

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2017.

¿A qué llamamos jugar? una aproximación fenomenológica.

Sourigues, Santiago.

Cita:

Sourigues, Santiago (2017). *¿A qué llamamos jugar? una aproximación fenomenológica. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/286>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/m6t>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

¿A QUÉ LLAMAMOS JUGAR? UNA APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA

Sourigues, Santiago

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

El siguiente artículo llevará por objetivo responder el siguiente interrogante: “¿A qué llamamos jugar?” Fundamenta la pertinencia de nuestra pregunta la centralidad del juego en el abordaje psicoanalítico de la psicopatología y la clínica de la niñez. Ahora bien, a diferencia de lo que ocurre con otros conceptos centrales para la praxis psicoanalítica, respecto de los que podemos advertir que la comunidad analítica reconoce consensos generales, los que se sostienen en la adhesión a escuelas y conceptualizaciones de grandes teóricos del psicoanálisis y miembros fundadores de importantes escuelas, sean por ejemplo Freud, Klein, Lacan, etc., en lo que al juego como concepto concierne, dicho consenso no existe. Quiero destacar aquí el siguiente problema que se le presenta al psicoanálisis de niños: a pesar de la existencia de un consenso general en todas las escuelas y orientaciones sobre la centralidad del juego y sus efectos en la clínica psicoanalítica de niños, el mismo no se corresponde con un consenso conceptual sobre el concepto de juego. En este marco, buscaremos proveer una respuesta al interrogante por qué es jugar. La aproximación metodológica desde la cual realizaremos dicha tarea, previa fundamentación de la opción metodológica en cuestión, será la que nos brinda la fenomenología.

Palabras clave

Juego/Jugar, Clínica de niños, Fenomenología, Psicoanálisis

ABSTRACT

WHAT DO WE CALL PLAYING? A PHENOMENOLOGICAL APPROACH
The following paper will set as its aim answering to the question: What do we call playing? The pertinence of it is grounded by the central place of playing in the psychoanalytic approach to child clinic and psychopathology. In contrast to what happens with other concepts which are basic for the psychoanalytic praxis, respect of which we can notice that the analytic community acknowledges certain general consensus, which are based on the agreement with schools and conceptualisations of major psychoanalytic theorists, sometimes founders of psychoanalytic schools, be it for instance Freud, Klein, Lacan, etc., as regards playing, there is not such consensus. We would like to remark here the following problem which is announced to the child psychoanalysis: Despite the existence of a general consensus in all schools and orientations on the main place of playing and its effects in the psychoanalytic child clinic, such consensus does not correspond itself with a consensus on the concept of playing. In this context, we will try to provide with an answer to the question of what is playing. The methodological approach from which we will fulfill such task, laying prior to it the arguments for adopting the methodological option in question, will be the one provided by phenomenology.

Key words

Game/Playing, Child clinic, Phenomenology, Psychoanalysis

Introducción - Delimitación y relevancia de la pregunta

Como explicáramos al comenzar el resumen que encabeza este trabajo, la pregunta que guiará estas páginas no es otra que: ¿A qué llamamos jugar? En cuanto al fundamento de la pertinencia de dicha pregunta, como anticipáramos, podemos mencionar la disparidad dada entre, por un lado, el gran consenso existente en psicoanálisis de niños, incluso más allá de la divergencia entre orientaciones y escuelas, sobre el efecto terapéutico y por lo tanto sobre la centralidad del juego en la clínica de niños, y por otro lado, la ausencia de un consenso general sobre la definición de juego como concepto. Si podemos advertir diferentes concepciones del juego, por ejemplo, más próximas o más distantes de una teoría sobre las pulsiones, más o menos próximas a la actividad masturbatoria, más o menos próximas a lo inconsciente y la asociación libre, etc., pero nótese que en estos casos el juego no tiene una importancia intrínseca en modo directo, sino que dicha importancia la hereda indirectamente por su estrecha vinculación (que aquí no negamos, pues de ello no se trata este trabajo, sino que simplemente busca llamar la atención sobre un aspecto diferente de la cuestión) con los elementos que sí detentan un valor intrínseco para la clínica psicoanalítica. Es decir, podríamos decir que no sería tanto el juego *per se* lo que detentaría dicho valor, sino por su íntima ligazón con, siguiendo el hilo de la ejemplificación antes realizada, por ejemplo, las pulsiones, la masturbación, lo inconsciente, la asociación libre, etc., en suma, los elementos teórico-clínicos que sí gozarían de dicha importancia *per se*.

