

## EL JUEGO POSMODERNO Y EL DESARROLLO DE LA SIMBOLIZACIÓN<sup>1</sup>

Felipe Pardo\*

El sueño que tuve me dijo qué era lo que yo intentaba formular, y al despertar, antes de abrir los ojos, estaba convencido de que iba a estar mirando hacia la ventana  
(Winnicott, 1967).

La función de la realidad externa en el proceso de formación del aparato mental ha sido estudiada desde diferentes escuelas psicoanalíticas. Sin embargo, son los aportes de Winnicott los que resaltan su importancia en las distintas etapas del desarrollo infantil. Desde la dependencia absoluta hasta el uso del objeto, este autor ha brindado aproximaciones que han tenido una consideración especial debido a la función facilitadora del ambiente a lo largo del desarrollo psíquico. En esta línea, una tercera localización surge también como central en la teoría Winnicottiana. Un espacio transicional, que se escapa a las categorías interno-externo y se forja en su cualidad funcional de posibilidad. Un espacio potencial, cargado de paradojas creativas y fuente del juego y de las experiencias culturales, que nos otorga un nuevo vértice para entender los fenómenos psíquicos.

Es desde esta perspectiva que podemos introducirnos en el surgimiento y la evolución de la capacidad simbólica, uno de los conceptos más discutidos y centrales del psicoanálisis, que da cuenta no sólo de los contenidos psíquicos, sino también del funcionamiento y de las operaciones mentales. Una capacidad que para Winnicott se inaugura con el surgimiento del objeto transicional, y transita por un largo camino de desarrollo y sofisticación hasta la posibilidad de ser desplegada en el campo cultural compartido.

---

1 Trabajo presentado en el XXIII Encuentro Latinoamericano sobre el Pensamiento de D.W. Winnicott. Lima, Perú. Noviembre 2014.

\* Licenciado en psicología clínica por la PUCP. Psicoterapeuta psicoanalítico en formación en el CPPL. <felipe.pardo.85@gmail.com>

El presente trabajo tiene como objetivo analizar las cualidades de la experiencia cultural posmoderna insertadas en el espacio potencial entre el individuo y el ambiente. Se discutirán los paradigmas que atraviesan las dinámicas de juego actuales —caracterizadas por la instantaneidad, la multiplicidad y la virtualidad— y su función en el desarrollo de la simbolización. Asimismo, se buscará clarificar la dimensión de la ausencia en un contexto en el que la saturación de estímulos y la facilidad de acceso a objetos de descarga determinan un ritmo específico en la relación del individuo con el mundo.

Psiquismo, espacio potencial y cultura. ¿Por dónde comenzar? Tal vez sea indistinto el punto de partida para la comprensión del nexo entre la función simbolizante y los determinantes de la cultura posmoderna, pero me inclino por iniciar este análisis desde lo cotidiano, siendo este un lugar común sobre el cual podré continuar desplegando las ideas que quiero compartir. Si bien, hablar de cultura posmoderna puede ser excesivamente amplio, creo que un ejemplo vivencial resultará más útil para poder comenzar la descripción de conjunto de discursos sociales contemporáneos en los cuales estamos insertados.

El ejemplo que les traigo a continuación puede resultar familiar, ya sea por experiencia directa o indirecta: una madre y su hijo de 5 años esperando en una cafetería a que traigan su pedido. Se observa que el niño tiene entre sus manos una tablet, sobre la cual pasa y repasa su pequeño dedo en la superficie de la pantalla, buscando o jugando a algo. Sin embargo, cuando dirigimos nuestra mirada a la madre, vemos que se encuentra sentada al costado del niño, con un smartphone entre sus manos, sobre el cual pasa y repasa sus ya no tan pequeños dedos en la pantalla, también buscando y tal vez jugando a algo.

Esta imagen que podría llamar prototípica de un *habitus* contemporáneo, podría generar sentimientos ambivalentes al respecto. Sin embargo, mi interés al traerles este escena radica en analizar la función y el espacio que la tecnología ocupa en la actualidad, sin hacer un juicio prematuro al respecto. Comencemos entonces por entender el marco social y cultural en el cual se articula el desarrollo de la tecnología, para luego poder explorar su relación con el juego así como el posible impacto en el desarrollo de la simbolización.

