

## Infancias y juego en contextos tecno-culturales

Claudia Torcomián  
Facultad de Psicología.  
Universidad Nacional de Córdoba  
[ctorcomian@unc.edu.ar](mailto:ctorcomian@unc.edu.ar)

Recepción: enero 2020 / Aceptación: mayo 2020

### Resumen

Este trabajo analiza la transformación del juego infantil y su relación con los nuevos contextos tecno-culturales. Como objetivos se propone analizar la relación del juego con la transformación de los contextos tecno-culturales, identificar el cambio del juego ante la emergencia de nuevos juguetes y describir las modalidades de juego actuales. Metodológicamente realizamos una revisión conceptual que articulamos con situaciones actuales o fragmentos de entrevistas y talleres. Entre las conclusiones identificamos diversidad de dimensiones involucradas en los juegos actuales, la pasión que despiertan los video juegos en niños, niñas y adolescentes, el incremento de horas frente a pantallas donde es difícil establecer límites. Así mismo, focalizamos en los juegos de desafío que pueden implicar riesgos para sí mismos y los pares. Para finalizar entendemos imprescindible analizar los escenarios actuales de manera compleja para entrelazar la diversidad de variables que intervienen en el juego infantil y sus derivaciones.

### Palabras clave

Infancias, Juegos, Cultura, Subjetividades

## Infâncias e brincadeiras em contextos tecnológicos e culturais

Claudia Torcomián  
Facultad de Psicología.  
Universidad Nacional de Córdoba  
[ctorcomian@gmail.com](mailto:ctorcomian@gmail.com)

Recepción: enero 2020 / Aceptación: mayo 2020

### Resumo

Este trabalho analisa a transformação da brincadeira infantil e sua relação com os novos contextos tecno-culturais. Como objetivos, propõe-se analisar a relação das brincadeiras com a transformação dos contextos tecnoculturais, identificar a mudança das maneiras de brincar diante do surgimento de novos brinquedos e descrever as modalidades atuais de brincar. Metodologicamente, realizamos uma revisão conceitual que articulamos com situações atuais ou com fragmentos de entrevistas e oficinas. Entre as conclusões, identificamos a diversidade de dimensões envolvidas nas brincadeiras atuais, a paixão que os video-jogos geram em crianças e adolescentes, o aumento de horas assistindo às telas, onde é difícil estabelecer limites. Mesmo assim posmos o foco nos jogos de desafio que podem envolver riscos para a própria criança e para os seus pares. Para terminar, achamos que é essencial analisar os cenários atuais de maneira complexa para vincular a diversidade de variáveis envolvidas na brincadeira infantil e suas derivações.

### Palavras-chave

Infâncias, Brincadeiras, Cultura, Subjetividades

## Children and games in techno-cultural contexts

Claudia Torcomián  
Facultad de Psicología.  
Universidad Nacional de Córdoba  
[ctorcomian@gmail.com](mailto:ctorcomian@gmail.com)

Recepción: enero 2020 / Aceptación: mayo 2020

### Abstract

This work analyzes the transformation of children's play and their relationship with new techno-cultural contexts. As objectives it is proposed to analyze the relationship of the game with the transformation of the techno cultural contexts, identify the change of the game with the emergence of new toys and describe the current game modalities. Methodologically we carry out a conceptual review that we articulate with current situations or fragments of interviews and workshops. Among the conclusions we identify diversity of dimensions involved in the current games, the passion that video games arouse in children and adolescents, the increase in hours in front of screens where it is difficult to establish cuts. It also focuses on challenging games that may involve risks for themselves and their peers. Finally, we understand that it is essential to analyze the current scenarios in a complex way to intertwine the diversity of variables involved in children's play and their derivations.

### Keywords

Childhoods, Games, Culture, Subjectivities

## Infancias y juego en contextos tecno-culturales

Claudia Torcomián  
Facultad de Psicología.  
Universidad Nacional de Córdoba  
[ctorcomian@gmail.com](mailto:ctorcomian@gmail.com)

Recepción: enero 2020 / Aceptación: mayo 2020

### 1. Introducción

Este trabajo analiza la transformación del juego infantil y su relación con los nuevos contextos tecno-culturales. Como objetivos se propone analizar la relación del juego con la transformación de los contextos tecno-culturales, identificar el cambio del juego ante la emergencia de nuevos juguetes y describir las modalidades de juego actuales.

Este análisis constituye uno de los ejes del Programa de extensión “Nuevas subjetividades de niños, niñas y adolescentes en contextos tecno-culturales” de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Córdoba. En este marco analizamos continuidades y discontinuidades en el desarrollo infantojuvenil en tensión con la cultura de nuestro tiempo. Algunos interrogantes y preocupaciones que escuchamos en las demandas de familias y educadores giran en torno a ¿está bien que los niños jueguen a los videos juegos?, ¿cuántas horas al día pueden jugar?, ¿está bien que jueguen todo el día?

Metodológicamente realizamos una revisión conceptual que brinda elementos para analizar cualitativamente los juegos / video juegos articulado con experiencias de observación, entrevistas o situaciones actuales. En primer lugar, definimos el juego como actividad de partida, el espacio donde se desarrolla, su relación en la

constitución del psiquismo y las experiencias vinculares tempranas. Posteriormente desarrollamos brevemente referentes conceptuales y algunas investigaciones en el tema. Luego describimos las acciones y el proceso simbólico que se ponen en juego, los juguetes y su transformación entre generaciones. Distinguimos los juegos actuales en asociativos y conectivos con preponderancia de este último producto de la experiencia institucional con niños, niñas y adolescentes. Identificamos modalidades de interacción en redes sociales y sus intervenciones en la convivencia entre pares.

