

Síntomas infantiles actuales: Los niños enredados en los juegos en red.

La realidad actual – en torno a la infancia – no deja de sorprendernos. Este año la diversión preferida de los chicos durante las vacaciones en las playas argentinas, han sido los juegos en red. Por todos lados se han abierto locales para jugarlos las 24 horas del día. Inclusive han colocado algunos locales en plena playa, provistos de vidrios pintados de color negro para que no penetre ni un solo rayo de luz solar.

Preguntémosnos qué es lo que ocurre dentro de estos oscuros locales.

Las máquinas funcionan al unísono, la luz artificial y el bullicio maquinario crea un clima moderno, acelerado, cada uno en su pantalla, aislado en la imagen que no deja ver, ni pensar en otra cosa. No se escuchan palabras, es muy difícil y hasta innecesario hablar, dialogar o intercambiar siquiera alguna mirada.

Encarcelados en la pantalla, nadie quiere alejarse de ella, ni perder tiempo en otra cosa que no sea el juego. Estupefactos frente a la imagen los niños concurren todos los días –y también las noches – a estos locales. Algunos chicos – la edad oscila desde 5 a 13 años – tienen auriculares y micrófonos para “intercambiar” con los compañeros de “equipo”. El fin siempre es el mismo: aniquilar a los otros jugadores.

Un niño de 11 años afirma: “En los juegos, vos sos un mafioso que tiene que ir matando gente. Cuando matás te dan plata, te sirve para vivir más tiempo.” Está jugando al “GTA4”, versión mejorada del GTA3. La historia se desarrolla en la ciudad del vicio: “vice city” en la cual como dice el pequeño “no para de matar policías, robar autos y motos.”

Su amigo de 7 años le avisa a quién tiene que asesinar y cómo: “Dale, tirale una bomba”, o “Apuráte que ahí matás a dos policías juntos.” Otro niño afirma: “A mi me encanta el Counter Strike. Hay un grupo de terroristas que tiene rehenes, entonces se tiene que pelear con la policía. Obvio que gana el que más mata.”

“Para los padres – expresa uno de los dueños de los locales – esto es maravilloso. Los dejan acá mientras ellos se van a pasear, además es una diversión muy barata. Los chicos se pasan una hora jugando y gastan 3 pesos. Si los llevan a jueguitos electrónicos necesitan 15 pesos.”

Un niño admite que a su mamá no le gusta nada que él se meta en ese local oscuro: “Me dice que tengo que aprovechar el sol, la playa, el mar y no venir acá, pero yo no le hago caso y vengo todas las tardes...”¹

No es que el niño sea insensible al sol, sino que hay otra “sensibilidad” –si podemos llamarla así– alienante, enajenante, sin ayer, presente, cosmovisión efímera, rápida, percepción imaginaria de una irrealidad “real” donde nada es imposible, en la cual todo puede construirse y destruirse mutuamente sin mediación. No importa la causa, el proceso, sino el efecto: vencer, ganar, poseer al otro, destruir y evolucionar de nivel.

El azaroso mundo infantil se juega en la pantalla que, a su vez, una mente adulta programó y definió anticipadamente, prefigurando la respuesta, la creencia y el desarrollo del juego, alejándola cada vez más de la espontaneidad e improvisación.

Los pequeños podrán matar virtualmente a todos pero no a la máquina, la cual los lleva a seguir enchufados en un circuito inagotablemente gozoso, pues lo desconocido, lo que los impulsa no está en el cuerpo ni en el mundo, sino en la máquina que un adulto responsable preparó para él.

Lo infantil de la infancia transcurre durante mucho tiempo en ese igual espacio, donde la muerte y la vida no valen más que un circuito eléctrico y el azar de la aventura se trastoca en chips.

Una de las cosas que más nos llaman la atención en la actualidad, es la escasa y a veces nula posibilidad de fantasear de los chicos, que pasan muchas horas encapsulados en las pantallas. La fantasía – al decir de Roland Barthes² – es el reino del símbolo. La incapacidad de fantasear responde a la dificultad de simbolizar, de representar; de ese modo, se estructura una paradoja: la imagen, lejos de producir sentidos polívocos, lo que implicaría pérdida y creación de unos nuevos, clausura el sentido provocando una “sordera” y “ceguera” que impide la creación simbólica.

