

INFANCIA, JUEGO Y FANTASÍA EN EL MUNDO DIGITAL

(Childhood and fantasy game in the digital world)

Lluís Andreu Bertran

Psicólogo
Ajuntament de Reus

Resumen

Partiremos de preguntas que sus respuestas ofrezcan múltiples posibilidades y abran un debate que su unificación obtenga una respuesta lo más rica posible de contenido. Así pues ¿Quién pone las normas para jugar en el mundo digital de los niños? ¿Quién marca el uso y delimita el mundo digital para que el niño juegue, aprenda o se comunique? El niño se relaciona con el mundo digital: juegos, redes sociales, navegar,..., con unas reglas que establecen un compromiso en el momento de participar y aquellos que no las comportan, lo conducen a un “libre” movimiento asociativo, cognitivo y emocional. Así pues, el niño ¿“Juega con el ordenador o está y crece con el ordenador”? Delante de la ausencia de reglas explícitas y reconocidas nos equivocáramos si pensamos que ello implica obligatoriamente la ausencia de toda regla. Esta regla universal de la que sospechamos que existe en todo niño, podría figurar o bien en su “yo”, o bien en su fantasía; posturas muy diferenciadas y de consecuencias diversas. ¿Sería arriesgado manifestar que para un niño “juego es juego” prescindiendo del origen de las reglas? ¿Nos encontramos pues ante la disyuntiva de reglas objetivas o subjetivas en su elaboración y comprensión? ¿Habrá que ofrecerle el máximo de “inputs” de objetividad para neutralizar, reconducir o vetar la subjetividad y fantasía que le comporta la interacción, en el peor de los casos perversa, con el mundo digital? Se nos hace fundamental el pensar que la protección del niño ante el mundo digital se realizará en todo aquello que él pueda entender y asumir como regla desde su “yo”. En tener en cuenta que desde su “yo” y el “no-yo” existe un espacio abierto de fantasía que puede aportar riqueza pero también muchos peligros para él. Si se le abandona a su suerte y la interacción se realiza desde la posición del “no-yo”, el peligro que corre de encontrarse “solo” en el mundo digital, sin nada que lo contenga ni que lo proteja, podrá tener consecuencias de crecimiento y evolución, con daños incalculables.

Palabras clave: Regla, explícito, ausencia, yo, no-yo, objetividad, subjetividad, protección, interacción.

Abstract

We begin with questions that offer multiple answers and open a debate which will give a more complete answer with richer content when possible. Who sets the rules to play in the Children's digital world? Who sets the limits of this digital world for a child to play learn or communicate? The child interacts with the digital world: games, social networks, web surfing,... with rules that establish a commitment with those who do not agree with them, they lead to a "free" associative, cognitive and emotional movement. Thereby, does the child play with computers or does he grow up with them? Since there are no explicit rules we would be wrong to think that this implies the absence of any mandatory rule. This universal rule which we believe to exist in every child, could be included either in its "Self" or in his fantasy in very distinct ways and different consequences. Would it be risky to state that for a child "to play is to play" regardless of origin of the rules? Are we therefore facing the dilemma of objective and subjective rules in their development and understanding? Should we offer them as many objectivity inputs as possible in order to neutralize, redirect or ban the subjectivity and fantasy the interaction involves with the digital world, which can be even perverse in the worst case scenario? It is essential for us to think that the child's protection towards the digital world will happen in all the situations where he can understand and assume as a rule from his "Self". We have to take on count that from his "Self" and his "Not-Self" there is a fantasy open space that can bring wealth but also a lot of danger for him. If he is abandoned to his fate and the interaction is performed from the position of "Not-Self", the danger of being alone in the digital world with nothing protects him, can have consequences during his development with incalculable damages.

Keywords: Rule, explicit, absence, self, not-self, objectivity, subjectivity, protection, interaction.

Vamos a introducirnos poco a poco en este artículo a través de una metáfora o también de una semejanza, que he elaborado al pensar que el niño puede iniciarse en el mundo de lo digital de la misma manera que lo hace cuando aprende a ir en bicicleta de dos ruedas. Manejarse con un instrumento que implica conocimiento y equilibrio no es fácil. Posiblemente por esto, siempre que un niño aprende a ir en bicicleta de dos ruedas hay cerca de él un adulto, generalmente su padre, que lo va instruyendo en la materia y principalmente le aconseja. En el inicio del niño en el mundo digital este escenario puede que se repita en muchos casos.