Michael Harris (2014), periodista estadounidense, ha publicado recientemente un libro titulado “The end of absence” (El fin de la ausencia), en el que desarrolla de manera autobiográfica las implicancias de los avances tecnológicos en su experiencia cotidiana. Afirma de manera sugerente que somos la última generación que habrá conocido un mundo sin internet. Para este autor, los

momentos de ensoñación, “el tiempo libre” y los silencios, experiencias que surgen ante la ausencia, dejan de existir cuando llevamos con nosotros un teléfono inteligente. Es decir, nunca estamos “solos” con nosotros mismos.

Las observaciones que relata este periodista hablan del lugar que ha ocupado la tecnología. Un lugar entre lo físico y lo mental. En este sentido, la tecnología de la cultura posmoderna tiene un aspecto único y diferenciado. Se caracteriza por la posibilidad de acceso instantáneo a un número casi infinito de contenidos, a través de una experiencia interactiva y constante. En esta dinámica, la postergación se encuentra excluida y la prohibición es reemplazada por la posibilidad. Estas son las lógicas que se encuentran en las raíces de la experiencia cultural posmoderna. Es decir, además de los contenidos encontrados y producidos, lo que resulta característico de la actualidad es también la forma, la frecuencia y la velocidad en la que accedemos a estos.

Esta manera de experimentar nuestra cotidianidad ha sido trabajada desde el impacto en las interacciones sociales por el sociólogo Zygmunt Bauman (2003) quien señala que las características de las relaciones interpersonales actuales reflejan una fragilidad en el desarrollo de los vínculos, haciéndolos efímeros e intercambiables. Para este autor, una de las expresiones de la cultura posmoderna se ubica en la noción de que las relaciones están construidas de manera utilitaria y que su función se centra en aplacar la angustia ante la soledad, traduciéndose en una débil pero constante satisfacción.

Nuevamente, la velocidad con la que se accede al deseo, a la descarga, a la satisfacción, parece ser un elemento fundamental de la posmodernidad. Me detengo en este punto, dejando descritas algunas de las formas en las que se accede a la experiencia cultural en la actualidad, para comenzar a desarrollar la conceptualización del proceso de simbolización y finalmente, poder vincularlas con las características y funciones propias de lo que llamo juego posmoderno.

Desde la teoría propuesta por Winnicott (1971), el simbolizar se inaugura con el surgimiento del objeto transicional, cuya utilización da cuenta de que éste representa al pecho materno ausente y que permite aliviar la emergencia de ansiedades depresivas. De esta manera, el bebe comienza un largo camino en el cual, su capacidad para diferenciar lo objetivo de lo subjetivo se va consolidando paulatinamente, mientras que en paralelo la capacidad simbólica se va sofisticando y ampliando su espectro de aplicación.

Al mismo tiempo la utilización del objeto transicional hace referencia del paso del dominio omnipotente al dominio por manipulación, introduciendo así,

una creciente, aunque aún parcial, consideración por su capacidad perceptual y muscular. Sin embargo, Winnicott (1971) hace énfasis en que las ausencias de la madre y las experiencias de desilusión tienen que darse de una forma temperada y gradual, de manera que la frustración pueda resultar incluso positiva y favorable para el desarrollo de la actividad mental. Refiere además que en el caso en que la madre se encuentre ausente o frustre al infante de manera muy prolongada, el objeto transicional comienza a perder su valor de símbolo.

Para Winnicott (1965), lo esencial del objeto transicional no se encuentra ni en el objeto mismo ni en lo que este simboliza, sino en su carácter transicional. En este sentido, lo relevante en el desarrollo de la simbolización es la actividad o sensación que se encuentra entre el objeto y el infante. En otras palabras, lo que sienta las bases para la formación de símbolos es aquello que se hace con el objeto y cómo es que este se siente y se percibe. Asimismo, la espontaneidad, característica del verdadero *self*, forma parte de los cimientos de la capacidad simbólica, y se ubica en una zona intermedia entre la realidad y la fantasía.

Si bien estas ideas se inician considerando al objeto transicional, Winnicott (1971) extiende este concepto para hablar ya no de objetos sino de fenómenos transicionales, que guardan las características esenciales de lo que implica la actividad infantil en lo que él llamo el espacio potencial. A diferencia del objeto transicional, los fenómenos transicionales permiten una mayor flexibilidad en su definición, y su aplicación no es exclusiva de la etapa infantil temprana, pudiendo manifestarse también en distintos momentos del desarrollo del niño.

