

Condiciones para el juego en la virtualidad*

Elizabeth Jorge*



A modo de introducción

En la actualidad, la experiencia virtual forma parte del escenario de la práctica clínica, ya sea porque el proceso analítico se da mediado por la tecnología, como porque son los mismos pacientes quienes traen distintas escenas que la incluyen en su discurso. Puede definirse esta experiencia virtual como “una serie de actividades y prácticas, que acontecen a partir del uso de dispositivos y aplicaciones de distintos tipos” (Passerini, 2021, pp.21-22).

En la clínica con las infancias se conoce que las pantallas son la territorialidad elegida para el despliegue de lo lúdico. Esto ha conducido a interrogantes donde se plantea si es posible hablar de un jugar, tal como se lo concibió hasta el momento. En este escrito se plantean algunas ideas para pensar una respuesta, a partir de una situación de un niño y los aportes de algunos autores psicoanalíticos actuales.

Escenas de partida

Facundo es un niño de 8 años que muestra intereses varios al momento de jugar. Puede elegir tanto juegos

y juguetes tangibles, como aquellos que ofrece el mundo virtual. En las sesiones él comenta sobre algunos juegos virtuales, sobre cómo construye su mundo y lo que debe hacer (lo que se espera en el juego que él haga), y sobre algunos intercambios que tiene con su hermana mayor, con quienes a veces juegan compartiendo el mismo mundo o no.

Teniendo en cuenta la pregunta que da inicio a este escrito, interesa describir escenas espontáneas que ocurren en el ámbito del hogar de Facundo.

Estas escenas llegan a la analista en formato de relato y video. En una entrevista parental, la madre del niño comenta que Facundo casi a diario pasa un rato mirando videos y luego, a veces de manera inmediata, se va a la Play a jugar videojuegos. Según sus palabras, “va de pantalla en pantalla”.

Primer momento: Facundo mira en YouTube un streamer que cuenta y muestra trucos en el juego de Minecraft. Ante la pregunta de por qué ve esos videos, Facundo relata que él ha diseñado su propio mundo en ese juego y expresa que verlos le permiten “hacer cosas que él no sabe del juego”, y agrega “te enseña”.

Segundo momento: Cuando se dispone a jugar en la Play Station, lleva al sillón las cartas del Minecraft, las coloca a su lado y mientras lleva a cabo su juego, surge un relato donde reproduce ciertas frases utilizadas antes por el streamer. “Hola amigos, aquí estamos nuevamente en mi canal...”, “hoy vamos a ver un truquito para poder hacer...”, “ya sabes amigo, si te gustó, dale click a la campanita y suscríbete a mi canal”. Incluso en algunos momentos, cuando alguien de su familia le habla, él responde “shhh (habla en tono bajo), estoy grabando”.

A partir de estas escenas surge la pregunta: ¿puede considerarse un juego el segundo momento? ¿cuáles son las condiciones para el juego en la actualidad? Se intentará dar cuenta de distintas reflexiones en el siguiente apartado.

Algunos aportes para pensar

Siguiendo a Moreno (2002) podría pensarse que en el primer momento descrito prevalece el carácter conectivo en el mundo de la realidad informática. “Las imágenes no se asocian ni producen significados que permitan localizar la subjetividad de quien las relaciona. El sujeto que se conecta queda diluido en esa acción” (p. 53).

En la misma línea, el autor plantea que en el jugar conectivo se transita por recorridos preestablecidos, sin espacio para la participación subjetiva. En este punto es necesario considerar lo que sucede en el segundo momento, donde Facundo se encuentra frente a la pantalla y una multiplicidad de realidades posibles mediante el videojuego. Mientras juega al Minecraft, por un lado, está atento a su performance y, por otro, la situación le permite evocar una situación anterior (el visionado del video) para generar simbólicamente una grabación o una transmisión en vivo, jugando a ser un streamer.