Consideramos que Jugar está presente a lo largo del curso vital, sin embargo focalizamos durante las infancias por su vínculo con el desarrollo de la inteligencia y el aprendizaje cuyo motor se ancla en el placer que involucra y en las posibilidades de tejer relaciones con otros. Los niños y niñas que juegan, tienen mayores niveles de estructuración psíquica, potencialidades de aprender y menores riesgos de desarrollar patologías psicológicas por lo que consideramos que las actividades lúdicas deben ser promovidos por los adultos. Durante el proceso de crianza el adulto significa las conductas del bebé como lúdicas. Estas primeras experiencias vinculares el bebé, niño y niña pequeño/a juega a reproducirlas. Jugar constituye una actividad propia de la vida de los niños y niñas, les permite conocer, descargar tensiones, resolver conflictos y obtener placer. Estas son algunas de las razones de la utilización del juego como herramienta en la clínica infantil.

Entre las conclusiones identificamos diversidad de dimensiones involucradas en los juegos actuales, la pasión que despiertan los video juegos en niños, niñas y adolescentes, el incremento de horas frente a pantallas donde es difícil establecer cortes. Así mismo se focaliza en los juegos de desafío que pueden implicar riesgos para sí mismos y los pares. Para finalizar entendemos imprescindible analizar los escenarios

actuales de manera compleja para entrelazar la diversidad de variables que intervienen en el juego infantil y sus derivaciones. El seguimiento a investigaciones, sus ventajas, el lugar de los adultos y la reflexión crítica posibilitarán la producción de nuevos conocimientos que aporten a la profundización de cómo juegan y aprenden los niños, niñas y adolescentes, generar dispositivos de promoción de salud y reducción de daño que acompañen la revolución tecnológica a la que estamos asistiendo.

## 2. El juego como actividad infantil

El juego es una actividad de partida que se inicia con acciones simples que se complejizan gradualmente. A partir del nacimiento y aproximadamente durante los primeros dos años de vida la manipulación de los objetos se da a través de la boca y la prensión, reflejos que se consolidan en esquemas de acción que, por combinación, permiten enriquecer las acciones del bebé promoviendo el desarrollo de su inteligencia. Hacia el tercer trimestre se consolida la estructuración de la noción de espacio y aparece además el fort da que le permite tolerar la ausencia materna o del adulto a cargo de la crianza.

El juego se enriquece con la aparición de la marcha y el desarrollo psicomotor. En etapas posteriores se consolida el proceso de simbolización, donde un objeto sirve para representar algo propio de la vida de fantasía del niño. Es una etapa donde para conocer a veces es necesario destruir el objeto (lo que permite al niño canalizar sus ansiedades) y donde muchas veces el placer se encuentra vinculado a manipular elementos de la naturaleza y ensuciarse.

Son frecuentes además los juegos de encastre y luego los de correspondencia. A medida que el niño juega y su desarrollo avanza esto se transforma. En el período escolar el juego se modifica y los niños y niñas se interesan por los juegos reglados en un amplio espectro y complejidad: deportes, baile u otras actividades vinculadas al arte que combinan placer y aprendizaje.

Freud, S. (1986) ubica al juego como actividad preponderante de la infancia equiparada a la creación literaria, los ensueños diurnos y la fantasía como su heredera. El psicoanálisis clásico vincula el placer del juego al desarrollo psicosexual (focalizando placer y juego en torno a las zonas erógenas de cada momento). El supuesto era que todo juego guarda significados inconscientes. En el fort da descargar fantasías, repetir lo displacentero para retornar al placer, otorgando importancia a jugar ya que comparte el territorio de la asociación, rico en significados donde niños y adultos tienen la libertad de ser creadores y donde el sujeto acciona sobre los objetos o juega otorgándoles a través de la imaginación sentidos. Nos referimos a los juegos asociativos donde cuando el niño o niña juegan, imitan (actividad de asociación), otorgan significados, elaboran, recrean.

Más tarde Lacan, J. (1995) dirá que en ese juego se inscribe la ausencia, la pérdida del Otro abriendo caminos hacia lo simbólico. Para Winnicott, D. (1982) cuando los niños juegan hacen suya una parte de la realidad exterior. Significa confianza con el entorno lo que va configurando un espacio transicional, libre de exigencia.

En la actualidad el escenario de los juegos se ha ampliado y podríamos distinguir los juegos asociativos y conectivos. Estos últimos son los que prefieren jugar los niños en el presente, permiten transitar por secuencias lógicas preestablecidas, imágenes que simulan la realidad en la pantalla donde solo pocas veces existen posibilidades de

innovar y les resultan atractivos por la propuesta montada en imágenes con historias que interesan a niños, niñas, adolescentes y adultos por su despliegue (MORENO, 2002)

En estos juegos generalmente el sujeto que juega pierde preponderancia frente al protagonista del juego, que puede ser un personaje con poderes, posibilidad de transformarse y resolver problemas, que en ocasiones se apodera del jugador, aunque en el trabajo clínico con niños encontramos que a posteriori distinguen ficción de realidad.

### 3. Referentes conceptuales

Entendemos que la subjetividad se inscribe en los modos históricos y culturales de producción de sujetos. Como categoría filosófica remite al sujeto pensante atravesado por el ordenamiento Espacio- Tiempo, historias y geografías. Para el psicoanálisis constituye una parte del psiquismo que se diferencia del inconsciente, exento de dichas categorías, por ello la subjetividad se liga a la conciencia, a lo instituyente-instituido y en gran parte con el yo, aunque tenga aspectos no tan conscientes. La producción de la subjetividad es un componente de la socialización vinculado a los ideales instituyentes y constituyentes de la singularidad humana a través de entrecruzamientos complejos de cada época que intervienen en la constitución del psiquismo (BLEICHMAR, 2005).

Para la perspectiva histórico-cultural, la subjetividad es entendida como un sistema complejo del psiquismo humano. El concepto de configuración subjetiva permite explicar las funciones psíquicas como expresiones de configuraciones subjetivas



asociadas a las diferentes experiencias humanas, en el curso de las cuales las operaciones psíquicas aparecen de forma simultánea como procesos generadores de sentido subjetivo, lo que implica la inseparabilidad de lo simbólico y lo emocional en el curso de esas operaciones. (GONZÁLEZ REY, 2011).