Así, como lo muestra la historia de la teorización psicoanalítica (el modelo en el que aquí nos basamos es la historia de la obra de Freud), la clínica de niños surge tardíamente y ha sido la clínica de adultos la fuente de dichos conceptos, los que sólo después han servido también para pensar la clínica de niños. Por ello no es de extrañar que, al contarse con un gran arsenal conceptual que ya fundamentara la clínica de adultos, la concepción del juego no estuviera fundamentada intrínseca sino extrínsecamente y estuviera basada en los conceptos que ya sustentaban la clínica existente. Ejemplo de ello es cómo Freud llega al juego en el marco del análisis del chiste en el adulto (1905a), al igual que ocurre en el análisis de la compulsión de repetición (1920). Otros desarrollos importantes de Freud sobre el juego constan en *El creador literario y el fantaseo* (1907), texto en el que llega lateralmente al juego por importarle el fantaseo y la actividad poética. En este caso, es la importancia para la técnica analítica de las fantasías de realización de deseo (1905b), pues éstas soportan los síntomas neuróticos (con-

siderados como retorno desfigurado por condensación y desplazamiento de las pulsiones reprimidas) y su homología con el juego (Freud, 1907) lo que nos permitiría de allí inferir la importancia del juego para la técnica analítica.

En cuanto a desarrollos específicos de la clínica de niños, podríamos enumerar los de Hug-Hellmuth, Anna Freud, Klein y Winnicott. Entre ellos, quisiéramos destacar el fundamental antecedente que representa el trabajo de Winnicott (1971) para esta investigación. Es él quien llama la atención sobre cómo la importancia del juego para el psicoanálisis había quedado hasta el momento en estrecha dependencia de su relación con la pulsión (a lo que nosotros agregamos su carácter homólogo de la fantasía).

Con esto, como aclaramos, al igual que Winnicott, no buscamos realizar una “denuncia”, ni criticar el modo en que los conceptos elaborados en la clínica de adultos han sido el soporte de la concepción de la clínica de niños, sino que en cambio pretendemos *abrir el campo para una interrogación* que así se nos muestra como pendiente: ¿A qué llamamos jugar? [1], pregunta no alcanzada por la teorización de la clínica de adultos. Hemos así abierto un campo de investigación: ¿A qué llamamos jugar? ¿Cuáles son las condiciones de la actividad humana para que así la denominemos como jugar? ¿Qué características tiene dicha actividad, al interior de la actividad misma, que hacen que la clínica psicoanalítica pueda valerse de ella?

Fundamentación de la aproximación metodológica

Hemos dicho que nuestra pregunta gira en derredor de las coordenadas intrínsecas del jugar, pretendiendo definirlo a partir de sí mismo y sin referencia a conceptos externos. Sólo así podremos, luego de una elaboración del jugar a partir del jugar mismo y sin referencia a “categorías de análisis” que limiten de antemano la forma de definir el jugar, delimitarlo en su especificidad sin dejar por fuera de la respuesta los elementos que forman parte del jugar y que dichos conceptos de antemano, necesariamente, por ser ellos y no otros, dejan en la oscuridad. ¿En qué consiste en este marco la aproximación fenomenológica?