Cotidianamente nos encontramos con niños inteligentes que no pueden simbolizar, ni fantasear o, como ellos dicen: “no tengo nada que decir”, “no puedo”, “no se me ocurre nada”, “no entiendo, ni sé qué hacer”. Muchos de los actuales problemas pedagógicos y escolares responden a esta negativa o pensamiento vacío de significancia. Paradójicamente el fantasear infantil expresa sus dimensiones a través de la pantalla que lo mira sin guiñarle el ojo.

En el mismo sentido, los accesorios lúdicos para las computadoras son cada vez más competitivos y sofisticados: joysticks que hacen vibrar la mano, volantes con palancas de cambio y pedales, teclados ergonómicos e inalámbricos, gamepads precisos (aparato versátil) para realizar los movimientos virtuales más rápidos, que viene con el mínimo de 6 botones programables, dos disparadores, y un pad de ocho posiciones. Todos ellos enmarcan el actual goce infantil con la imagen del cual los niños no pueden ni quieren apartarse.

Los que trabajamos con los niños nos encontramos alarmados por el escaso espesor y volumen del lenguaje. La reducción, la codificación, la síntesis y la pérdida del sentido que adquiere para ellos, enuncia una progresiva degradación del mismo. El lenguaje visual se equipara drásticamente con el lingüístico y en esta disputa vence el primero, en detrimento de la riqueza verbal, corporal, gestual y escrita del segundo.

Los chicos imaginan, leen y escriben menos. El uso, el funcionamiento placentero, libidinal, de la lengua se empobrece progresivamente hasta condescender en la vulgaridad. Si lo infantil emerge de la riqueza del lenguaje y a él vuelve una y otra vez como cántaro del cual se nutre, la escasez o economía del mismo no deja de cuestionarlo en su esencia.

La cultura contemporánea no destruye lo infantil, por el contrario, lo aplana, aplaca y apelmaza en una realidad agotada en sus orígenes, partidaria de la comunicación como medio, de la imagen como causa y de la velocidad eléctrica como efecto.

Cuando un niño mira, esconde un toque; al hablar, oye la mirada; al moverse, intuye un gesto y al oler, palpa el sabor. Ellos ponen en escena un verdadero goce corporal. Para los más pequeños, el jeroglífico del tiempo se mide en proporciones de juego, en los cuales intuye la vidriera alegórica de sus pensamientos más asertivos y originales.

La práctica del goce gestual, corporal, temporal, rítmico y espacial de los chicos se clausura en la pantalla y aparece otro, mudo en el tacto, visible en la mirada, oscuro en el sabor, insípido en el olor, inmóvil en el espacio. Podríamos denominarlo el goce de la imagen.

La antropología de la infancia nos demuestra día a día el avance indecoroso del goce en la imagen, en detrimento – cada vez más progresivo – del goce corporal, creacionista y gestual. La alienación por la imagen genera la vaporosa reproducción de lo mismo, en una realidad actual que tiende a ser el campo, en el cual las nuevas generaciones producen lo infantil.

El niño alineado y dominado en el circuito imaginario que el adulto –en tanto sociedad – no deja de ofertarle y ofrecerle, genera más demanda imaginaria en una legalidad mercantil, acuciante, sin límites y nada sutil. ¿Podremos recuperar para los niños la realización práctica del placer escénico corporal?

El circuito electrónico de la modernidad provoca en la infancia un nuevo malestar. Nos referimos a la dificultad que tienen los niños para colocar el cuerpo en escena a través de las representaciones que ellos crean. Estos malestares no sólo abarcan lo corporal sino también el aprendizaje y la atención.

Los síntomas corporales actuales de los niños: problemas de atención, de aprendizaje, enfermedades a repetición sin causa aparente, estrés infantil, anorexia, bulimia, entre otros, nos demuestran cómo el sufrimiento se liga y entrelaza dramáticamente a la imagen del cuerpo. Por eso se dan a ver a la mirada del Otro a través del último recurso que es el mal-estar corporal.

El sufrimiento y la angustia ligada a la imagen del cuerpo se dan a ver en el esquema corporal que trastorna el desarrollo psicomotor del pequeño. Este hacerse ver del síntoma lo lleva a irrumpir en el escenario y la mirada del Otro hasta que por fin éste se detiene en él. El problema surge cuando, al hacerlo, lo realiza en un lugar equivocado; por ejemplo, muchas veces se lo medica procurando eliminar los signos sintomáticos o, se lo mira a través de distintas terapias o, así como también se lo fuerza a nuevos y exquisitos regímenes didácticos, pedagógicos y técnicos.