El sentido subjetivo es parte de un sistema que integra la subjetividad social e individual en una relación inseparable con la acción del sujeto. Integra al sujeto y sus relaciones: la intersubjetividad. Se orienta sobre lo que el sujeto siente y piensa, es una vía de lectura de la sociedad. Uno de los aspectos perversos del capitalismo es la producción de sentidos subjetivos fragmentados unidos a la imagen y lo inmediato.

Esto permite una arqueología de la historia en cada manifestación de comportamiento concreto, ya que el sentido subjetivo es una producción psicológica de carácter diferenciado.

La subjetividad se definiría como un pliegue de adentro, algo interior, experiencia. Siguiendo a Rose (2003) la interioridad es efecto de la exterioridad que se traduce en hábitos mentales, emociones, rutinas. A esto le agregaré que si la sujeción opera por la marca de estos instrumentos como pliegues, la subjetivación se relaciona con la modalidad en que algunos pliegues se vinculan con la biografía.

Biografía que comienza a desplegarse en los vínculos tempranos. Su estudio constituye el objeto de estudio de investigadores con distintos enfoques teóricos entre los que elegimos aportes contemporáneos del Psicoanálisis y la teoría del Apego.

El Psicoanálisis contribuye en la comprensión de cómo interviene la trama vincular en la constitución del psiquismo. Los niños y niñas nacen en una familia que forma parte de una cultura. Esto se deriva en distintas relaciones. El cachorro humano es una de las

únicas especies que necesita para la sobrevivencia la presencia de otro que intervenga en su proceso de humanización. De partida se convierte en el objeto del deseo de ese Otro, viene a completar la falta del adulto deseante, y constituye su deseo con respecto a ese Otro. Esto quiere decir en el sentido psicológico, que el sujeto se constituye a partir de las relaciones primordiales que articulan al ser humano a otro humano. (TORCOMIAN & SISMONDI, 2004).

La manera en la que el bebé y la madre o adulto a cargo de la crianza se relacionan interviene en el desarrollo del mismo. Adulto e hijo conforman de partida una unidad inseparable. A partir del nacimiento y del primer contacto, la madre (o quién ejerza la función de cuidado) le ofrece un universo de alimento, contactos (el abrazo), palabras, que sostienen al bebé, ligando la angustia para superar el desamparo inicial. Esta plenitud, primera experiencia de satisfacción, es la que el sujeto buscará recuperar en sus próximas experiencias.

Pero es necesario que en el proceso de constitución subjetiva se sucedan dos operaciones: la alineación y la separación. Dicha sucesión se dará de un modo circular, permitiendo el pasaje de ser biológico a ser parlante y social, es decir, específicamente humano.

En la primera, el bebé tiene la ilusión de ser uno con su madre. Su boca aparece en continuidad al pecho materno, dando lugar a la experiencia mítica de satisfacción, a la que se hace referencia anteriormente.

A la segunda operación, el sujeto arriba cuando cae en la cuenta que esa pareja primitiva es por esencia alienante, y requiere de la intervención del tercero, el padre (o quién contribuya a ejercer la función). El proceso de separación, requiere como base la

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

unión, simbiosis inicial, siendo además necesaria la alternancia entre la presencia y la ausencia para que se inscriba la falta y posteriormente su aparición no espante.

Winnicott (1982) afirma que la tarea principal en el cuidado de un niño consiste en desilusionarlo más allá de ofrecer la oportunidad para la ilusión dado que el proceso de desilusión gradual lo prepara para tolerar las frustraciones necesarias que permiten el desarrollo. Y además expresa que:

Al comienzo la madre ofrece al bebé la oportunidad de crearse la ilusión de que su pecho es parte de él. Lo mismo puede decirse del cuidado en general del niño, en los momentos tranquilos entre una y otra excitación. La omnipotencia es casi un hecho de la experiencia. La tarea posterior de la madre consiste en desilusionar al bebé en forma gradual, pero no lo logrará si al principio no le ofreció suficientes oportunidades de ilusión. Curiosamente, para que algo devenga real tiene que partir de una ilusión. Si lo real es presentado sin la cobertura ilusoria, adquiere una cualidad fáctica, ajena al sujeto. Por lo tanto, la sustancia con la que se construye el encuentro es la de la ilusión. El bebé crea el pecho una y otra vez a partir de su capacidad de amor, o (podría decirse) de su necesidad. Se desarrolla en él un fenómeno subjetivo (WINNICOTT, D. 1982, p 35).

Este vínculo se entreteteje con un adulto portador/a de la cultura en la que vive y que transmite durante el proceso de constitución psíquica. Cada cultura exige a quiénes la integran renuncias o sacrificios a impulsos e impone insatisfacciones a los sujetos (impulsos destructivos, agresivos, inherentes a la condición humana- pulsiones).

Éstos, sacrificios y renuncias, van constituyendo junto con las aspiraciones del sujeto y el hiato existente para su realización un movimiento de búsqueda permanente, el deseo. La concepción freudiana del deseo refiere a que es inconsciente y está ligado a signos infantiles indestructibles. Lacan profundiza en este concepto diferenciando entre necesidad y demanda, que es formulada, se dirige a otro (LAPLANCHE & PONTALIS, 1918).

El malestar en la cultura (FREUD, 1930) no se caracteriza sólo por el sufrimiento o por imponer sacrificios, sino que promueve el deseo, que sería equivalente a la búsqueda de satisfacciones que no se alcanzan jamás, porque aquella primera experiencia es irrepetible. Motor de la vida psíquica, de la creatividad, a partir de la falta.

Cada época produce sus propias formas de malestar o de sobre malestar, importantes de identificar para analizar la matriz intersubjetiva a través de la cual los niños y niñas juegan. Nuestra época esta caracterizadas por los avances de las Tic's y medios masivos de comunicación que facilitan la instalación del consumismo como modo de organización social (colectivo e individual), lo que interviene transformando los ejes organizadores de la subjetividad de tiempo, espacio y la noción del cuerpo (SISMONDI & TORCOMIAN, 2004).

La subjetividad de un niño emerge de las complejas interacciones entre el cuerpo biológico y los discursos epocales. Las infancias se configuran a partir del conjunto de intervenciones sobre los y las niños reales y producen aquello que llamamos niño o niña (MORENO, 2002).