En esta escena también podría reconocerse que la plataforma digital funciona como un espacio donde se puede restituir el jugar con otros (Ferreira dos Santos, 2018). Facundo se vale de la pantalla para jugar “solo” en su casa (“solitarización del juego”), pero al mismo tiempo juega con otros cuando está “en línea”. Pero también juega con otros imaginarios, cuando supone la presencia de los espectadores de su video. ¿Podría pensarse entonces, que este quehacer de Facundo presenta la cualidad de un Play?¹ A partir de los desarrollos de la autora, podría afirmarse que, en esa escena, Facundo lleva a cabo un hacer creativo y dispone de su capacidad para jugar, con carácter hipertextual (por la multiplicidad de soportes). De esta forma su jugar se transforma en multimedial, es decir, se arma y despliega entre los videos, el juego y las cartas.

Otro aspecto a considerarse es que “la elección de

un videojuego es siempre singular en función de la resonancia que la trama argumental del juego tiene con la fantasmática de quien lo juega, las identificaciones que permite explorar y las conflictivas anímicas que favorece desplegar” (Ferreira dos Santos, 2018). El Minecraft, videojuego elegido por Facundo, es una combinación entre crear minas y picar en ellas para conseguir los elementos necesarios para mejorar su equipo y posibilidades. Según los especialistas, el juego anima a los niños a ser creativos y curiosos, a medida que exploran, construyen y descubren cómo crear y controlar el mundo a su antojo. Es como una caja de herramientas para dejar volar la imaginación, además, favorece hábitos como la organización y la planificación. Desde esta concepción, parecería que cumple con varias funciones del jugar.

Existe coincidencia al señalar que esas funciones son varias, entre las que se pueden enumerar: colaborar en la realización de deseos y postergación de la frustración, posibilitar el control imaginario sobre la realidad, por medio de la asunción de diversos roles; favorecer la liberación de conflictos, los cuales se cancelan, ignoran o elaboran; a la vez que promueve la comprensión y elaboración de las experiencias vividas. También permite ensayar, adquirir y desarrollar conocimientos y capacidades adquiridas de todo tipo (intelectuales, motoras, emocionales, sociales y psicológicas), así como también colabora en la transmisión de normas de conducta y valores (Dio Bleichmar, 2005; Esquivel Ancona, 2010; López, 2014).

Podría pensarse que en el jugar de Facundo no hay un simple acto adaptativo, sino que puede recrear a partir de aquello que le está dado de antemano. “El jugar subvierte lo esperado” (Ferreira dos Santos, 2018) y se abre a algo diferente. Teniendo en cuenta los aportes de Freud (1908), el juego aparece como un lugar intermedio entre la realidad efectiva y la fantasía, donde se crea un mundo a partir del apuntalamiento en objetos reales, produciendo un reordenamiento según las coordenadas subjetivas. En la escena de juego descrita, el apuntalamiento se da tanto en objetos reales como virtuales, siguiendo el carácter multimodal antes definido. Del mismo modo, puede señalarse que la narrativa que se despliega en el jugar de Facundo, tiene partes de una narrativa ya propuesta (imágenes y posibilidades prefijadas de antemano en el videojuego, frases del streamer). Sin embargo, en el “hacer jugando” mientras “graba un video”, se da una nueva narrativa, que se arma a medida que despliega su video-jugar y su “transmisión en vivo” a sus seguidores imaginarios.

Pero para que este jugar se pueda dar, se puede presuponer que, en su historia, ha tenido distintas experiencias de encuentros posibilitadores del jugar, en los tiempos fundacionales de lo psíquico. En este sentido, el juego puede ser definido como un modo de pensar al sujeto, como un vehículo y reflejo de la constitución psíquica. El jugar, en tanto emergente de la transicionalidad, está determinado por su armado

¹ Siguiendo a Winnicott se puede distinguir entre Game (juego con normas, reglado) y Play (juego libre o improvisado).

psíquico, por las experiencias confiables en condiciones ambientales capaces de sostener la ilusión de que el mundo corresponde con la propia capacidad para crearlo (experiencia de omnipotencia), para luego, desilusión mediante, propiciar las trazas de fronteras entre la realidad interna y externa, y la zona intermedia de la experiencia (Ferreira dos Santos, 2020).