Al dar un siguiente paso llegamos al reino del juego, una expresión más de la actividad mental del infante inscrita en el espacio potencial. Para el niño, el juego no admite —por un periodo de tiempo— intrusiones externas ajenas a sus deseos y requiere niveles de excitación y ansiedad moderados para que este pueda surgir y conservarse. Si bien esta actividad puede considerarse en sí misma precaria o incompleta, resulta necesario que se mantenga así, ya que sirve como un motor creativo para que pueda darse en libertad (Winnicott, 1971).

Para resumir, tomo algunas características de aquello implicado en los objetos y fenómenos transicionales así como en el juego, que ocurren además en el espacio potencial. Características entendidas desde su vértice funcional, que incluyen 1) el alivio de la ansiedad, 2) la gradualidad con la que se experimenta la frustración, 3) la actividad específica con la que se accede a la experiencia y 4) la espontaneidad vinculada a la capacidad creativa. Estos elementos resultarán

útiles para establecer un lenguaje común entre el desarrollo de la capacidad simbólica y lo acontecido en el espacio potencial.

Como mencione previamente, para Winnicott (1971) esta zona intermedia es el lugar en el que se conjugan las capacidades y tendencias intrapsíquicas y la actividad externa proporcionada por el ambiente. Una tercera zona en la cual, los fenómenos transicionales evolucionan y se complejizan, derivando posteriormente en el juego compartido y en la experiencia cultural. Una secuencia de actividades ubicadas en el espacio potencial con una creciente noción de la realidad en términos objetivos. Es decir, actividades que gradualmente pueden ser compartidas ya que estas se encuentran ligadas por reglas de juego, lógicas de comunicación y discursos culturales comunes, que permiten una superposición de los fenómenos subjetivos individuales cuando estos no son rígidos ni exigentes.

De esta manera llegamos al punto central de convergencia que deseo presentar. El encuentro entre las funciones simbólicas del individuo desplegadas en el espacio potencial y las funciones exigidas por el ambiente, cuyos representantes serían las formas de acceso establecidas en el juego compartido en un momento y en la experiencia cultural en otro. La hipótesis que planteo es que en la confluencia del espacio potencial, los discursos posmodernos exigen el desarrollo de un funcionamiento psíquico similar a estos, alterando el desarrollo de la capacidad simbólica. En este punto considero importante recordar algo que he manifestado previamente. Es necesario no hacer un juicio prematuro al respecto, es decir, ni demonizar ni idealizar la realidad aquí descrita. Hecha esta aclaración, es posible explorar los posibles cambios y transformaciones en la capacidad simbólica, tanto desde su vertiente patológica como desde sus expresiones adaptativas en un contexto contemporáneo.

Las preguntas que se desprenden de estas hipótesis serían: ¿Cuáles son los efectos del juego y de la experiencia cultural en la capacidad simbólica? ¿Qué impacto tienen los avances tecnológicos y los discursos posmodernos en el desarrollo de la actividad psíquica que se vincula con el mundo externo? Para comenzar a responder estas preguntas tendría que especificar con claridad el engranaje entre estos dos mundos, es decir, la articulación que sostiene una mutua y recíproca relación entre individuo y ambiente.

Como señalé previamente, el espacio potencial llega a albergar una actividad compartida, ya sea de juego o de experiencial cultural. Pero, ¿qué es lo que se comparte? ¿Cuáles son las reglas comunes necesarias para que se de esta conexión? Sugiero que la velocidad de acceso es una de ellas. Un código funcional

común que se establece como requisito para la interacción. Es por esto que la imagen y no la palabra es el representante por excelencia de la posmodernidad. Un formato que permite un intercambio instantáneo y permanente, cuya experiencia simbólica se agota en sí misma, ya que la imagen remite a la cosa en sí. El hiperrealismo de Baudrillard (2002), en el que lo real es sustituido y rebasado por la imagen virtual.