Paolicchi & otros (2012) estudian las relaciones entre las actitudes de los adultos significativos –padres/cuidadores– con respecto al juego infantil y afirman que se relacionan con las modalidades de apego de sus vínculos intersubjetivos primarios. En sus investigaciones y en el proyecto de extensión juegotecas proponen como referentes conceptuales el psicoanálisis y la teoría de apego de Bowlby, destacando que ambos enfoques son compatibles.

La noción de apego, conceptualmente refiere a conductas, en su mayoría reflejas, que llevan tempranamente adelante las crías de diversas especies- incluida la humana- de

búsqueda activa de una figura protectora. Es un vínculo emocional que depende de los cuidadores y es necesario para que el bebé sienta seguridad. Entendemos que esto se asemeja a lo planteado anteriormente al respecto que el cachorro humano requiere a un Otro, tanto para humanizarse como para sobrevivir.

Para los teóricos del apego el interés en los objetos es algo vital, el niño muestra preferencia por algunas configuraciones visuales o auditivas y disfruta de su capacidad para lograr que ocurran cosas en el mundo –físico y vincular- a través del “uso” variado de objetos.

En consecuencia, el desarrollo temprano está basado en las relaciones, en las interacciones con el cuidador primario que eventualmente conducirán a la interiorización de la relación, dando lugar a la conformación de los llamados “modelos operantes”, semejante a un sistema interno donde entrecruzan expectativas y creencias acerca de sí / otros que permiten a los niños/niñas predecir e interpretar el comportamiento de la madre o su sustituto como figuras de apego. Estos modelos se transforman en la base sobre la cual se establecerán futuras relaciones sociales (PAOLUCCHI y otros, 2012).

#### 4. Discusión

Para el análisis de la transformación del juego infantil y su relación con los nuevos contextos tecno-culturales organizamos en torno a recurrencias en el estudio de referencias y las situaciones que posibilitan construir categorías articuladas entre sí: los juguetes; los procesos simbólicos y el juego, las transformaciones del juego entre generaciones, los desafíos en los juegos virales y las nuevas formas de interactuar.

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

- Los juguetes

Para profundizar en la actividad de jugar en la actualidad resulta fundamental contextualizar sobre el objeto de interacción y su historia. El juguete es un objeto cualquiera con el que niño/a juega, reflejo de la cultura de cada época y geografías. Existen rastros arqueológicos que dan cuenta que pelotas y muñecas han sobrevivido las caídas de los imperios y los juegos de mesa como dominó o ajedrez son de larga data. El cambio en materia de producción surge con la Revolución industrial en correlación con la aparición de la infancia como etapa evolutiva (S. XVII); la producción gradual de juguetes a escala. Los antecedentes provienen de la industria doméstica y la elaboración de los primeros objetos artesanales que consistían en figuras fijas y a posteriori se les otorga movimiento mediante resortes.

La Industria del juguete produce una revolución y aparecen los primeros juguetes con movimiento y mayor consistencia elaborados con materiales de hojalata/cuerdas/tuercas. Gradualmente adquieren mayor consistencia y se transforman en mecánicos. Allí surgen los trenes y muñecas para las diferentes clases sociales. Estos juguetes aún no se encontraban estandarizados (MORENO, 2002).

El progreso en materia productiva genera la masificación del juguete posicionando este objeto en signo de aquel. En el siglo XX, ya con el surgimiento del plástico, se pueden fabricar juguetes en serie. Su concepción muta constantemente. En 1930 se lo promueve como material didáctico y ya con la televisión en el año 1952 se suma el marketing televisivo del juguete.

Hacia finales de siglo XX y en el siglo XXI, en contextos de una nueva revolución potente y en muchas formas invisibilizada, encontramos los juegos de máquinas y en

máquinas. Incluso muchos juguetes/juegos que atraen a niños/niñas pasan de la dimensión real a la virtual, es decir los legos pasan de ser bloques de construcción manipulables a ser herramientas virtuales para armar, el ajedrez, el fútbol. La sofisticación de estos juegos son los videojuegos. Juguetes que juegan solos. La anatomía del juguete se transforma en computarizada. "Los videojuegos consisten en un entorno informático que reproducen sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas" (LEVIS 1997, p. 27). Los videojuegos y los juegos online son parte de la transformación que estamos asistiendo. Para comprender cómo juegan niños, niñas y adolescente con estos juguetes es necesario dar voz a los usuarios.

- Procesos simbólicos y juego.

Otro nivel de análisis lo ofrece la relación entre el juego y los procesos simbólicos. Estas actividades se desarrollan en el camino de la ilusión a la desilusión. Durante el primer tramo de vida durante el proceso de separación-individuación aparecen las fantasías y las imágenes. Las imágenes y el juego están articuladas. Las imágenes son construcciones virtuales, reales y objetivas del mundo, apariencias simbólicas que dan expresión directa de las emociones. Los juegos son sucesiones de acontecimientos con imágenes donde la realidad se recrea con distintos fines. La imaginación es una forma de funcionamiento de la mente humana que combina diversas funciones. En este punto Gardner (1982) coincide con el psicoanálisis freudiano y la vincula al pensamiento.

Toda imaginación se alimenta en una producción fantaseada y subjetiva de algo no presente en los elementos “objetivamente” disponibles. Consiste en encontrar relaciones estructurales en las percepciones que den forma expresiva a aspectos de la vida. Estas relaciones son imágenes de sentimientos (SCHLEMENSON & MITJANS, 2014).

En la consulta hospitalaria se reciben niños/niñas de aproximadamente un año donde se observan dos cuestiones: Primero los padres no están propiciando alternativas de juego que ayuden a tramitar la separación paulatina de la simbiosis materna (objeto transicional). Segundo quedan expuestos durante mucho tiempo a un objeto (prioritariamente visual), con intensidad de colores, sonidos y estímulos que sensorialmente no están en condiciones de decodificar. Muchas veces, esto lejos de producir descarga o placer produce alienación y seguramente no lo acompaña en su tránsito a la formación de símbolos. Esto es correlativo a la asiduidad de encontrar en la clínica bebés de 9 meses/1 año y medio con severos trastornos en el sueño y de alimentación en segundo lugar, insume mayor tiempo trabajar interdisciplinariamente con la diada (madre-hijo), para propiciar mejor disponibilidad materna / paterna / adulto. Estos mismos niños (de perpetuarse este funcionamiento), tienen algunas dificultades en la construcción simbólica (análisis de historias clínicas).

