



Reflexiones sobre la simbolización subjetivamente en el videojuego

Lic Andrea Nieves Giacomini

angiacomin@yahoo.com.ar

Facultad de Psicología | Universidad Nacional de La Plata (UNLP)

Eje temático: Psicología Clínica

Resumen

Se presentan en esta ponencia desarrollos conceptuales en el marco del trabajo de investigaciones actuales en las cátedras de Psicología Evolutiva I y Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

A partir de los aportes teóricos de la teoría psicoanalítica y de la escuela inglesa, nos proponemos delimitar la noción de juego y de simbolización a la luz de las modalidades tradicionales del jugar en correspondencia a la época en que estas formulaciones fueron enunciadas y con el fin de problematizar ambos conceptos en la modalidad del videojuego. Específicamente, nos preguntamos sobre el lugar de la simbolización subjetivante e.

Comenzaremos nuestro recorrido conceptual desde la perspectiva freudiana. A partir de Sigmund Freud, pensamos el juego como un modo de trabajo del aparato psíquico en una de sus manifestaciones más temprana. Jugar en el contexto del proceso analítico es invitar al niño a trabajar psíquicamente. El juego es la puesta en escena que abrirá el camino al trabajo de construcciones allí donde la puesta en acto permite ampliar la simbolización tendiente a anudarse en la puesta en palabras.

Continuamos con los aportes de Donald Winnicott. Este autor pone el acento en la experiencia. El jugar, en tanto puesta en acto, diferente del pensar o el hablar, es condición de posibilidad para dominar la realidad exterior, pero esta exterioridad, a su vez es producto de la creación en consonancia con el desarrollo del sentimiento de ser. El niño cuando juega está constituyendo su subjetividad. Cuando se emplea el simbolismo el niño ya distingue con claridad entre la fantasía y los hechos, entre los objetos internos y los externos, entre la creatividad primaria y la percepción. El juego implica como trabajo psíquico la subjetivación de la existencia del otro.

Finalmente, problematizamos la lógica significativa en el videojuego. Siguiendo a Julio Moreno (2010) podemos pensar en dos formas de interpretar la realidad: la asociación y

la conexión. Cada una de estas maneras de vincular la realidad refleja una singular lógica significativa. En cuanto a los videojuegos, pertenecientes a la categoría de los juegos conectivos, se desarrollan a partir de un escenario preestablecido por las posibles variaciones a las que tendiera la programación. El material que se ofrece consiste en imágenes que se relacionan en base a las leyes de la contigüidad, realidad que en sí misma está enmarcada en un tiempo limitado por la velocidad de los reflejos. No podemos pensar en la temporalidad en una realidad que está siempre presente. Se borra todo y no queda registro de nada, o bien, vuelve todo, tal cual fuera almacenado en la memoria de la máquina.

En el juego asociativo, por el contrario, el tiempo es irreversible, en función de evocar o representar la realidad el sujeto imprime su sentido sobre un objeto externo complaciendo su fantasía.

Consideramos, entonces, que el niño al jugar despliega una lógica significativa, reflejo de una construcción singular. Desde una concepción diacrónica del tiempo, el juego se presentaría como una escena producto de la historización subjetiva. La capacidad para entrar en una escena de juego es posible a partir del encuentro con otro que ofrece la ilusión de crear el objeto.

Concluimos que el videojuego alude a una lógica significativa que no se correspondería con la categoría de juego elaborada desde los autores trabajados.

Palabras clave: juego, videojuego, simbolización, trabajo psíquico

Abstract

This paper presents conceptual developments within the framework of the current research work in the Chairs of Evolutionary Psychology I and Clinical of Children and Adolescents of the Faculty of Psychology of the La Plata University (UNLP).

Based on the theoretical contributions of psychoanalytic theory and the English school, we propose to delimit the notion of play and symbolization in light of the traditional modalities of playing in correspondence to the period in which these formulations were enunciated and for the purpose of problematizing both concepts in the mode of video-game. Specifically, we ask ourselves about the place of subjectivizing symbolization in video games.

We will begin our conceptual journey from the Freudian perspective. From Sigmund Freud we think of play as a mode of work of the psychic apparatus in one of its earliest manifestations. Playing in the context of the analytical process is to invite the child to work

psychically. The game is the staging that will open the way to the work of constructions where the implementation allows expanding the symbolization tending to knot in the putting into words...

Keywords: game, video-game, symbolization, psychic work

Se presentan en esta ponencia desarrollos conceptuales en el marco del trabajo de investigaciones actuales en las cátedras de Psicología Evolutiva I y Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

A partir de los aportes teóricos de la teoría psicoanalítica nos proponemos delimitar la noción de juego y de simbolización a la luz de las modalidades tradicionales del jugar en correspondencia a la época en que estas formulaciones fueron enunciadas y con el fin de problematizar ambos conceptos en la modalidad del videojuego. Específicamente, nos preguntamos sobre el lugar de la simbolización subjetivante en los videojuegos.