Desde esta perspectiva, lo virtual remite a la posibilidad, en el sentido que lo abarca todo; es una solución completa y saturada. Esta es la lógica que colisiona con la subjetividad humana ya que es en esencia limitada. Un mundo regido por la posibilidad, haciendo de la frustración una experiencia sin sentido. Una multiplicidad de posibilidades vehiculizada por una tecnología que permite y exige una interacción instantánea. Una velocidad que tiene un impacto directo en las nociones de espacio y de tiempo, ya que, por un lado, llena los vacíos, y por otro, acelera la vivencia temporal. Dos ejes fundamentales del psiquismo que determinan la forma en la cual nos relacionamos con el mundo externo.

Para ejemplificar esto, expongo a continuación los comentarios de dos pacientes. El primero corresponde a Travis, un adolescente de 14 años con tendencias agresivas intensas y una dificultad para integrarse con el resto de sus compañeros de clase. Al conversar sobre lo molestas que le resultan las tareas, llegando a considerar que los profesores las mandan para molestar a los alumnos, se detiene para luego decirme lo siguiente:

Ahora el tiempo en el colegio se pasa al toque por este aparatito (señala su *smartphone*). Antes no nos dejaban llevarlo al colegio pero la gente igual se zurraba. Los profesores se han dado cuenta que no pueden contra eso jajaja, han perdido la batalla. Así que ahora, cada vez que terminamos un ejercicio, lo podemos usar, así el día se pasa mucho más rápido... no sé cómo. Verdad, estamos viernes ¿no?... asu.

El segundo comentario corresponde a Diego, también adolescente, pero de 17 años, con síntomas depresivos crónicos y con una tendencia a la adicción a los videojuegos. Después de un largo silencio y varios bostezos me hace el siguiente comentario:

Ayer me dormí tarde... me quedé viendo videos en youtube en mi tablet, tonterías ah... siempre hago eso, veo videos hasta que me da sueño y justo cuando estoy por cerrar los ojos, la apago y me duermo. Es algo que siempre hago, por eso ya nunca me aburro.

Si bien es común que en la adolescencia el uso de la tecnología adquiera un matiz más intenso, al considerar las exigencias propias de estas edades, es una etapa que nos permite observar con más claridad una serie de fenómenos facilitados, y en ocasiones, promovidos por el tipo de juego o entretenimiento actual. Estas dos viñetas me permiten pensar en el espacio que ocupa la tecnología y la noción de tiempo que esta conlleva. Por un lado, un espacio psíquico en el cual el silencio es vivido inicialmente con una angustia que ya no es necesario tolerar ya que existen mecanismos instantáneos para aplacarla. Un espacio, antes vacío, que servía como un potencial creativo para el desarrollo de los mecanismos de simbolización que permitían transformar esta angustia y ampliar el mundo interno. Una transformación que requiere de un tiempo mínimo que ya no es otorgado, en el que la velocidad con la que es posible acceder a la descarga vuelve a la frustración en una experiencia innecesaria y fácil de esquivar.

De esta manera, las leyes de acceso exigidas por las dinámicas posmodernas han poblado espacio potencial, reformateando las funciones con las que nos es permitido operar en él. Donde el fenómeno transicional aliviaba la ansiedad, la posibilidad de acceso instantáneo permite aplacarla en todo momento. El lugar incompleto en el que surgía la espontaneidad creativa ha sido tomado por una realidad virtual de opciones múltiples preestablecidas. La exigencia funcional compartida en el espacio potencial plantea unas reglas de juego en las que la capacidad simbólica tiene poco que decir.

Es lo que Canestri (2001) llama el tránsito del lenguaje simbólico al lenguaje icónico o de imagen, característico del juego posmoderno y de la experiencia cultural contemporánea. Un contexto en el que la primacía de la imagen impone un idioma globalizado y permanente de interacción. De esta manera, podemos extender la frase popular de “una imagen vale más que mil palabras” y llevarla a su desenlace final, que puede ser formulado de la siguiente manera: “si una imagen vale más que mil palabras, mil imágenes saturan el campo simbólico”.

Si bien, este desenlace podría resultar inicialmente patológico, sería equivocado aseverar que este funcionamiento es total y absoluto. Lo considero más bien una tendencia, inevitable por cierto, así como un reto adaptativo de la actualidad. Es decir, es importante también poder observar las manifestaciones saludables de estas exigencias. Como siempre lo ha sido, el uso de la tecnología puede tomar la forma de una herramienta útil para la creatividad humana. Como Winnicott (1971) plantea, la inventiva se genera entre la aceptación de la tradición y la revolución de lo original.