En las consultas de familias observamos que los niños/niñas tempranamente pasan tiempo frente a pantallas, manipulan celulares y otros dispositivos. Recientes investigaciones confirman promedio de 4 horas diarias para una población comprendida entre 7 y 18 años.

Durante la edad preescolar los niños desarrollan habilidades para realizar construcciones metafóricas. Sin embargo esta decrece en tanto las experiencias vividas



se tornan más previsible y mientras se van sometiendo a las convenciones (GARDNER, 1982).

La imaginación permite que el pensamiento abandone la argumentación predecible y cree realidades potenciales para su satisfacción ligadas a la promesa de satisfacción futura. Las fantasías son modos en que la actividad imaginativa permite al sujeto proyectarse. Esta función cobra singularidades con los videojuegos y con mirar videos por Youtube.

A través del proceso secundario, los niños en la escuela invisten los objetos sociales como la escritura, la narración y lectura. Lo distintivo y novedoso del aprendizaje humano es la posibilidad de crear objetos mediante la imaginación y siguiendo a Moreno (2002) agregamos que lo distintivo de lo humano es la posibilidad de introducir la novedad. En ellos el sujeto se reconoce, constituye y transforma.

Para Green (2005) estos son los procesos terciarios, que permiten vía la imaginación crear objetos que no existían y satisfacer por esta vía carencias penosas. Estos son modos exitosos de resolver conflictos históricos.

- Las transformaciones del juego entre generaciones

Una dimensión fundamental para profundizar en el conocimiento del juego en las infancias actuales requiere analizar el encuentro entre diferentes generaciones que compartimos transitar tiempos de cambio donde los y las adultos son inmigrantes (incluso extranjeros) en relación a las tecnologías. La generación alfabetizada tempranamente en la cultura digital crece con nuevas modalidades de jugar, aprender

y de convivir. Cambian las interacciones entre los sujetos- objetos y entre sujeto-sujeto.

Las subjetividades infantiles se configuran en nuevos contextos tecno-culturales y como afirmamos la cultura interviene a través de la matriz familiar en la transmisión a la generación siguiente. Hasta el presente los cambios culturales entre generaciones llevaban varias décadas y hasta siglos, pero en el 2020 los tiempos se acortan. Esto último puede producir tensiones dado que los adultos no pueden legar a la generación siguiente formas de ver y habitar el mundo que le eran familiares.

En estos escenarios las Tic's participan brindando experiencias de socialización fuertemente subjetivantes. Para comprenderlas es de utilidad identificar variables/dimensiones de la cultura actual que intervienen en la configuración de la subjetividad y en las acciones infantiles que dan cuenta. Entre ellas tiempo y espacio, historia y geografías son analizadores de la cultura que intervienen en la configuración de la subjetividad y organización de la conciencia. Una derivación consiste en comprender la transformación del presente y futuro. El futuro moderno ha perdido su capacidad ontológica. Su amputación deja al sujeto encerrado en un presente aislado donde se le dificulta imaginar el futuro. El presente es un tiempo cuya función es la velocidad, la instantaneidad que cercena las utopías, y como tal genera ansiedad/vacío por ser un tiempo en suspenso. En relación al segundo, el achicamiento del planeta modifica la noción global de los espacios. En las grandes urbes se fragmenta la ciudad, aparecen espacios de anonimato y se borran los espacios comunes de interacción de diversidad de sectores sociales. Se liquidizan los vínculos entre los sujetos.

Tiempo y espacio son coordenadas bajo las cuales se configuran las subjetividades sin embargo observamos en las entrevistas con niños, niñas y adolescentes que con

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

algunos juegos se alteran las leyes temporales y espaciales por la proliferación de imágenes: la muerte deja de ser un acontecimiento “ayer maté como 100 zombies, algunos zombies matan a otros porque están locos” (Entrevista a niño de 8 años, 2019).

Los juegos de estrategia son preferidos por gran número de usuarios infantojuveniles que se familiarizan con esquivar obstáculos y también con perspectivas sobre diversidad de temas:

[...] estaba jugando una saga que es una casa embrujada de una familia loca, la novia del protagonista había desaparecido y cuando la busca encuentra asesinos con cuchillos que lo quieren matar [...] (adolescente 14 años, 2019).

Estos relatos son recurrentes cuando cuentan sus juegos cotidianos donde haber matado zombies (u otros) es necesario en el camino hacia la meta. Tener que matar es algo naturalizado que se repite regularmente. Identificamos que algunos niños tienen claro que es ficción sin embargo resulta significativo que matar tiene una carga emocional igual a ganar. Matar tiene premios.

Aparece un nuevo paradigma que es la amnesia de estas dimensiones. La realidad virtual altera la legalidad del tiempo y espacio: la ficción desaparece y adquiere estatus de verdad. Se pierde la evanescente identidad del cuerpo y puede escindirse el cuerpo carnal de su representación. Alterna la percepción del orden que se pierde en la imagen. A esto se suman variables como la inseguridad callejera, el trabajo de ambos padres, la economía que otorga centralidad a actividades dentro de la casa o instituciones, la televisión (opera como niñera económica) y los avances tecnológicos y la industria en materia de juegos tecnológicos (máquinas de jugar, consolas portátiles,

pantallas en todas sus formas). Por otra parte, los niños escolarizados transcurren cada vez más horas de su vida en la escuela (privadas o públicas). El incremento de horas para actividades curriculares o extracurriculares disminuyen la experiencia de los juegos espontáneos y en ocasiones se identifica en las observaciones que es necesario motivar los juegos grupales entre niños y niñas pasando de los juegos del como sí (ficción) a juegos del sí (realidad virtual).

