia el juego y la creación?

El juego sostenemos, en tanto producción simbólica, se sitúa como vía posible de acceso a las modalidades propias de la producción de subjetividad, de organización de la psique y los modos bajo los cuales se delimita y presentifica el sufrimiento en la infancia y la adolescencia. Complejo escenario que invo-

lucra y halla anclaje en el proceso identificatorio, así como en la categoría de proyecto, y en su consecuente contracara, el trabajo de historización. El trabajo de historización constituye una condición necesaria para acceder a la categoría temporal y para investir un proyecto identificatorio.

La constitución subjetiva tal como planteamos, no puede pensarse por fuera del devenir histórico, incluye las variables sociales que la inscriben en un tiempo y espacio singulares. En los enunciados identificatorios portados por el discurso del conjunto las coordenadas temporo-espaciales se reconfiguran. Las distancias se acortan, las fronteras desdibujan su dimensión. Los modos de inscripción de la ausencia y la presencia también sufren transformaciones. 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, y consecuentemente de espera; instituyendo el tiempo de lo fugaz, el primado del presente. Desde allí entonces: ¿Se promueve la puesta en marcha del trabajo de sublimación?

BIBLIOGRAFÍA

- Balaguer Prestes, R. (2016). *La práctica psicoanalítica en el universo digital*. Buenos Aires: Noveduc
- Byung-Chul Han (2016). *La sociedad de la transparencia*. España: Herder.
- Córdova, N. (2018). Introducción. *Las adolescencias que nos interrogan en Territorios adolescentes y entretiempo de la sexuación*. Grassi, A. & Córdova, N. (Comps.) pp. 11-13. Editorial Entreideas. Buenos Aires.
- Franco, A. (2018). Los espejos. Función de los pares en los trabajos subjetivos en *Territorios adolescentes y entretiempo de la sexuación*. Grassi, A. & Córdova, N. (Comps.) pp. 32-35. Editorial Entreideas. Buenos Aires.
- Missonnier, S. (2015). Nuevos territorios: lo virtual en *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*. Donzino, G. & Morici, S. (comps.) pp. 137-155. Noveduc Buenos Aires.
- Ponzoni de Teuten, A. (2015) Exploraciones virtuales en la adolescencia en *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*. Donzino, G. & Morici, S. (comps.) pp. 169-174. Noveduc Buenos Aires.
- Rodolfo, R. (2012). *El psicoanálisis de nuevo. Elementos para la deconstrucción del psicoanálisis tradicional*. Eudeba. Buenos Aires.
- Rojas, M. (2015). Adolescencia y virtualidad en *Culturas adolescentes. Subjetividades, contextos y debates actuales*. Donzino, G. & Morici, S. (comps.) pp. 157-168. Noveduc. Buenos Aires.
- Tollo, M. (2017). El videojuego en la adolescencia. Avatares del jugar, el imaginar y el pensar en la cibercultura. En *Problemáticas adolescentes. Intervenciones en la clínica actual*. Morici, S. & Donzino, G. (comps.) pp. 235-266. Noveduc Buenos Aires.