Es propio de los conceptos, como su nombre lo indica, el permitir concebir. Ahora bien, por la misma razón que permiten concebir cierto aspecto del objeto que interrogan, los conceptos necesariamente permiten concebir ciertos aspectos del objeto a la vez que no permiten concebir ciertos otros. Así, el empleo de conceptos en la definición de un objeto sólo puede llevar, por la estructura del concepto mismo, a una remisión indefinida de empleos de conceptos en la búsqueda de delimitación del objeto. El empleo de un concepto deja por fuera lo que este no permite concebir. Lo que un concepto no permite concebir ha entonces de ser concebido por lo que otro concepto permite concebir, y así sucesiva y asintóticamente. La perspectiva fenomenológica procura adoptar una vía distinta. Ella parte no del concebir de antemano que estamos en una oscuridad en la cual nada sabemos del objeto que procuramos abordar, oscuridad que sólo por *conceptos ajenos al objeto de estudio* podemos iluminar. Por el contrario, ella pretende “ir a las cosas mismas”, volver a la experiencia misma que de las cosas tenemos. Esta afirmación, por ingenua u obvia que suene, traza un distingo central. Implica, por cierto, que el hecho de pensar, al momento de abordar un objeto, que estamos sumidos en

una oscuridad sólo iluminable por conceptos es gratuito y no es en absoluto evidente. Al contrario de ello, todo preguntar cuenta de antemano de una dirección por lo preguntado. La experiencia del *insight* al abordar a un conocimiento evidente sobre un objeto de estudio, siendo un rasgo esencial suyo la evidencia inmediata de haber dado con lo esencial de un fenómeno dado, muestra que hay de antemano, previo a todo conceptualizar, una comprensión implícita sobre lo que es un fenómeno, la cual opera como término de comparación para las explicitaciones sobre el mismo. Es decir, para que un enunciado conceptual se muestre como evidente y acertado o bien sea desechado, para hacerlo, precisa compararse con una previa comprensión implícita de lo que algo es. Sólo así podemos llegar a experimentar que un enunciado da en lo esencial de un fenómeno o es en cambio incorrecto.

Ahora bien: ¿Qué consecuencias se siguen de esto en lo que concierne al jugar? Lo afirmado implica que contamos ya en nuestra experiencia con una comprensión implícita de lo que es jugar, sin la cual, por un lado, no podríamos cotejar la validez de las afirmaciones realizadas al respecto, pero más aun, una comprensión implícita presente cada vez que sin una definición explícita del jugar, hacemos un juicio sobre el jugar. Cada vez que decimos: “¿Con qué estás jugando?”, “No juegues con eso”, “- ¿Qué hacés?” - ‘Estoy jugando’”, por mencionar algunos ejemplos, estamos apoyándonos en una previa comprensión implícita sobre lo que es el jugar y sus condiciones, la cual es condición de posibilidad de aquellas preguntas y admoniciones.

La pregunta “¿Qué es jugar?” admite entonces el siguiente giro: ¿A qué llamamos jugar?”. La respuesta no se basará entonces en el empleo de ciertos conceptos ajenos a la experiencia de jugar que nos sirvan para realizar una definición, sino en cambio, en explicitar el jugar como fenómeno, esto es, explicitar aquella comprensión implícita desde la cual hacemos uso de la noción de jugar en nuestra experiencia. Sólo así podemos definir el jugar a partir del jugar mismo, en su especificidad y características intrínsecas, esto es, el jugar como fenómeno. Que ello después, en un momento segundo, pueda generar conceptos, no lo descartamos, pero no es el objetivo primero de nuestra tarea.

¿A qué llamamos jugar? - El jugar como fenómeno

Atentos a explicitar la comprensión implícita del jugar para dar en el jugar como fenómeno, nos llaman ahora la atención las diversas apariciones de la noción, y en situaciones por entero diversas, a tal punto que no puede sino llamarnos la atención que tanto los “juegos con muñecos”, como los “juegos de mesa”, los “juegos de reglas” y los “videojuegos” sean todos juegos y sean partícipes de una misma noción común.

