

## **Hoy traje la compu... ¿jugamos?**

En la actualidad muchas veces nos encontramos en el consultorio con chicos que han sido atravesados por la tecnología desde su nacimiento mismo. Son ellos, los nacidos a lo largo de la década de los noventa, los llamados “nativos digitales”, los que han sido socializados culturalmente bajo la influencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (T.V., Cable, Internet, celulares, redes sociales, videojuegos, etc.). Esto implica que presentan una subjetividad que responde a este atravesamiento, y una serie de rasgos de comportamiento social y cultural diferenciados respecto a los niños y adolescentes de décadas anteriores.

Incluso podemos detectar que ya no hay un exceso de televisión en estas generaciones, sí un exceso de videojuegos, es un exceso que deja sin lugar también a otras actividades.

Por eso no es raro que al momento de jugar estos niños, púberes o adolescentes, nos demanden comprender su “lenguaje”, esto es, incluyen en su espacio un elemento familiar y cotidiano de su vida como lo es por ejemplo la computadora.

Claro está que nosotros proponemos otros juegos -y los jugamos-, ofertamos la palabra y escuchamos, pero no podemos desconocer a estos niños y jóvenes que desde su subjetividad nos acercan y comparten con nosotros este aspecto lúdico que la cultura-tecnológica les propone. Así podemos percibir que hay una preponderancia de la imagen (lo imaginario además) por sobre la palabra (y los recursos simbólicos también). Casi una transformación de las palabras a las imágenes, con el reduccionismo que esto implica, ya nombrado sabiamente por la sociedad en el dicho “una imagen vale más que mil palabras”, o sea, una imagen, más de mil palabras menos.

Sin embargo en este tiempo he constatado como estos niños y jóvenes pasan de jugar solos a jugar en grupo, por ejemplo en juegos de internet; cómo generan personajes con los rasgos que los representan (sean identificatorios, familiares o no), cómo cambian esos rasgos a medida que van definiendo una nueva (o alguna) posición subjetiva; cómo pueden intercambiar personajes, al estilo de los juegos de rol (jugar a perder las identidades). He visto concentración, intentos de superarse, aprender nuevos trucos, resolver los problemas que se les plantean, encontrar una manera inteligente de ganar o salir mejor posicionados, y también cómo esta información es compartida con otros jugadores. He verificado por último cómo pasan de ser participantes de un juego a querer modificar el entorno del mismo, incluso crear un juego propio. En fin, estas generaciones portan un saber hacer con esta virtualidad, en la que intentan en última instancia hallar la lógica que subyace al juego, y por qué no, también al mundo mismo que los rodea.

Sin lugar a dudas es una encrucijada, porque son estos mismos juegos los que en algunas oportunidades generan la idea de que la violencia es la única respuesta posible ante ciertas situaciones, invitan a distorsionar las reglas sociales, a generar una postura discriminatoria o excluyente de las mujeres, alientan una visión caótica del mundo, a pensar que todo comportamiento es válido aunque éste implique un delito. Mucha de la publicidad que se hace de los

videojuegos se basa en la violencia y la transgresión que proponen como “la realidad”.

Por eso creo que no solo se trata de qué acceso tengan a la tecnología, sino como nosotros los adultos podemos acompañarlos, para ordenar, explicar y proveer los significados y valores formativos, que les permitan en parte elaborar estas “imágenes” y “mundos virtuales”, algo de lo real y la realidad en juego (y del juego), en cada tiempo del sujeto.

Pero ¿cómo podemos pensar nosotros, analistas, en nuestro espacio este otro territorio, esta virtualidad que la tecnología nos provee, que nuestros niños y jóvenes habitan?

Propongo un ejemplo para comprender con qué podemos encontrarnos y cómo podemos trabajarlo:

*C. Me cuenta que trajo la computadora. Me pregunta si puede usarla para mostrarme algo en relación a lo que conversamos la sesión anterior. Le digo que sí. Me cuenta en detalle lo que sucedió ayer en el juego que comparte con un grupo de amigos y otros miles de chicos de todo el mundo. Describe la escena, sus sensaciones y reacciones, me relata con detalle la creación de su personaje, sus motivos para elegirlo, lo que lo representa en él. Luego se detiene en las características y el escenario y relata con mucho placer el inicio del juego, a modo de una “antropología” de los personajes y sus objetivos.*

Como me intereso, le pregunto y observo en la pantalla de la computadora lo que me está mostrando (la imagen de su personaje, los escenarios, los otros, las armas, etc.), esto lo lleva a considerar contarme, como si fuese un recuerdo oculto y latente, otros personajes que no compartía con nadie y ahora lo hace conmigo.

Se ve bien que esta virtualidad constituye, en el juego que C. utiliza con el aditamento de la tecnología, la descripción de lo que Freud nombraba como “otra escena”, ya que, de difícil confesión, reúne los deseos más íntimos, se arma como una ficción posible.

A partir de ese momento el juego que convenimos en ese período del tratamiento incluye el mostrar las imágenes (videos de música, de risa, juegos, partes de capítulos de series) y construir un relato de las mismas, la palabra, pasar de la imagen a la palabra. De esa manera se van “mostrando” los intereses de C. sobre las cuestiones que lo implican, llámese sexualidad, la diferencia con el otro sexo, la muerte, los otros pares, lo bizarro de la sociedad, etc. Acompañado C. puede poner en imágenes y luego en palabras su realidad y la percepción del mundo que lo rodea, para poder ubicarse en él.

En fin, lo importante de alojar esta virtualidad para nosotros es reconocer que para esta generación, y sin perder de vista el “caso por caso”, los videojuegos y lo tecnológico pueden llegar a significarse como esa “otra escena” que Freud refirió en relación al sueño, para introducir mediante lo lúdico, otra forma de nombrar el inconsciente y como tal la existencia del sujeto, para permitirle hallar un lugar.

Lic. Florencia Fracas

Miembro de EntreLíneasPsi

<http://www.entrelineaspsi.com.ar/>