De entrada, nos encontramos generalmente que el niño manifiesta delante del reto de ir en bicicleta la conocida frase: "yo solo". Es entonces cuando el consejo paterno adquiere significado: "No podrás tu solo al principio porque te vas a caer". "Yo te sujeto por el sillín para que puedas aprender a andar". "Yo utilizo el freno para que vayas a la velocidad adecuada"... ¿En realidad que está pasando? Tenemos una clara respuesta: "Yo pongo los límites en un principio para que tu los entiendas y aprendas; una vez te los apropias y los interiorizas, ya podrás manejarte solo. Es cierto también que ello no te

librará de la posibilidad de caerte, perderte,... según los caminos que elijas. Recuerda también, que en los caminos que elijas podrás encontrarte con dificultades, inconvenientes y otros ciclistas, que no todos estarán dispuestos a esperar de ellos comportamientos adecuados. También recuerda que tu mismo podrás ser transgresor de las normas esperadas como no llevar casco protector, no ir a la velocidad adecuada o incluso tener conductas y comportamientos que pueden hacerle daño a otros como tú”.

Dando por hecho que lo dicho hasta el momento nos ha de servir como introducción para podernos situar de forma más comparativa y reflexiva en el mundo digital del niño, iniciamos la parte teórica de este artículo realizando las dos siguientes preguntas:

- ¿Quién pone las normas para jugar, en el mundo digital de los niños?
- ¿Quién marca el uso y delimita el mundo digital para que el niño juegue, aprenda o se comunique?

Son cuestiones que están encima de la mesa para resolver. Primero es “¿Quién?” después vendrá “¿Cómo?”.

Sabemos que la mayoría de juegos, entendiendo que hablamos de la forma lúdica que tiene el niño de relacionarse con el mundo digital (juegos, redes sociales, navegar,...) comportan unas reglas determinadas descritas en sus manuales y reglamentos que establecen un compromiso en el momento de participar, por tanto serán aquellos que no las comportan, los que llevarán al niño a un “libre” movimiento asociativo, cognitivo y emocional, llenos de interrogantes.

Pero en el mundo digital hemos de diferenciar a través de dos cuestiones muy relacionadas que las identificaremos a partir de dos preguntas:

- ¿Podemos hablar indistintamente de “juegos” en el campo de la infancia?
- ¿Los niños juegan con el ordenador o están y crecen con el ordenador?

Cuando nos encontramos ante la ausencia o falta de conocimiento de reglas explícitas y reconocidas nos equivocáramos si pensamos que ello implica obligatoriamente la ausencia de toda regla, por más que ésta no esté contabilizada en la atención del observador o incluso del mismo jugador. Por lo tanto, esta regla universal de la que sospechamos que existe en todo niño se hace presente y él se la cree. Esta regla puede figurar o bien en su “yo”, o bien en su “fantasía”; posturas muy diferenciadas y de consecuencias diversas. También en el mundo digital lo tangible, lo objetivo, lo racional y la fantasía, están delimitados por una finísima línea que los hace totalmente distintos.

Según (Winnicott, 1971) El hecho de que un niño dé la impresión de estar haciendo "cualquier cosa" no nos autoriza a concluir que se esté entregando a una "pura actividad lúdica" y que no esté precisamente constituyendo una regla por medio de su juego. El famoso "juego de la bobina" (*fort/da*) que (Freud, 1920-1922), percibió en una ocasión y más tarde interpretó, constituye una prueba sorprendente de ello.

En el niño, no hay que considerar esencial la distinción entre el juego estrictamente definido por las reglas que ordenan su curso (*game*) y aquel que se desarrolla libremente (*play*).

- ¿Sería arriesgado manifestar que para un niño "juego es juego" prescindiendo del origen de las reglas?
- ¿Nos encontramos pues ante la disyuntiva de reglas objetivas o subjetivas en su elaboración y comprensión en el niño?
- ¿Habría que ofrecerle el máximo de "inputs" de objetividad para neutralizar, reconducir o vetar la subjetividad y fantasía que le comporta la interacción, en el peor de los casos perversa, con el mundo digital?