Son significativos los relatos sobre las historias de dioses griegos:

¿Conoces a Zeus? Los dioses tenían permitido casarse con su familia. [¿Cómo es eso?] Mirá te muestro -este se casa con la hija del hermano y no pasa nada- o sea es el tío C. (Niño de 11 años, 2019).

En los relevamientos realizados con adultos y jóvenes universitarios sobre sus juegos infantiles, aparece el contraste entre juegos tradicionales/espontáneos, el tiempo destinado a leer, estudiar, jugar libremente en espacios no regulados por juegos regulados en instituciones (deportivas entre otras), videojuegos, juegos en red, mirar televisión y/o navegar por internet, lo que se correlaciona con los relatos de niños, niñas y padres (cuidadores) en la consulta institucional (hospitalaria, escuelas, servicio) y privada.

Las Tic's ganan presencia en la cultura, forman parte de la vida familiar y sus actividades cotidianas. Navegar por internet permite descubrir y mantener activa la curiosidad. Algunos niños/niñas cuentan que encuentran videos con contenidos que brindan respuestas a interrogantes sobre la naturaleza, la vida o el espacio, entre muchos otros temas que los interpelan:

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

[...] estuve averiguando sobre el bigbang; [...] mi hermanita tiene novio. [¿Cómo sabes eso? ¿Acaso no tiene 4 años?] Estoy seguro. Ví en youtube cómo es y hace un gesto sobre el coito para mostrarme (entrevista a niño de 8 años, 2019).

Este fragmento muestra la dificultad de encontrar respuestas verdaderas a enigmas inconscientes antes de comprender cabalmente lo que ve.

La pasión infantil por la tecnología virtual gana terreno todos los días, ocupando incluso horas infantiles como mirar a otros jugadores jugar juegos que no pueden tener. Cabe aclarar que el que los niños y niñas jueguen videojuegos varias horas al día no indica a priori patología alguna, prejuicio que hay que abandonar para sumergirse en la comprensión de las operaciones que ponen en juego en este campo. Furman, M. (2018) explica desde las neurociencias que esto ocurre porque activa el circuito de recompensa (novedad + curiosidad) produciendo aumento de dopamina, lo que brinda un plus de placer. Las tecnologías permiten aprendizajes novedosos y creativos a la vez que atraen al usuario como un imán a estar enchufado, experiencia de placer que busca repetir.

La lógica de los juegos conectivos se vincula a la cultura actual donde el consumo es un organizador social en torno al cual transcurre la vida cotidiana con celeridad impidiendo el despliegue del pensamiento crítico.

Vale la pena hacer una diferenciación importante entre el consumo y el consumismo para comprender modalidades relacionales entre jugadores y juego. El consumo podría definirse como punto final del proceso de reproducción del capital y del trabajo en el sistema capitalista. Es un proceso social de apropiación de los productos, proceso de

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

lucha entre las clases por participar en la distribución de los bienes y la satisfacción de las necesidades.

El consumismo es una deformación del consumo, genera una actitud adictiva a consumir, bienes materiales y simbólicos, a partir de la cual los sujetos se homogenizan, perdiendo autonomía y singularidad. El sujeto de esta época afectada por la pérdida de la idea de progreso y de utopías es proclive a ligarse a algunos de los ideales cortoplacistas que la misma propone, entre otros aquellos fuertemente promovidos por la cultura dominante a través de los medios masivos de comunicación y las Tic's (TORCOMIAN & SISMONDI, 2004).

En esto participan las publicidades de juegos donde niños y niñas han devenido en consumidores importantes y los adultos o padres saben qué juego comprar pero no comprenden cómo se juega o de qué se trata el juego. Gran parte de la tecnología está dirigida especialmente a niños, niñas, adolescentes y jóvenes. Estos juegos entrenan para un mundo tecnológico donde sus padres no sabrían manejarse.

Penetrar en el meollo del videojuego genera curiosidad. Los niños experimentan entre pantallas una adrenalina por jugar (estímulos, novedad), ganar (premios), seguir jugando (curiosidad sobre lo que se presentará) o pasar a otra nueva experiencia con otro juego, generando una necesidad que podría ser adictiva y por ello la tarea de prevenir empieza por introducir un hiato. Según los relevamientos de la Defensoría del NNA en una muestra de 2500 chicos y chicas entre 7 y 18 años, están 4 horas promedio diarias frente a las pantallas. Investigaciones recientes estudian las relaciones de niños y niñas con los videojuegos en las que distinguen tres niveles: la narración, la interfaz y el sistema de reglas (RUSCH, 2007).

Según Barbabella & García (2015) la narración refiere a la historia que cuenta el videojuego, brinda metas, conflictos e incertidumbre, planteando distintos grados de tensión y drama. La experiencia narrativa puede tomar dos formas: una narrativa fija, que consiste en momentos prescriptos y estructuras que son relativamente rígidas; o una narrativa emergente, la cual surge durante el juego en formas comúnmente inesperadas, como resultado del jugar individual momento a momento. La que más relatan los niños atraparlos son este último tipo de narrativas.

En la experiencia clínica infantil encontramos que niños/ niñas cuando cuentan sus experiencias con los videojuegos transmiten la pasión que les produce la historia del juego y cómo el personaje se apropia de ellos mientras juegan, de modo de querer seguir jugando durante horas (Análisis de historias clínicas).

La segunda dimensión, la interfaz, la identifican como semejante a lo que ocurre en el cine sin embargo encuentran que en los videojuegos asume además un rol de comunicación entre el jugador y el sistema de juego. Le brinda información al jugador, proporcionando una respuesta a sus acciones en el juego, que constituyen pistas acerca de cómo proseguir y qué hacer. Así, cumple una importante función en el sostenimiento del compromiso emocional del jugador (BARBABELLA & GARCÍA, 2015).

Esto coincide con lo descrito por Moreno (2004) y con las observaciones clínicas realizadas donde encontramos que estarían establecidas las alternativas y el jugador a pesar de proyectarse en el protagonista pierde la posibilidad de introducir gradualmente la novedad.