En la actualidad, el acceso a información y la disposición de múltiples herramientas tecnológicas, ha permitido a niños y adolescentes —ya nativos digitales— programar sus propias aplicaciones a imagen y semejanza de su fantasía. Esta actividad implica un esfuerzo en el que la simbolización adquiere cualidades distintas a las conocidas por el mundo analógico. Formas de pensar caracterizadas por una capacidad de búsqueda veloz y eficiente, una habilidad para interrelacionar múltiples conceptos en distintos formatos, y la motivación para la construcción de un escenario virtual propio. Un funcionamiento mental distinto, caracterizado por la velocidad, pudiendo jugar con imágenes y símbolos, logrando edificar experiencias radicalmente nuevas.

Es probable que las interacciones continúen acelerándose, que las distancias continúen acortándose y que las posibilidades continúen multiplicándose pero, así como existen nuevas formas de patologías, también hay que prestar atención a las nuevas formas de salud. Esta conclusión tendría que llevar asimismo a una variante en la comprensión del sujeto psicoanalítico. Por ejemplo, la paradoja que surge de la primacía de la imagen ante la consigna de asociación libre o la significancia de la identidad virtual como una variante más del proceso de subjetivización, o las nuevas expresiones sublimatorias inmersas en la cultura posmoderna. Retos técnicos y metapsicológicos que den cuenta de la clínica actual, acompañando así, a las transformaciones acontecidas en el espacio potencial.

### Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (2002). *Contraseñas*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Bauman, Z. (2003). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. USA: Fondo de cultura económica.
- Canestri, J. (2001). Some questions on virtual reality and psychoanalysis. En J. Guimón & S. Zac de Flic (Ed.), *Challenges of psychoanalysis in the 21st century. Psychoanalysis, health, and psychosexuality in the era of virtual reality* (pp. 1-4). New York: Kluwer Academic/Plenum Publishers.
- Harris, M. (2014). *The end of absence. Reclaiming what we've lost in a world of constante connection*. New York: Penguin Group.
- Winnicott, D.W. (1967). Addendum to "The location of cultural experience". En C. Winnicott, R. Shepherd & M. Davis (Ed.) *Psycho-analytic explorations*. Cambridge: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_. (1971). *Playing and reality*. London: Tavistock Publications Ltd.



## Resumen

El presente ensayo busca analizar las posibles modificaciones en el desarrollo de la simbolización desplegado en el espacio potencial, considerando las cualidades y exigencias de la experiencia cultural posmoderna así como de las dinámicas del juego contemporáneo. El avance de la tecnología en la experiencia cotidiana del sujeto, no solo proporciona un abanico de herramientas nuevas y sofisticadas, sino también exige una forma específica de acceder a ellas. Características como la instantaneidad, la multiplicidad y la virtualidad, se encuentran en el núcleo de las prácticas posmodernas y demandan un funcionamiento similar por parte del usuario. El alivio de la ansiedad, la gradualidad con la que se experimenta la frustración y la espontaneidad vinculada a la capacidad creativa, se expresan en una zona intermedia que, en su experiencia compartida, exigen una velocidad específica y una cualidad simbólica distinta. De esta manera, se pone en cuestión la dimensión de la ausencia en un contexto en el que la saturación de estímulos y la facilidad de acceso a objetos de descarga determinan un ritmo específico de la relación del individuo no solo con el mundo, sino también, consigo mismo.

**Palabras clave:** adolescencia, espacio potencial, posmodernismo, simbolización, tecnología

## Abstract

*The present essay seeks to analyze the possible modifications in the development of symbolization displayed in the potential space, considering the qualities and requirements of the cultural experience as well as the dynamics of the contemporary forms of play. The progress of technology in the everyday experience not only brings a new range of tools and possibilities but also demands a specific way to access them. Features like instantaneity, multiplicity and virtuality, are found in the center of postmodern practices and call for a similar performance by the user. The relief of anxiety, the way in which frustration is gradually experienced and the spontaneity linked to creativity, are expressed in an intermediate zone where, in its shared experience, demands a specific speed and a different symbolic quality. Thus, it is called into question the dimension of absence in a context in which stimuli saturation and the accessibility to objects of discharge determine a specific pace of the individual's relationship not only with the world, but also with himself.*

**Key words:** adolescence, potential space, postmodernism, symbolization, technology