

## Jugar, separarse

La observación de lo que se vive en un patio escolar en el tiempo de recreo o en el aula de psicomotricidad en la hora de juego es fuente de numerosas reflexiones, preguntas, dudas y sorpresas. Desde el psicoanálisis, las aportaciones de Freud, Winnicott y Lacan nos ayudan a profundizar en aspectos básicos relacionados con lo lúdico. Por otra parte, un enfoque más ligado a la historia del juego (Huizinga) puede añadir vías de reflexión en torno al tema.

Jugar es un proceso caracterizado por la incertidumbre y por la presencia de lo inesperado, y suele ir acompañado de tensión y placer. En las escuelas, habitualmente la sala de psicomotricidad dispone de bloques de espuma que se alinean formando una muralla. En el momento de derribarla para atravesar la frontera del juego con la contraseña (*Bat, bi, hiru!*), la alegría inunda a casi todos los niños y niñas. Entramos así en un territorio inexplorado, en un lugar que no está del todo determinado por el pasado y los conflictos de quien juega, que siempre tiene algo de nuevo y algo de viejo, algo conocido y algo todavía por descubrir.

El psicoanálisis ha definido el juego de forma variada: renuncia a la satisfacción pulsional, gran logro cultural, nacimiento y empleo de la fantasía, tendencia a adoptar un rol activo sobre experiencias que han sido vividas pasivamente, compulsión a la repetición... Con matices, estas propuestas de definición pueden agruparse en torno a dos ejes:

- Los niños y niñas inventan y hablan de situaciones que representan sus fantasías, deseos y conflictos. Este aspecto estaría relacionado con la Primera Tópica de Freud: el juego infantil como instrumento de canalización de deseos inconscientes.
- El juego repetitivo, en el que parece que el niño está dominado por algo que le obliga a hacer más de lo mismo. En 1920, a partir de la observación hecha de un hábito que tenía su nieto Ernest, de un año y medio de edad, cuando su madre se ausentaba, Freud hizo una descripción de esta segunda modalidad que abrió nuevas

perspectivas y que desembocó en la Segunda Tópica. Este episodio se conoce como el juego del *fort-da* (*se fue-acá está*) :

*... El niño tenía un carretel de madera atado con un piolín...Con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí dentro, el niño pronunciaba su significativo «o-o-o-o» (fort, se fue), y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso «Da» {acá está}. Ese era, pues, el juego completo, el de desaparecer y volver. Las más de las veces sólo se había podido ver el primer acto, repetido por sí solo incansablemente en calidad de juego, aunque el mayor placer, sin ninguna duda, correspondía al segundo." (Sigmund Freud, *Obras completas, Más allá del principio de placer*, Amorrortu edit., Buenos Aires, 1979, pág. 15).*

¿Por qué repetir lo desagradable? Esta insistencia es lo que alertó a Freud y le llevó a cambiar su primer modelo de aparato psíquico. De forma muy resumida, la interpretación que hace Freud del *fort-da* es:

- Que el juego está en conexión con la *renuncia pulsional* (*renuncia a la satisfacción pulsional*) *de admitir sin protestas la partida de la madre*. En palabras de Freud, el niño... *se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar* (*Más allá del principio de placer*, pág. 15).
- Que el juego repetitivo nos lleva a interrogarnos sobre algo que está más allá: *¿Puede el esfuerzo (Drang) de procesar psíquicamente algo impresionante, de apoderarse enteramente de eso, exteriorizarse de manera primaria e independiente del principio de placer? Como quiera que sea, si en el caso examinado ese esfuerzo repitió en el juego una impresión desagradable, ello se debió únicamente a que la repetición iba conectada a una ganancia de placer de otra índole, pero directa.* (*Más allá del principio de placer*, pág. 16)

El *fort-da* se define como una divisoria de aguas. Hay un antes y un después en la constitución de un sujeto a partir de la instalación del *fort-da* y del uso de ese par significante. Freud indica que arrojar un carretel y reencontrarlo, creando además un espacio, es un *gran logro*

*cultural* que supone tolerar la espera, renunciar a la satisfacción pulsional inmediata, soportar la ausencia y simbolizar.

En *El Seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* (1964), Lacan retomó estas reflexiones de Freud para pensar cómo se constituye el sujeto en relación al Otro a partir de las operaciones de alienación y separación. Para Lacan, en el *fort-da* no se trata de un sujeto ya constituido que juega para volver activo lo que padeció pasivamente, sino de un juego constitutivo que produce al sujeto del inconsciente:

*El carrete... es como un trocito del sujeto que se desprende pero sin dejar de ser bien suyo, pues sigue reteniéndolo... Con su objeto salta el niño los linderos de su dominio transformado en pozo y empieza su cantinela. Si el significante es en verdad la primera marca del sujeto, cómo no reconocer en este caso –por el solo hecho de que el juego va acompañado por una de las primeras oposiciones en ser pronunciadas– que en el objeto al que esta oposición se aplica en acto, en el carrete, en él hemos de designar al sujeto. (Jacques Lacan, *El seminario XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Paidós, Buenos Aires, 1990, pág. 70)*

Lacan interpreta que el juego es una respuesta. ¿Respuesta a qué? No a la ausencia de la madre, sino a lo que la ausencia de la madre desencadena en el niño. Lo que desencadena la partida de la madre es la hiancia, el vacío a partir del cual se dibuja el lugar de lo que posteriormente conoceremos como *objeto a*, y la puesta en marcha de la escisión del sujeto en el juego de la alternancia significante.