La tercera dimensión es la interactividad -que no está presente en otros productos audiovisuales como el cine-, posibilitada por un sistema de reglas para su

funcionamiento, que permiten al jugador interactuar con el juego. Son pautas presentes de antemano (BARBABELLA & GARCÍA 2015).

Muchos de estos juegos no evocan el pasado, sino que transitan hacia un mundo de fantasías futuro permitiendo canalizar energías y proyectar impulsos. Los personajes deben avanzar hacia la meta, ofrecen alternativas para sumar puntos y obtener premios, que son refuerzos positivos que motivan jugar. Héroes, guerreros, robots, luchadores, naves espaciales que vuelan a la velocidad de la luz, zombies y otras clases de fantasmas sustituyen las viejas historias de los cuentos infantiles y son protagonistas que atrapan al jugador y que niñas, niños y adolescentes cuentan que les gustan.

Particularmente muchos de estos juegos producen una inmersión imaginaria en escenarios donde jugar los acerca al mundo de los adultos con aspectos comunes a los viejos juegos donde se armaba la casita, la mamá, el negocio o el policía y ladrón. Estos viejos juegos permitían desarrollar imaginación, fantasías, identificación, construcción, desafíos y también se repetían una y otra vez e iban incorporando más o menos la novedad. Ésta última ahora está más limitada sin embargo hay variantes en las que también podría tener algún espacio. En esto estaría lo que los adultos podemos ofrecer de combinar con estos juegos: inventar un juego.

Los niños cuentan que les gusta jugar con otros (padres o pares) a videojuegos, con los que compiten, cooperan y aprenden. Algunos niños eligen juegos que les permiten identificaciones familiares, jugar a las compras, al fútbol o armar una banda. Así mismo pueden sentir placer en la repetición de pistas ya realizadas ya que con el aprendizaje previo pueden alcanzar las veces siguientes mejores logros y obtener mayores premios virtuales lo que les produce satisfacción como cuando se gana cualquier partida.



---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

Cuando las dificultades son altas, igual que frente a otros conflictos cognitivos, aparece el aburrimiento o frustración, abandonan el juego y pasan a otro nuevo.

Los juegos en redes permiten interacciones sociales ya que se coopera para ganar en equipo. Sin embargo, en ocasiones combinan desafíos con riesgos que dependiendo de las singularidades de los niños o niñas pueden derivarse en problemas como los juegos del ahorcado u otros similares.

- Los desafíos. Juegos virales. Nuevas formas de interactuar

La relación entre juegos y desafíos requiere profundizar brevemente en su dinámica dada su repercusión actual. Los desafíos consisten en acciones de competir, reto o provocar a alguien y generalmente implican una transgresión.

A la consulta pediátrica hospitalaria infantil o al servicio de orientación en crianzas saludables llegan demandas con interrogantes sobre situaciones en las que los desafíos ponen en riesgo a niños/niñas que grupalmente asumen realizar acciones generadoras de algún daño. Esto sucede en parte porque espacio, tiempo y cuerpo se subvierten en el juego. El cuerpo se evanesce frente al tiempo en suspenso, sin futuro. Deja de percibirse su potencial daño, subestimando sus efectos. Situaciones como niñas introduciendo papel en el globo ocular (diagnóstico inicial confuso con miosis), arrancarse y comerse el pelo de la cabeza o las recientes viralizaciones de los rompe-cráneos o rompe-boca cuyo juego consiste en poner de un modo innovador la traba para que el otro/otra se caiga y golpee la cabeza o la boca. En esta interacción se suma que le puedo hacer al otro una broma donde pongo a prueba si lo advierte o cae en la trampa. La posibilidad de lastimarse, provocar dolor y hasta la muerte es alta. Acá el

imperativo “no le hagas a tu semejante lo que no te gustaría te hagan a ti” no se cumple. Se rompe un acuerdo tácito de convivencia donde se advierte el desconocimiento del lazo social (o su ruptura), el otro no es tomado como sujeto sino como objeto de diversión. Cabe destacar que lo que mueve esta acción destructiva no consiste en algo nuevo. La novedad radica en la modalidad en que ese comportamiento humano de causar daño a otro se expresa.

Algunos de estos juegos capturan aspectos de la naturaleza humana que en el pasado otras actividades lograban con la diferencia que tienen la oportunidad de hacerse virales. Los creadores de juegos conocen el anzuelo, el mecanismo psíquico tras la pantalla y la capacidad de desligazón donde el porvenir se asemeja a una estructura de fantasías. Esto contribuye a dilucidar como una guerra real donde semejantes de carne y hueso mueren, donde niños y niñas padecen hambre se convierte en un juego donde niños entre 10 y 14 años pulsan para recibir premios por matar. ¿es el deseo de matar a otro? ¿Es ficción? ¿Es desprecio por la vida humana? ¿La naturalización frente al dolor produce anestesia?

Los grupos de Whatsapp, Instagram u otras redes juveniles se convierten en espacios virtuales de interacción cotidiana que intervienen en las relaciones cara a cara como un continuo que puede pasar inadvertido para adultos. En ellos se suma el efecto “me gusta” que colocan en la foto, noticia, mensaje. Es un espejo/espejismo donde los participantes se exponen.

El fenómeno llamado bulliying que es el hostigamiento sistemático entre pares se exagera en estos espacios donde se multiplican por un lado la popularidad, los seguidores e influencers y por otro se ejercen acciones de maltrato en forma de burla, con diferentes matices como en la publicación de fotos/situaciones vergonzantes o

condenatorias. Lo privado y lo público se mezclan, la intimidad es compartida y la posibilidad de metabolización y tramitación de sus efectos suele no estar. En el caso de poder hablar de ello se advierte la presión, angustia y la impotencia frente a la cantidad de involucrados. La noticia corrió por las redes. Algo que otorga la fantasía de disminuir el malestar tiene su contrapartida de exceso, de sobremalestar.

Estos acontecimientos forman parte de la vida cotidiana de niños, niñas/adolescentes y de la convivencia escolar donde el malestar se incrementa por la combinación de hechos en las redes, aula o salidas. En estos grupos hay interacciones de todo tipo y cuando uno pide la tarea porque estuvo enfermo la solidaridad no se presenta. Incluso algunos niños/niñas utilizan los teléfonos de sus madres, las que en ocasiones intervienen más que para advertir y cuidar, para confundir.