Comenzaremos nuestro recorrido conceptual desde la perspectiva freudiana. A partir de Sigmund Freud pensamos el juego como un modo de trabajo del aparato psíquico en una de sus manifestaciones más temprana.

En 1908 en *El creador literario y el fantaseo*, Freud enuncia que el juego es la ocupación preferida y más intensa del niño, donde crea un mundo propio, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Y lo toma muy seriamente, empleando en él grandes montos de afecto. En el juego el niño apunta situaciones imaginadas en objetos palpables y visibles del mundo real y este apuntalamiento en cosas reales es lo que diferencia el jugar del fantasear. Podemos pensar el juego como la puesta en escena de la fantasía, regida por el principio de placer y apartada del examen de la realidad.

En 1920, en *Más allá del Principio del Placer*, al abocarse al estudio del juego del Fort-da, advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida. De ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan de la situación. Pero también formula que el carácter displacentero de una vivencia no siempre la vuelve inutilizable para el juego. En este punto teoriza que la repetición estaría conectada a una ganancia de placer de otra índole, es decir, directa. Entonces, en el intento de procesar psíquicamente algo impresionante, el niño, repite en el juego algo desagradable que se exterioriza de manera primaria e independiente del principio de placer-displacer.

A partir de estas elucidaciones, podemos precisar que en el juego infantil se entrelazan la satisfacción pulsional placentera y la compulsión de repetición. El niño repite la vivencia

displacentera porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Y lo novedoso consiste en que en cada nueva repetición consigue perfeccionar ese dominio.

Las pulsiones que compelen a la repetición no se encuentran en estado ligado, no son susceptibles del proceso secundario. El juego, permite pensar desde los postulados de Freud en el trabajo psíquico en que se encuentra sumido el niño.

Siguiendo la propuesta de nuestro trabajo, problematizaremos la lógica significativa en el videojuego. Siguiendo a Julio Moreno (2010) podemos pensar en dos formas de interpretar la realidad: la asociación y la conexión. Cada una de estas maneras de vincular la realidad refleja una singular lógica significativa. En el videojuego, el material que se ofrece consiste en imágenes que se relacionan en base a las leyes de la contigüidad, realidad que en sí misma está enmarcada en un tiempo limitado por la velocidad de los reflejos. No podemos pensar en la temporalidad en una realidad que está siempre presente. Se borra todo y no queda registro de nada, o bien, vuelve todo, tal cual fuera almacenado en la memoria de la máquina.

Jugar en el contexto del proceso analítico es invitar al niño a trabajar psíquicamente. El juego es la puesta en escena que abrirá el camino al trabajo de construcciones allí donde la puesta en acto permite ampliar la simbolización tendiente a anudarse en la puesta en palabras. En el juego asociativo, por el contrario, el tiempo es irreversible. En función de evocar o representar la realidad el sujeto imprime su sentido sobre un objeto externo complaciendo su fantasía.

Invitar al niño a jugar es promover el trabajo psíquico de representar. Es ofrecer cosas palpables y visibles del mundo real como apoyo para la puesta en acto de escenificaciones, para el despliegue de las diferentes dimensiones vivenciales, representacionales y pulsionales de sus fantasías. Reconocer la presencia de estas dimensiones es condición de necesidad para formular un dispositivo en la clínica que permita pensar que lo real no simbolizado pueda comenzar a simbolizarse, que el juego empiece a tener figuraciones y que esto es un modo de inscripción psíquica de una representación allí donde no la había (Bleichmar, 1999).

Desde los desarrollos conceptuales de Donald Winnicott, este autor de habla inglesa introduce la diferenciación que su lengua habilita y de este modo distingue el *play* (juego libre, improvisado) y el *game* (juego reglado, con normas). A su vez, enuncia la posibilidad de distinguir entre el sustantivo y el gerundio del verbo (*play/playing*) inaugurando en la historia de la clínica psicoanalítica la importancia de enfatizar la diferenciación entre la capacidad para jugar, la capacidad para entrar en una escena de juego y el contenido que pueda tener un juego (Winnicott, 1971).

El autor formula que el juego es universal, corresponde a la salud, facilita el crecimiento y, por tanto, conduce a relaciones de grupo y puede ser una forma de comunicación en psicoterapia. También nos dice que es una acción precaria, entre la realidad psíquica personal y la experiencia de dominio de objetos reales.

A partir de enunciar su frase célebre “el jugar tiene un lugar y un tiempo” (Winnicott, 1971: s/p), ubica al juego en una zona intermedia de experiencia, que no es objeto de ataques, lugar donde el niño se pierde en sus juegos. Esta zona intermedia, a su vez, es necesaria para la iniciación de una relación entre el niño y el mundo.

