

Juguetes virtuales. Deseo on-line - Andén 88

por Natalia Pusineri - Martes, Agosto 29, 2017

<http://andendigital.com.ar/2017/08/5229/>

Desde tiempos ancestrales, el juego es un recurso para el entretenimiento. Sin embargo, en los últimos tiempos el juego ha ganado campo, espacio y tiempo; y se ha extendido más allá de la niñez, de las horas de juego o práctica de algún deporte.

La importancia estructural del jugar ha sido ya ampliamente estudiada desde diferentes perspectivas, todas coinciden en su carácter fundamental en el desarrollo del individuo humano.

El juego es la única forma de crear desde la nada, de hacer aparecer algo allí donde no había, allí donde hay necesidad de que algo aparezca para satisfacer un deseo. El juego permite la improvisación, es esa capacidad de crear a partir de un vacío, lo que hace al individuo adquirir recursos para su existencia.

Un mundo ideal

Vivimos en la era de la satisfacción instantánea, esperar o perder tiempo tiene mala prensa hoy en día, entonces, ¿qué hacemos en los tiempos de espera cotidianos? Agarramos el teléfono.

¿QUÉ NOS
MANTIENE
PEGADOS A
NUESTROS
JUGUETES
ELECTRÓNICOS?
¿LA NECESIDAD
DE VER,
O LA NECESIDAD
DE ESCAPAR
DE MIRAR?

La necesidad de atravesar esos minutos de “vacío” de actividad nos obliga a “hacer” algo sumergidos en una pantalla, no charlar con el que espera a mi lado o mirar la gente pasar, sino chatear y chequear Facebook; es cómodo, no nos obliga a devolver nada, ni una palabra ni un gesto, da igual..., es el “antivínculo”.

No somos adictos al teléfono, al objeto en sí mismo, sino a la actitud de aferrarnos a él. Vale para computadoras, tabletas y consolas de juego.

¿Qué nos mantiene pegados a nuestros juguetes electrónicos? ¿La necesidad de ver, o la necesidad de escapar de mirar?

Cualquier compulsión, ya sea vinculada al consumo problemático de sustancias, de rituales o de juegos, dispara la reacción de la dopamina. Esta es el neurotransmisor del placer, las neuronas que se activan cuando recibimos una recompensa inesperada, aprendemos a repetir comportamientos que conducen a maximizar estas recompensas, repetir compulsivamente aquello que automática e inmediatamente nos da placer y nos tranquiliza. La repetición nos tranquiliza.

En la era de las pantallas que nos ofrecen eterna satisfacción instantánea, ¿quién podría ir a buscar frustraciones?

Aprendemos a satisfacer inmediatamente el deseo, no hay tolerancia a frustración alguna, no hay tiempo para angustiarse.

Los largos plazos son vistos como haraganería, y los procesos, como ideas pseudo liberales chick de creer que todo llega a su tiempo, no hay confianza en nosotros mismos; si no llega la respuesta ya, no hay posibilidad de lidiar con la frustración, de volver a intentarlo, de buscar otras opciones viables ni de crearlas.

Crecen la ansiedad, la baja la autoestima, y con esto la posibilidad de construir relaciones verdaderas y referentes en los que apoyarse, lo cual requiere de procesos vinculares más extensos, donde hay que lidiar con las frustraciones.

**CONVERTIDOS EN OBJETOS
DE CONSUMO DEJAMOS
DE LIDIAR CON LA
ANGUSTIA. NO HAY
TENSIÓN. NO HAY
VACÍO. NO HAY
FRUSTRACIÓN. TODO ES
INMEDIATO. TODO ESTÁ
RESUELTO Y NO HAY
CREACIÓN.
Y NO HAY DESEO POSIBLE.**

Estado: Disponible

La creación, en su lucha contra la repetición es lo único que resiste a la muerte. La capacidad

de crear desde un vacío es la posibilidad de hacer algo que no existía antes de mí, un novel, por tanto, me coloca como autor innovador de la próxima existencia; me pone en lugar de protagonista y me convierto así en un ser humano con recursos provechosos para abordar el mundo.

Desde la era de la pantalla, esta capacidad está en riesgoso peligro de extinción. Los juegos virtuales han ganado por completo sobre el campo de la infancia, y también sobre la adultez; desde los interactivos para bebés, los de realidad virtual y hasta las redes sociales, como el más extendido recurso para paliar el aburrimiento.

¿Por qué este juego virtual no es juego? Por lo menos no del que nos interesa. No hay nada allí que crear. Todo está pensado, todo está resuelto, todo está estudiado y listo para ser consumido. El código de las aplicaciones para entretenimiento y su programación no permiten que se salga de lo establecido, de lo hecho, ni cambiar sus reglas y objetivos.

No hay pregunta, ni capacidad de dudar, todo está respondido y disponible veinticuatro horas. Todo está ahí, tras ese cuadradito brillante, todo se ve, pero no hay mirada que retorne, todo se ve y nada se mira; no hay allí otro que devuelva un discurso, una mirada, un gesto, una individualidad; no hay ramas que se conviertan en espadas ni medias viejas que se vuelvan pelotas, no hay trucos para dar vuelta la figu ni el mejor lugar de la cuadra para esconderse. Todo está creado ya.

Loading...

Si siempre obtengo respuesta, la necesidad como tal deja de existir, y para crear tiene que existir una necesidad, es necesario soportar el vacío, esos espacios que nos permiten divagar, soltar ideas, soñar, proyectar, improvisar y pensar: crear.

“Un creador no es un ser que trabaja por el placer. Un creador no hace más que aquello de lo que tiene absolutamente necesidad”. G. Deleuze^[1]

En los comienzos de las cosas, cuando un niño llora, la madre (suficientemente buena, diría Winnicott) responde a ese llanto alimentándolo, acunándolo, etc. Pero, he aquí el detalle, cuando empieza a no responder es cuando el niño puede empezar a construir subjetividad, a crear, desde ese vacío, opciones posibles para satisfacer su frustración de no ser satisfecho por un otro. Si todo está resuelto esta posibilidad se taponan, y el sujeto también.

Convertidos en objetos de consumo dejamos de lidiar con la angustia, no hay tensión, no hay vacío, no hay frustración, todo es inmediato, todo está resuelto y no hay creación.

Y no hay deseo posible.

El deseo se articula en la capacidad de espera, en ese vacío donde el aumento de la tensión psíquica hace que elaboremos estrategias para perseguir aquello que deseamos, y construyamos un camino posible (o varios) hacia aquello que deseamos para nosotros, para alcanzarlo y buscar lo siguiente. No porque haya que pasar de nivel, sino porque aparece un nuevo movimiento-deseo que nos lleva a buscar más allá, algo que la literatura psicoanalítica llama, con tino, pulsión de vida.

^[1] Conferencia dictada por Gilles Deleuze en la cátedra de los martes de la fundación FEMIS (Escuela Superior de Oficios de Imagen y Sonido) el 15 de mayo de 1987.

"Reproduzca esta información, hágala circular por los medios a su alcance: a mano, a máquina, a mimeógrafo, oralmente. Mande copia a sus amigos; nueve de cada diez las estarán esperando. Millones quieren ser informados. El Terror se basa en la incomunicación. Rompa el aislamiento. Vuelva a sentir la satisfacción moral de un acto de libertad". (Rodolfo Walsh)