Citando de nuevo a (Winnicott, 1971) en "*Realidad y juego*": Basta pensar en la emoción, próxima al pánico, que nos asalta, tanto a niños como a adultos, cuando esas reglas son ignoradas —no tanto transgredidas como dejadas a un lado; no tanto "haces trampa" como el "así no se juega"— para que, junto con el autor, descubramos efectivamente en los *games*, con todo lo que comportan de organización y voluntad de dominio, un intento de evitar lo que la ausencia de reglas en el juego tiene de enloquecedor.

Entendemos por un lado que la ausencia o el no conocimiento de reglas no beneficia al niño y también que él es capaz, ante dicha ausencia, de establecer sus propias reglas que le permitan jugar. En este segundo caso suponemos que es donde puede darse una situación de riesgo significativo principalmente en el mundo digital, incentivado por la propia fantasía que comporta. ¿No es suficiente fantasía *chatear* con alguien totalmente desconocido? ¿El anonimato de un *chat* es una puerta abierta a la perversión?

A través de estas reflexiones teóricas y como conclusión hemos de comprender:

Primero, que se hace fundamental el pensar que la protección del niño ante el juego digital se realizará en todo aquello que él pueda entender y asumir como regla desde su "yo", en tener en cuenta que desde su "yo" y el "no-yo" existe un espacio abierto de fantasía que puede aportar riqueza pero también muchos peligros para el niño y por último, tener muy presente que si se le abandona a su suerte y la interacción se realiza desde la posición del "no-yo", el peligro que corre de encontrarse "solo" en el mundo digital, sin nada que lo contenga ni que lo proteja, podrá tener consecuencias de crecimiento y evolución, con daños incalculables.

Segundo, que hay que educar con normas reglamentadas de funcionamiento al alcance de todos para entenderlas y poderlas asumir. La autoridad que comporta la norma y su representante (el padre) no se ha debilitado hoy en día tal como se afirma en muchas ocasiones, sencillamente precisa de una posición de acompañamiento del adulto hacia el niño en su crecimiento para ir aconsejándole en sus decisiones y manejo del “juego digital”, para conseguir de esta manera un buen manejo del “mundo de Internet”. ¿Cuál sería el peor escenario y que comúnmente nos encontramos? La respuesta es rápida: La familia dividida en diferentes espacios de la casa, cada uno con su ordenador, en su mundo y reforzado por la frase: “Déjame descansar, tu vete a tu habitación y distráete con tu ordenador...” Tenemos la necesidad de crear una gran alianza entre padres, maestros, educadores, pediatras y legisladores para constituir un referente estable para los niños, donde la coherencia del mensaje les ayude a situarse en el contexto digital.

Tercero, entre la regla y la ausencia de la misma, estaría la oferta que hay que realizar desde el mundo de los adultos a todo niño para su crecimiento y protección, para permitirle entender que la realidad social va más allá de la realidad interna y cerrada, alimentada en el “si-mismo”, enriquecedora y creativa en ciertas situaciones pero también con un potencial psicopatológico terrible por desarrollar. El juego digital, las redes sociales y el mundo digital le abre al niño muchas posibilidades para que esta realidad interna, cerrada y subjetiva, dotada de sus propias reglas, facilite su desarrollo y crecimiento lo más saludable posible a través de la interacción. Pero también tiene que abrirle todo aquello relacionado con la realidad social y objetiva, tarea que recae en los adultos, la cual todavía necesita que se lleve a cabo un gran trabajo de análisis intelectual por parte de todos los profesionales vinculados en el campo de la infancia y conseguir de esta manera, entender la fuerza y el beneficio del cambio social que aporta el mundo digital, pero también la influencia que ejerce para bien y para mal en el crecimiento y desarrollo de los niños.

Bibliografía

- Winnicott, D. W. (2008). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- Freud, S. (1979). *Más allá del principio del placer (1920-1922)*, en Obras completas, vol. XVIII. Buenos Aires: Amorrortu,
- Freud, A. (1992). *Psicoanálisis del desarrollo del niño y del adolescente*. Barcelona: Paidós ibérica.
- Piaget, J. (1969). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.