

A partir de la charla realizada el 4 de diciembre de 2018, constatamos los embrollos en los que cada uno de nosotros nos encontramos, debido a las problemáticas que surgen de la época en la que nos ha tocado vivir.

Una época en la que la prisa por concluir no deja tiempo para preguntarnos por el padecimiento, propio o ajeno y convocados a uniformarlo, intentamos ubicarlo en una serie de trastornos preestablecidos, a los que se propone aplicar pautas con el objeto de reconducirlos por la senda de las normas, siempre ficticias.

Desde la Comisión “Temps de trobades” proponemos espacios que propicien el encuentro con las preguntas que nos surgen y un tiempo de elaboración para comenzar a abordar dichas problemáticas.

¿Para qué sirve el juego?

El juego es lo inútil por sí mismo, no se juega más que para jugar y los niños/as se ocupan especialmente de cuidar este asunto.

A su vez, es el modo que tienen de hacer pasar por su experiencia aquello que le es ajeno:

Su cuerpo: Para poder diferenciarse entre uno mismo y el otro, para tener un yo, hay que tener un cuerpo y eso no se da de antemano. Si seguimos a Jacques Lacan, podemos decir que tener un cuerpo no es algo constitutivo, sino algo a constituir, dicha constitución implica complejísimas operaciones psíquicas, que no siempre se producen.

Sus fantasías: “La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada”¹.

La época y el mundo en que le ha tocado vivir: El psicoanálisis muestra que el ser de palabra habita una profunda insatisfacción estructural y el discurso capitalista, aprovechando dicha insatisfacción y sus mecanismos adictivos, propone colmar ese vacío haciéndolo cada vez más profundo.²

En la sociedad del consumo y del rendimiento los niños/as caen también bajo el régimen de lo “hiper”: exceso de estímulos, prisa por concluir, satisfacción inmediata en los objetos de consumo.

Nos instalamos entonces en la siguiente paradoja: somos los adultos quienes, inmersos en estos mecanismos casi sin saberlo, introducimos a los niños en esta dinámica, regalándoles objetos, con la ilusión de que los colmarán y nos encontramos con la realidad de dejarlos entrampados como lo estamos nosotros.

Gozamos con nuestros objetos, y los niños también, pero pasado el umbral del placer, no podemos dejarlos.³

1 Freud Sigmund, Obras Completas, Tomo IX, El creador literario y el fantaseo, Amorrortu Editores, Buenos Aires, 1993.

2 Berenguer, Enric. “¿Cómo cambia el neoliberalismo nuestra subjetividad?” La Vanguardia, 7 de diciembre de 2018 (Disponible en Internet).

3 Ubieto, José Ramón. “¿Qué ocurre con los niños híper regalados?” La Vanguardia, 21 de diciembre de 2018 (Disponible en Internet).

¿Qué se juega en los (video)juegos?

Los juguetes y los juegos que se usan hoy son propios de los nativos digitales. Según un estudio reciente, la mayoría de los padres desconocemos los videojuegos con los que juegan nuestros hijos/as. Si los adultos no entramos de alguna manera en estos procesos, nos transformamos en analfabetos de las nuevas lecturas y corremos el riesgo de arribar a falsas conclusiones. Los videojuegos pueden ser un espacio de subjetivación en el cual los nativos digitales arman su subjetividad y realizan las tareas psíquicas propias de su devenir vital, juntamente con la familia y la escuela. La riqueza, diversidad, plasticidad y enlace con otros aspectos de la vida de un niño reflejan un juego saludable y por ende, una subjetividad rica en entramados psíquicos.⁴ El videojuego puede tener carácter lúdico, siempre y cuando, ese nativo digital cuente con la potencialidad para jugar en su subjetividad, que depende del armado psíquico.

La lectura de la imagen y los signos que acompañan los videojuegos es una lectura fragmentaria tributaria de un tiempo muy rápido que le da al cuerpo una tensa excitación que dificulta la separación del objeto.

Cada uno de nosotros ha experimentado este asunto, de hecho, los smartphones ya son la primera causa de accidentes mortales de tráfico.

Si se pierde la función mediadora del adulto entre el mercado y la exigencia pulsional del niño sólo queda la judicialización cada vez mayor de las infancias y las adolescencias de hoy.⁵

Por supuesto que no se trata de plantear retornos nostálgicos que siempre son autoritarios, sino de nuevas definiciones que sólo podrán surgir del análisis de la situación actual.

Es un ejercicio de tacto parental esencial, tratar de regular la relación que tienen nuestros hijos con las pantallas⁶ y no dejar a los niños solos, sin orientación y a merced del poder capturante de la imagen y de la voracidad consumista.

Todo esto implica una nueva clase de negociaciones en la vida cotidiana.

Darle valor a la palabra para pacificar al niño/a, ofrecerles nuestra presencia, acompañamiento y brindarle los límites necesarios para no desbordarse.

Los límites muestran que todo no se puede, los ayudan a regularse, a postergar, a controlar los excesos, a sociabilizarse.

La función pacificadora de la educación se realiza por la vía de la cultura que separa al sujeto de su rivalidad con el prójimo porque lo interesa en otra cosa, algo que les haga bien, que los entusiasme.

Podemos contar también con el objeto “nada”, un objeto que requiere para su disfrute, eso sí, tiempo y compañía de alguien.⁷

¿Y si en el juego se juegan otros asuntos?

4 Tizio, Hebe. “Saber leer, aprender a leer”. Septiembre 2008. (Disponible en Internet)

5 Ibid.

6 Laurent, Eric. “El niño y su familia.” Colección Diva, Buenos Aires, 2018.

7 op. cit.

El juego puede mostrar algo de lo sintomático de un niño, que es siempre una respuesta singular.

¿Qué función cumple el videojuego en cada niño/a?

¿Es una defensa frente la angustia?

¿Intenta suplantar la dificultad en el vínculo con los otros?

Puede ser un síntoma, pero... ¿síntoma de qué? Un niño puede ser síntoma de sus padres, es decir, puede encarnar una situación conflictiva y aparentemente irresoluble entre ellos. Puede volverse un lugar donde los padres depositamos nuestros miedos, angustias, inseguridades, sueños o fantasías.⁸

A veces, a través de los videojuegos, el niño/a está conectado a una vida de ficción y a la vez desconectado del mundo en el que vive, pues le resulta mucho más difícil de soportar.

Será preciso ver en cada caso, si esto tiene el valor de un sufrimiento que se repite o de alguna pregunta que le concierne⁹.

Dicho de otro modo, el debate que pareciera estar implícito en las preguntas anteriormente formuladas quizá no tenga que ver tanto con los juegos y los videojuegos como con el modo en que entendamos o no lo que cada niño/a hace al jugar.

La absoluta singularidad de cada niño/a, es al fin y al cabo lo que más nos importa para acoger lo que le sucede y escucharlo, no solo en sus palabras, sino también en sus actos y en su historia.

⁸ Gonzalez, Claudia. “¿Qué les ocurre a los niños violentos?” La Vanguardia, 29 de junio de 2018. (Disponible en Internet).

⁹ Bertan, Soledad. “Conductas sobreexcitadas en las escuelas” 27 de septiembre de 2018. (Disponible en Internet)