

El cuco del juego digital

Autores:

Lic. Marta Verónica Zubowicz

MN.N* 42892

¿A qué juegan los niños hoy?

El Cuco es quizás uno de los primeros juegos que se le enseñan a los niños, nos escondemos tras un objeto y luego aparecemos causando una gran sonrisa en el bebé, presencia y ausencia se juegan, y juegan en el juego estructurando el psiquismo infantil.

¿Qué lugar ocupa el juego en los niños? ¿Hablamos de jugar cuando se trata de estar detrás de una pantalla? ¿O los juegos digitales se les revelan a los adultos como un gran cuco al que hay que evitar?

Las pantallas están presentes en casi todos los ámbitos de la sociedad actual, se vive y se trabaja con ellas; las vemos y las utilizamos en la calle, en los medios de transportes y en los lugares de esparcimiento.

Sin embargo, al mismo tiempo que las pantallas forman parte de nuestra vida cotidiana, surgen los detractores que denuncian lo perjudicial que es esta actividad en la infancia.

Muchos expertos recomiendan limitar el tiempo que los niños están frente a ellas y pasar más tiempo en familia compartiendo lecturas y espacios al aire libre, incluso invitan a la incorporación de antiguos juegos infantiles.

Probablemente estas preocupaciones se deban a cierta nostalgia por aquella niñez de plazas y veredas, con menos obligaciones y menos reglas, un tiempo que como todo tiempo pasado va quedando atrás.

¿Es realmente necesario limitar los dispositivos electrónicos? ¿Se podría volver a los antiguos juegos sin marginar a los niños y dejarlos fuera de una sociedad futura cibernética? ¿Pueden ambos juegos convivir sin entorpecerse y sin contraer consecuencias no deseadas?

Sería éste el planteo que nos ocupa: ¿A qué juegan los niños hoy?

La imaginación supone un concepto atemporal que se ha dado desde siempre y en todas las edades, pero las cosas han cambiado y pareciera que las nuevas tecnologías no dejan el espacio suficiente para articular la fantasía con algo de la realidad.

El futuro se perfila como una gran imagen amenazante, casi como esa escena del film de Woody Allen en donde el seno materno lo perseguía.

Hay publicidades que ubican a personas en contextos virtuales en los que aparentemente se puede prescindir de un otro y esto asusta. Al mismo tiempo enseñan una gran conectividad con el mundo en donde el conocimiento se expande de manera exponencial y a los niños se los debe ir educando para vivir allí.

¿Es esto algo perjudicial? ¿No hacerlo implicaría marginarlos? ¿Hacerlo les quitaría escenarios vitales?

¿O son nuevos niños con diferentes pensamientos y diferentes formas lúdicas?

La representación del mundo que tenemos se compone de imágenes. Imágenes visuales, auditivas y táctiles que nos sitúan en tiempo y espacio. Las imágenes que incorporamos se configuran a partir del ambiente que nos rodea captando la información que llega del entorno, dependiendo de la información que sea proporcionada se conformará el mundo que se habita, es decir, que si el entorno ofrece imágenes limitadas nuestro mundo también lo será.

El jugar es una actividad recreativa que ha existido aún en las comunidades más antiguas.

En México, por ejemplo, se recrea en espectáculos el juego de pelota que realizaban los Mayas en épocas precolombinas. También se han encontrado evidencias del juego en épocas de los griegos y los romanos.

En el siglo XVII se comenzó a utilizar el juego como elemento de aprendizaje; la fabricación de juguetes, que surge con la Revolución Industrial, incitó al desarrollo de la creatividad y promovió un cambio en las actitudes al ligar esta actividad con la cultura.

El jugar aporta diferentes estímulos al cuerpo y a la mente favoreciendo el desarrollo de capacidades prácticas y psicológicas que ayudan a incorporar la información circundante.

Winnicott menciona que se necesita de un ambiente facilitador que permita que se desarrolle la capacidad de jugar; partiendo de la experiencia de la ilusión de que puede crear su propio mundo, para luego atravesar un periodo de desilusión que delimite el borde entre la realidad interna y la realidad externa.

Freud confiere al juego el estatuto de distinguirse de la realidad, al igual que la poesía, diciendo que una es continuación de la otra, sólo que el poeta crea su mundo de fantasía separándolo de la realidad efectiva, mientras que el niño necesita apuntalarse en los objetos de la realidad para poder jugar. La persona adulta, continúa Freud, que ha dejado de jugar, en realidad no lo ha hecho, solo resigna sostenerse en objetos y crea sus sustitutos en la fantasía. Concluye: "...y que el goce genuino de la obra poética proviene de la liberación de tensiones en el interior de nuestra alma."

En esta analogía entre el jugar y el fantasear se puede observar como el jugar ayuda a la liberación de tensiones, dando cuenta de la importancia de ésta actividad y advirtiendo un problema en el niño que no juega.

Freud a través del famoso juego del Fort Da ("Se fue". "Acá está") ejemplifica cómo el niño expresa sus emociones hostiles arrojando objetos, repitiendo como juego una vivencia pasiva que ahora la recrea activamente ayudándolo a tolerar la espera y a renunciar a la satisfacción inmediata.

Para Lacan también el juego proporciona "...descargas placenteras desde el punto de vista del principio de placer" y relaciona el jugar con la repetición y con el intento de volver a encontrar el objeto perdido en la mítica primera vivencia de satisfacción.

Mientras que para Melanie Klein el juego es una forma de hacer más tolerable la realidad junto al refugio que les proporciona la fantasía.

Limitando el espacio interno del externo por medio de la repetición que proporciona el juego, los niños obtienen seguridad y satisfacción más allá del juego que se juegue. La importancia residiría en que exista la posibilidad de jugar con cualquier objeto de la realidad en el que puedan apuntalarse.

¿Podrían ser considerados objetos de la realidad que sostengan el juego los dispositivos tecnológicos?

Ya no hay tiempo para jugar en las veredas o en las plazas, las muchas actividades que se realizan hoy limitaron ese tiempo libre. El juego se desenvuelve mayoritariamente en un territorio virtual que les permite conectarse con lo cultural por medio de lo tecnológico.

Es común ver a niños muy pequeños manipulando Tablet o celulares de manera autónoma, aprenden los números para digitar las claves e incluso incorporan otros idiomas que necesitan para investigar aquello que les interesa.

Al ir integrando, decodificando y transformando distintas informaciones, al mismo tiempo estimulan el aprendizaje y

aprehenden el mundo de una manera diferente; sin embargo, los juegos tradicionales siguen conviviendo con los nuevos juegos cuando se presenta la oportunidad.

El ser humano es un ser gregario, siempre que exista la posibilidad de estar con otro se privilegiará el encuentro aun cuando eso no sucede concretamente, cuando el niño está frente a una pantalla, no está jugando solo, también en los juegos digitales hay otro, otro que se imagina real o se proyecta, pero también hay otro del otro lado de la red que posibilita este jugar acompañado.

Las formas de expresarse difieren con el tiempo y con los elementos que tengamos al alcance, desde un lápiz, un papel o una soga hasta una Tablet, un drone o un E- book, objetos con los que se van conformando nuevas realidades que dan respuesta a nuevas problemáticas que nos ofrece la vida actual.

Los desafíos para encontrar las nuevas respuestas nos llevan a ir descubriendo otras formas de jugar y nuevas maneras de pensar que se van desarrollando apoyadas en el uso que los niños pueden hacer con la tecnología. Quizás, ofreciéndoles diferentes alternativas que configuren el espacio del juego, les estemos dando la posibilidad de una elección más libre y más acorde con su tiempo.