## 5. Cierre

Entre las conclusiones identificamos diversidad de dimensiones involucradas en los juegos actuales, la pasión que despiertan los videojuegos en niños, niñas y adolescentes, el incremento de horas frente a pantallas donde es difícil establecer cortes. El malestar en la cultura tiene vigencia en el siglo XXI. En el escenario actual convivimos varias generaciones contemporáneas de coetáneos con experiencias culturales disímiles que dificultan la convivencia.

Así mismo se focaliza en los juegos de desafío que pueden implicar riesgos para sí mismos y los pares. La transformación de los juguetes es correlativa al cambio de la actividad de jugar infantil donde espacio y tiempo cobran nuevas dimensiones. La explosión de las tecnologías digitales se convierte en una revolución que otorgan

novedades continuas, interviene en el lazo social y plantea el desafío de identificar los procesos psicológicos que se ponen en juego a la hora de jugar videojuegos.

En la clínica institucional hemos identificado la presencia de juegos asociativos y conectivos. Podemos afirmar que éstos últimos van ganando lugar en las preferencias de niños y niñas desde temprana edad en las dos últimas décadas. Los juegos conectivos con su combinación de estímulos constantes, premios y dopamina se convierten en entretenimientos placenteros por excelencia donde estar conectados a las pantallas cuatro horas diarias promedio son una realidad cotidiana en todos los sectores sociales. Estas horas ganan frente a las escolares o familiares. Por ello las interacciones con estos juegos transforman las subjetividades, la visión del mundo y los modos de socialización. Las herramientas y recursos clínicos deber renovarse en función de estos hallazgos.

El poder de estos juegos es advertible en sus efectos. Por ello consideramos fundamental desarrollar estudios de seguimiento sobre el juego infantojuvenil y su intervención en el desarrollo infantil. Entendemos que el jugar como actividad privilegiada de las infancias mantiene su relación con la generación de espacios transicionales, la configuración de la subjetividad de niños y niñas en contextos tecno-culturales actuales y también en las formas de aprender y convivir.

El juego y las interacciones sociales pueden transformarse en un gran espectáculo y las interacciones en las redes son facilitadoras para que todos puedan visionarlo. Por ello estas investigaciones deberían estar acompañadas de la reflexión crítica donde no sumen al investigador como espectador ausente frente a fenómenos que se transforman a velocidad y requieren dispositivos de promoción de la salud y de

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

reducción de daño los que como universitarios y psicoanalistas somos responsables de diseñar.

## Bibliografía

- BARBABELLA, M. & GARCÍA, S. (2015). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. Diálogos Pedagógicos. Año XIII, N° 25, abril 2015. (Pp 86-105)
- BLEICHMAR S. (2005) Subjetividad en riesgo. Editorial Topía. Buenos Aires. 1ª edición.
- FREUD, S. (1930). Obras completas de Sigmund Freud - El malestar en la cultura. Tomo XXI. Amorrortu editores. Bs As.
- FREUD, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. Tomo IX. Obras completas de Sigmund Freud. Amorrortu editores. Bs As
- FURMAN, M. (2018). Guía para criar hijos curiosos. Ideas para encender la chipa del aprendizaje en casa. Siglo XXI editores. Bs As.
- GARDNER, H. (1982) Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva hacia la creatividad.
- GREEN, A (2005) Ideas directrices para un psicoanálisis contemporáneo. Amorrortu editores. Argentina
- GONZALEZ REY, F. (2011) El Sujeto y la subjetividad en la Psicología social. Un enfoque histórico- cultural. Noveduc. Buenos Aires. Argentina.
- LACAN, J. (1995) Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. El Seminario. Libro XI. Paidós. Bs. As.
- LAPLANCHE, J & PONTALIS, J (1981) Diccionario de Psicoanálisis. Labor editorial. Bs As
- LEVIS, D. (1997). Los videojuegos: un fenómeno de masas. Barcelona: Paidós.
- MORENO, J. (2002). Ser humano: la inconsistencia, los vínculos, la crianza. Editorial: Libros del Zorzal, Buenos Aires. ISBN 9789871081059
- MORENO, J. (2010) Tiempo y trauma: continuidades rotas. Lugar editorial. Buenos Aires. ISBN :978-950-892-364-6
- PAOLICCHI, G.; KOHAN CORTADA, A.; COLOMBRES, R. M.; PENNELLA, M. ; MAFFEZZOLI, M.; GARAU, A.; MAESTRO, M. C.; RODRÍGUEZ, M. F. ; ABREU, L. & BOSOER, E. (2012).

---

TORCOMIAN, C. Infancias y juego en contextos tecno-culturales. INFEIES – RM, 9 (9). Debates contemporáneos - Mayo 2020: <http://www.infeies.com.ar>

---

Attachment and play: Epochal marks in the conformation of parental functions. Anuario de investigaciones, 19 (2), 243-254. Recuperado el 07 de agosto de 2018, de [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1851-16862012000200032&lng=es&tlng=en](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1851-16862012000200032&lng=es&tlng=en).

ROSE, N. (2003) «Identidad, genealogía, historia». En Cuestiones de identidad cultural. S. Hall y P. Du Gay (comps.) Pp: 214-250. Buenos Aires: Amorrortu.

RUSCH, D. C. (2007). Emotional Design of Computer Games and Fiction Films. En A. Jahn-Sudmann & R. Stockmann (Eds). Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears (pp. 22-32). Houndmills: Palgrave.

SCHLEMENSON, S. & MITJÁNS, A. comp. (2014). Aprendizaje y Subjetividad: un diálogo entre el psicoanálisis y el enfoque histórico cultural. Editorial Eudeba.

SISMONDI & TORCOMIAN (2004) “Culturas consumistas, procesos identitarios de niños y jóvenes. Salud y Educación”. Revista Nuestra ciencia Del Colegio de Psicólogos de la Provincia de Córdoba.

WINNICOTT, D (1982) Realidad y Juego. Editorial Gedisa. Argentina