Esta zona de juego es una zona intermedia porque no pertenece a la realidad psíquica interior pero tampoco se encuentra fuera del individuo, es decir, en el mundo exterior. Es una enunciación paradójica que ofrece la posibilidad de pensar en una realidad que no es real. En el juego, el niño toma cosas de la realidad exterior y las usa al servicio de la propia realidad interior, para mostrar algo de la realidad interior sin necesidad de alucinar; permite manipular el mundo exterior al servicio de sueños, de fantasías, de ilusiones y de descargar esa significación interior. Muestra la capacidad potencial para soñar despierto, la capacidad de ilusionar.

Otra de las frases con que reconocemos al autor “jugar es hacer” nos habla de la temporalidad. Cuando se sostiene en el tiempo, el juego, tiene valor creativo y productivo, es el mundo de la ficción. La ficción que crea tiene lugar en su propio mundo subjetivo.

El espacio transicional se crea en un primer tiempo entre la madre y el niño pero, una vez constituido, es un espacio entre dos, paciente-analista. La madre exterior existe en el comienzo del establecimiento en la mente del bebé o en su realidad psíquica personal proporcionando un imago de ese mundo, pero para el bebé cada objeto es hallado y entonces la vida comienza de manera creadora. Cada objeto es investido con la calidez de la primera vez y el bebé encuentra placer una y otra vez en este jugar que empieza tan temprano y vuelve a empezar una y otra vez elaborando de forma imaginativa, usando los objetos reales de manera creadora.

En cuanto a los videojuegos, pertenecientes a la categoría de los juegos conectivos, se desarrollan a partir de una realidad que está presente en sí misma, es decir, que estaría delimitada por las condiciones de un escenario preestablecido por las posibles variaciones a las que tendiera la programación

Este autor pone el acento en la experiencia. El jugar, en tanto puesta en acto, diferente del pensar o el hablar, es condición de posibilidad para dominar la realidad exterior, pero esta exterioridad, a su vez es producto de la creación en consonancia con el desarrollo del sentimiento de ser.

En el videojuego, el escenario ofrece configuraciones simbólicas estándares que obstaculizarían las trayectorias significantes particulares.

La noción de juego, desde los postulados winnicotianos se daría en la superposición del encuentro en una zona donde el estar disponible convoca al otro a tomar una posición particular, donde se presta a ser usado. Lo que hacemos juntos comienza a tener figuraciones y, en este juego en el “entre”, es posible la construcción de lo que no tenía inscripción psíquica. De aquí se desprende la ubicación de la entrevista terapéutica en la zona de juego. Aparece el trabajo analítico en otra dimensión a partir de prestarse el analista a ser usado como objeto. Zona donde no puede haber mucha intrusión del otro, ni mucha distancia porque aparecería lo arcaico.

El niño cuando juega está constituyendo su subjetividad. Cuando se emplea el simbolismo el niño ya distingue con claridad entre la fantasía y los hechos, entre los objetos internos y los externos, entre la creatividad primaria y la percepción. El juego implica, como trabajo psíquico, la subjetivización de la existencia del otro.

Asumiendo que las propuestas teóricas psicoanalíticas y de la escuela inglesa son formulaciones de época y que las modalidades actuales de presentación del jugar están sufriendo cambios y modificaciones, presentamos las siguientes hipótesis que se desprenden del recorrido conceptual que hemos desarrollado:

- Al jugar, el niño despliega una lógica significativa, reflejo de una construcción singular.
 - Desde una concepción diacrónica del tiempo, el juego se presentaría como una escena producto de la historización subjetiva.
 - La capacidad para entrar en una escena de juego es posible a partir del encuentro con otro que ofrece la ilusión de crear el objeto.
 - El videojuego alude a una lógica significativa que no se correspondería con la categoría de juego elaborada desde la perspectiva psicoanalítica
 - El escenario en el videojuego se ofrece ya creado y funcionando con la lógica del “todo o nada que tiñe la escena de lo sumamente intrusivo o meramente distante.
 - En el video juego el encuentro con el otro es inmediato, la realidad está siempre presente a partir de las posibilidades anticipadas que ofrece la programación del juego.
 - En el videojuego opera una lógica significativa, basada en la contigüidad de las imágenes que impide la simbolización constitutiva propia del trabajo psíquico.
 - En ausencia de una concepción diacrónica del tiempo en el videojuego se pierde la singularidad impidiendo la historización subjetiva.
 - En el videojuego la repetición de la escena, a lo sumo, permitiría enriquecer la técnica, pero dejaría de lado el trabajo de elaboración psíquica corolario de la simbolización.
- Quedaría para elaborar en trabajos futuros la relación entre la noción de juego- el concepto de lógica significativa y simbolización.



Referencias bibliográficas

Bleichmar, S. (1999). *Clínica Psicoanalítica y Neogénesis*. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. ([1908|1988). “El creador literario y el fantaseo”. En *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Freud, S. ([1920| 1988). “Más allá del Principio del Placer” ”. En *Obras Completas*. Buenos Aires: Amorrortu.

Moreno, J. (2010). *Ser Humano La Inconsistencia, los vínculos, la crianza*. Buenos Aires: Letra Viva.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Buenos Aires: Paidós.