Recordemos que la angustia en la infancia es un afecto ciego y mudo, ya que está encarnado en el cuerpo. No hay un solo rostro para la angustia; indudablemente el niño vive una experiencia de displacer. Él no puede agarrar la angustia, es ella la que lo toma sin saberlo, dominándolo, estrechándolo a lo corporal. Es un movimiento que lo defiende frente a ese rostro ciego, mudo y sin objeto con el cual se ve confrontado.

La re-acción del niño pone en acto la angustia, actuándola en el cuerpo y en la motricidad. Por ejemplo, el niño denominado “disatencional” construye un maquillaje Ž el síntoma Ž que lo defiende y protege de la aparición de la angustia, así utiliza el movimiento y la distracción para no angustiarse. En vez de que aparezca un personaje sin rostro, no piensa y actúa sin contemplaciones, moviéndose para no detenerse, el niño repite sin darse cuenta ese afecto doloroso que lo afecta para defenderse.

Siempre el niño se angustia con relación al Otro, de allí que ella es correlativa de lo infantil y el amor que él conlleva, ante este mal-estar, ¿cómo responde la modernidad? Ella inequívocamente coloca su saber científico, técnico y anónimo. En ese anonimato responde otra vez el cuerpo.

La modernidad muchas veces, desconoce lo singular y globaliza la niñez como si este mito fuera posible. La mundialización de lo infantil como un estadio del desarrollo o una etapa siempre lista, en pos de la eficacia y la inmanencia del mercado, no es otra cosa que el ritual de un saber anónimo.³

El anonimato del saber moderno responde a la demanda del niño desconociendo su historia y por lo tanto, desestimando la acuciante demanda angustiosa que él no deja de colocar en sus síntomas corporales. El ojo-anónimo esteriliza una y otra vez la demanda del niño, alienándolo a ese último refugio que es el cuerpo o, estrechándolo al saber científico- técnico.

(3) Edgar Morín prefiere utilizar el término “planetarización” en vez de globalización, ubica el comienzo de este proceso en la conquista de las Américas y el desarrollo de las negociaciones alrededor del mundo. Hasta llegar a la actual explosión de los medios de comunicación con toda la expansión mercantil, industrial, técnica, científica, ligados a la “hipertrofia individualista”. Véase: Morín, Edgar, *La violencia del mundo*, Libros del Zorzal, Buenos Aires, 2003.

Cuando el Otro- ojo- moderno quiere observar al niño lo hace de todos los lados posibles, busca saber el todo sobre el cuerpo, el acontecer y el desarrollo. El pequeño responde recordándole que está habitado por lo invisible que soporta y estructura la imagen corporal.

El oído- anónimo del saber- poder actual quiere escuchar únicamente las estadísticas, los estudios didácticos, las frecuencias y las investigaciones cuantitativas para aplicarlas al cuerpo de un niño o, para decodificar o interpretar exactamente lo que le pasa.

Un niño, en sus ocurrencias inesperadas e inauditas de su realización, desmiente esos prejuicios y les recuerda lo inclasificable de la imagen corporal en escena.

La imagen moderna que se le ofrece y fascina tanto a los niños es puntual, efímera, desechable, eléctrica, intercambiable. Dura en la inmediatez del instante visual, en sí misma es su propio fin, sin relación al otro. Frente a esta realidad enajenante, que el mundo adulto moderno le presenta a los niños, los actuales síntomas infantiles se constituyen en la respuesta posible, pero a la vez eléctricamente solitaria, que encubren y dan a ver dramáticamente, un pedido de auxilio, una demanda de amor al otro.

El saber creativo del niño implica siempre una anticipación, una promesa, una emancipación y una intuición. No sólo en éste saber se anticipa lo que vendrá Ź juega a ser grande porque no lo es, anticipando lo que será Ź sino que coloca allí la improvisada esperanza secreta de encontrarse con la novedad de lo nuevo, con un nacimiento- acontecimiento aunque no sabe cuál es. Es una apertura y explosión multiplicada de significantes.

Entonces, ¿Seremos capaces de comprender la secreta demanda que los síntomas actuales ocultan?

Es este el gran desafío que la niñez nos presenta frente a la omnipresencia tecnológica.

Lic. Esteban Levin

Bibliografía:

Barthes, Roland *“Variaciones sobre la escritura”* Editorial Paidós Buenos Aires, 2003.

Levin Esteban- *“La Función del Hijo. Espejos y laberintos de la infancia”* Editorial Nueva Visión –Buenos Aires, 2000.

Levin Esteban *“Discapacidad Clínica y Educación. Los niños del otro espejo ”*- Editorial Nueva Visión –Buenos Aires, 2003