Hay otros juegos más extraños, tanto que nos sorprende que así se los denomine, como son el juego de la copa, los drinking-games, la ruleta rusa e incluso el fatídico y más recientemente popular juego de la ballena azul. Destacamos aquí el hecho de que nos sorprenda que se llame juegos a estos últimos: no resulta tan evidente para nosotros el que se los llame así, por ello la sorpresa. Esta falta de evidencia para muchos, que puede incluso llevar en ocasiones al juicio de: “¡Eso no es un juego!”, no debe ser ignorada, del mismo modo que tampoco debe ser ignorada la evidencia con que para

otros estos juegos son juegos. ¿Por qué? Porque ambas dan cuenta de distintas experiencias sobre el objeto en cuestión. Por ello no nos apresuramos en hacer una distinción basada en conceptos, sino que nos abocamos a la explicitación del sentido del jugar y del juego, es decir, el sentido constitutivo de una experiencia para que la misma sea denominada jugar o juego, respectivamente. Una precipitada definición conceptual, por el contrario, desatendiendo la experiencia y los matices de la misma, rápidamente habría llevado a una normativización del jugar, cayendo en el problema de definir los juegos no a partir de la experiencia sino de lo que el conceptualizador considera que debe ser el jugar, dejando así por fuera claramente estos juegos. Desde la fenomenología buscamos atenernos rigurosamente a los hechos dados en la experiencia, esto es, ir “a las cosas mismas”. No nos atribuimos la potestad de definir qué forma parte de la experiencia del jugar y qué no, por el contrario, el hecho de que se los llame juegos ya los hace partícipes de la experiencia del jugar, ellos ya tienen dicho sentido y no nos corresponde a nosotros negarlo, sino en cambio explicitar aquella estructura en virtud de la cual es que ellos también son partícipes de la experiencia de sentido del jugar. Pero al mismo tiempo, no ignoramos la particularidad que distingue a estos juegos de otros: mientras que el juego con muñecos[iii] nadie duda en llamarlo así, ello no ocurre con estos juegos, y esto igualmente forma parte de la experiencia. De estos juegos se tiene simultáneamente la experiencia de que con evidencia son y no son juegos. Nuestra explicitación del jugar como fenómeno no podrá pues excluir estos juegos, del mismo modo que no podrá hacer oídos sordos de la particularidad de estas experiencias. Volveremos sobre ello.

Aquí se torna importante hacer una distinción: la del jugar y la del juego, que hasta ahora empleamos indistintamente. No se trata de que ambos se excluyan. Lo diremos sintéticamente: no hay juego sin jugar, pero sí hay jugar sin juego. No hay juego sin jugador, por lo tanto, el juego no es sino una manera determinada de jugar. Los juegos son formas estandarizadas y relativamente estables del jugar. Cuando una forma de jugar se estabiliza de cierto modo, la llamamos juego, pudiendo, por su estabilización misma, trascender al jugador y pudiendo entonces incluso llegar en muchos casos a ser pensada cotidianamente como independiente del jugador, cosificándose el juego. El juego es la cosificación de un modo de jugar. Con ello no damos ninguna connotación negativa a la cosificación, sino que sólo nos limitamos a diferenciar el estatuto del juego de aquél propio del jugar como más primario y respecto del cual el juego es secundario. Es decir, los juegos son sólo una parte del jugar, pero no todo el jugar se deja cernir por juegos. Así, si bien hemos hasta aquí mencionado algunos juegos, podemos ahora buscar modos en que aparece la noción del jugar sin que haya un juego, en estado puro, no como cosa/juego, sino como simple actividad y modo de implicación del sujeto con los objetos[iiii]. Los niños juegan con las cosas más impensadas, esto es, hacen de las cosas juguetes. No extraña ver que un niño en ocasiones no juegue tanto con los regalos que recibe para su cumpleaños como con cualquier clase de objetos al azar que lo rodean, a nuestros ojos a veces insólitos para jugar. El jugar es pues un modo de tender hacia los objetos. Tenemos ahora que distinguirlo en su especificidad respecto de otros modos.

Hay, dijimos, giros y situaciones en que el jugar aparece desligado del juego, en estado puro, como simple modo de tender del sujeto hacia los objetos, como materia prima de la que luego se desprenden los juegos cuando dicho tender se estabiliza en cierta forma determinada (con determinados jugadores, determinadas reglas o posibilidades de jugar, determinados juguetes, determinados objetivos, etc.). Respecto de estas ocurrencias del jugar en estado puro, previas a los juegos, podemos, por ejemplo, mencionar las siguientes: “¿A qué estás jugando?”, “No juegues con eso”, “-¿Qué estás haciendo?”. - ‘Estoy jugando’.”, “Con eso no se juega”, “Poner (algo) en juego”, “Jugársela”, “¿Vos estás jugando conmigo?” o bien: “¡No juegues conmigo!”, “Jugar con los sentimientos del otro”.