Por tanto, el juego encuentra su base en la pérdida; provoca una pérdida, una separación del Otro, quien en un principio alienó al niño.

Volviendo a la escuela, recogemos ahora la experiencia de un niño que a los 7 años pudo empezar a hablar al mismo tiempo que aprendió a tirar una pelota dirigiéndola a otra persona. Podemos pensar que probablemente la elaboración psíquica que le llevó a reconocer la alternancia presencia–ausencia le ayudó a abrirse camino en lo simbólico.

En sus reflexiones en torno a este tema, también Winnicott insistió en la idea de viaje o proceso. En *Realidad y juego* (1971) indica:

*El jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro, según acepción alguna de esta palabra (...). Tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con dificultad, y aún con dolor) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer.* (Donald Winnicott *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona, 1992, pág. 64)

El hacer es lo que caracteriza el tiempo de juego de las niñas y niños de 3 años en la sala de psicomotricidad. Destacamos la importancia de la acción, del cuerpo en movimiento y del contacto sensible con los objetos o con el cuerpo del otro. Saltar, deslizarse, construir y destruir casas, puentes, vacíos... rodar, atar y desatar, golpear, introducirse un peluche bajo la camiseta y observarse embarazadas o embarazados, encontrarse con su imagen en el espejo, investir afectivamente trozos de tela para poder ser Superman, Caperucita Roja... Vida.

En resumen, el psicoanálisis aleja al juego de la necesidad, de la biología y de lo adaptativo. El juego nos indica la pertenencia del ser humano al orden del lenguaje, su apertura a la cultura y al lazo social.

Para Johan Huizinga, antropólogo holandés, el juego existe previamente a la cultura y la acompaña desde sus comienzos. Este autor demuestra la influencia que ha tenido lo lúdico en el campo del derecho, la guerra, la poesía, la filosofía o el arte. En su obra *Homo ludens* (1938), concibe el juego como una función humana tan necesaria como la reflexión (*Homo sapiens*) y el trabajo (*Homo faber*). De sus observaciones rescatamos un ejemplo:

Un padre encuentra a su hijo de cuatro años sentado en la primera silla de una de ellas jugando al tren. Cuando acaricia al niño, éste le contesta: *papá, no debes besar a la locomotora, porque, si lo haces, piensan los coches que no es de verdad.* (Johan Huizinga, *Homo ludens*, Alianza editorial, Madrid, 2001, pág. 21).

Desde el psicoanálisis, este ejemplo nos habla de un niño que sí ha podido hacer el proceso de separación y ha anudado los tres registros (imaginario, simbólico y real). Además, es un niño que, ante el sujeto supuesto saber, se instituye como aquel que puede saber.

También una reflexión de Huizinga puede ayudarnos a entender las dificultades con las que se encuentran los niños y niñas que, en los juegos de grupo, son rechazados cuando no consiguen entender las reglas pactadas:

*El jugador que infringe las reglas del juego o se sustrae a ellas es un “aguafiestas” (literalmente, “estropeajuegos”). El aguafiestas es una cosa muy distinta que el jugador tramposo. Este hace como que juega y reconoce, por lo menos en apariencia, el círculo mágico del juego. Los compañeros de juego le perdonan antes su pecado que al aguafiestas, porque éste les deshace su mundo. Al sustraerse al juego revela la fragilidad del mundo lúdico en el que se había encerrado con otros por un tiempo. Arrebató al juego la ilusión (in-lusio: entrada en juego)... Por eso tiene que ser expulsado, porque amenaza la existencia del equipo. .. El aguafiestas deshace el mundo mágico. (Homo ludens, pags. 25-26)*

Huizinga pone como ejemplo de aguafiestas al apóstata, al hereje, al innovador y al revolucionario.

Lacan, amante del juego ¿y “aguafiestas”?, puede indicarnos el final de esta breve reflexión:

*Lo propio del juego es que, antes que se juegue, nadie sabe lo que va a salir de él. Allí está la relación del juego al fantasma; el juego es un fantasma tornado inofensivo y conservado en su estructura. (Jacques Lacan, Seminario XII: Problemas cruciales para el psicoanálisis, clase del 19 de mayo de 1965. Inédito).*

Jone Mujika  
Junio de 2017