Este entramado de experiencias con presencia del otro, posibilitará una experiencia actual donde la multiplicidad de estímulos y la velocidad de los contextos informacionales e informáticos, imprimen nuevos desafíos a la posibilidad de experimentar. En la escena descrita del juego de Facundo, podría pensarse que en la multiplicidad de conexiones (videojuego más jugar a la transmisión en vivo), trata de asir libidinalmente de alguna forma el influjo informacional, para que esto “no pase sin dejar marca de interacción”. De ese modo se conforman en soporte de la experiencia, que podrá articularse con el armado de un pensar más representacional, más ligado a lo narrativo y a la interpretación.

A modo de cierre

A partir de la pregunta por el juego en la virtualidad y el análisis de una escena infantil, se puede pensar que, más allá del soporte elegido por los niños, existe posibilidad de desarrollar un juego gracias a la subjetividad de quien juega, donde más allá de formatos prefijados, se crea un intersticio para el gesto espontáneo y recreativo.

Tal como lo afirma Ianni (2019), los videojuegos pueden entenderse como evolución del juego tradicional, permitiendo la convergencia entre lo lúdico y lo tecnológico. Y es en ese espacio virtual de las pantallas que puede conformarse un espacio transicional, en tanto puede ser un espacio intermedio entre el yo y el objeto, entre lo real y lo fantástico, en el que el niño se va subjetivando.

Es en ese entrelazamiento del jugar y la virtualidad donde se habilita aquello que la escritora Graciela Montes (1999) se refiere a la *frontera indómita*, como ese lugar de la invención, lugar privilegiado de relaciones entre el mundo interno y el externo, donde surge lo propio, lo subjetivo, lo singular de la mente creadora de cada individuo:

“Porque todo el que juega, todo el que ha jugado, sabe que, cuando se juega, se está en otra parte. Se cruza una frontera. Se ingresa a otro país, que es el mismo territorio en que se está cuando se hace arte, cuando se hace una canción, se pinta un cuadro, se compone una sonata, se esculpe la piedra, se danza”.

Bibliografía

- Dio Bleichmar, E. (2005) *Manual de la psicoterapia de la relación padres e hijos*. Paidós Editorial.
- Esquivel Ancona, F. (2010). *Psicoterapia infantil con juego: casos clínicos*. Editorial El Manual Moderno.
- Ferreira dos Santos, S. (2018). *Psicoanálisis y videojuegos: ¿final del juego?* Psicoanálisis, ayer y hoy. Revista Digital, 17. Disponible en <https://www.elpsicoanalisis.org.ar/nota/psicoanalisis-y-videojuegos-final-del-juego-silvina-ferreira-dos-santos/>
- Ferreira dos Santos, S. (2020). El tiempo en las infancias contemporáneas. Subjetivación y contextos virtuales.
- En Fischer, I. (Comp.) *De vínculos, subjetividades y malestares contemporáneos*. Editorial Entreideas.
- Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. En *Obras Completas, Tomo IX*. Amorrortu Editores.
- Ianni, G. (2019). *¿Play o Game? Del juego simbólico a los videojuegos. Reflexiones clínicas*. Revista *En Clave Psicoanalítica*, 14, 18-31. Disponible en https://www.escuelapsicoanalitica.com/en_clave/numero-14/
- López, M. C. (2014). *Los juegos en la detección del abuso sexual infantil*. Maipue Editorial.
- Montes, G. (1999). *La frontera indómita: En torno a la construcción y defensa del espacio poético*. Fondo de Cultura Económica Editorial.
- Moreno, J. (2002). *Ser humano. La inconsistencia, los vínculos, la crianza*. Letra Viva Editorial.
- Passerini, A. (2021). *El cuerpo en la experiencia virtual. La promesa digital. Psicoanálisis interpelado*. Cascada de Letras Editorial.

***Sobre la autora:** Elizabeth Jorge es Licenciada y profesora en Psicología (UNC), especialista en psicología clínica (UNC y CPPC), especialista en constructivismo y educación (FLACSO), especialista en docencia universitaria. (UTN) y magister en salud mental (UNC).