El interés de estas expresiones reside en que nos permiten aislar el jugar del juego, para así poder estudiarlo. ¿Qué tienen todas estas expresiones en común? ¿Qué comparten todas que las hace partícipes del jugar? O mejor dicho, ¿qué característica esencial tiene el jugar que las haga a todas partícipes de tal noción?

Cuando le preguntamos a alguien a qué está jugando y suponemos que lo está haciendo, ¿qué es lo que advertimos que nos lleva a realizar esa suposición? Cuando separamos aquellas cosas con las que se puede jugar de aquellas con las que no, estamos suponiendo que el jugar afecta en algo la materia del jugar. Es decir, “no todo es un juguete”. No todo objeto es pasible de devenir juguete ni tampoco con todo asunto se puede jugar. No se puede “poner en juego” todo. El juicio sobre la posibilidad y la imposibilidad de hacer de una cosa un juguete muestra que el entrar en la relación de juego, el “ponerse en juego” de las cosas, no las deja indemnes. Algo ocurre con las cosas luego de devenir juguetes y/o de que las hagamos entrar en una relación lúdica. Es decir, las cosas empiezan a ser algo más de lo que ya son cuando tendemos hacia ellas por medio del jugar, es decir que cuando jugamos con ellas y hacemos de ellas juguetes, cambia el sentido que estas tienen para nosotros. El jugar tiene un sentido específico para nosotros, que se derrama hacia los objetos que entran en dicha relación (juguetes, asuntos, personas, etc.).

Ahora bien, ¿por qué hay cosas con las que socialmente establecemos la convención de que no se puede jugar? ¿Qué efecto produce en las cosas su transformación en juguetes en el jugar? Si encontramos convenciones sobre las cosas con las que no se juega/no se puede jugar, en el mismo sentido que se comparte la convención, se comparte el sentido del jugar que hace que con estos objetos y asuntos no se permita jugar. No es difícil advertir que la característica que tienen las cosas con las que no se juega es su seriedad. De hecho, en no pocas ocasiones suele verse acompañado el “con eso no se juega” de un “eso es cosa seria”. Por consiguiente, si el reverso del jugar es la seriedad, el jugar llevaría a la pérdida de seriedad de aquello con lo que se juega. No se juega con aquello demasiado serio. De hecho, cuando alguien no se toma las cosas “en serio” como uno espera, no extraña escuchar: “¿Estás jugando conmigo?”, o bien las fórmulas del lunfardo rioplatense: “¡Vos me estás jodiendo?!”, “¡No jodas!”. “Eso no se dice ni en joda...”.

¿Qué implican la seriedad y su pérdida para alguien? ¿Qué le ocurre a alguien con algo cuando ese algo pierde su seriedad? ¿Qué características tiene el hacer perder seriedad propio del jugar? ¿Guarda el perder seriedad del jugar relación con el efecto sosega-

dor del jugar? Hemos llegado a un punto en donde se torna difícil avanzar sin poder esclarecer la diferencia entre la seriedad y su pérdida. Así como hay un sentido del jugar (esto es, una experiencia de sentido con características determinadas, a la que llamamos jugar), hay también un sentido de la seriedad, es decir, una forma determinada de dirigirnos a objetos, la cual llamamos "seriedad". Seriedad no es una característica de las cosas, sino un modo en que se nos presenta el sentido de las cosas. Las cosas son serias cuando no podrían ser de otro modo. La seriedad es el modo en que el sentido posible de las cosas se ve colonizado por uno de los sentidos posibles y el abanico posible de sentidos se contrae en uno sólo, que no deja paso a otros. La seriedad es la experiencia de sentido donde advertimos la renuncia del sentido a dar paso a otros, renuncia del sentido a entrar en una dialéctica, y por lo tanto, pretensión de un sentido de tomar para sí el monopolio del sentido, borrando el horizonte de sentidos posibles, pretendiéndose último, imponiéndose como pleno.

Volviendo sobre el jugar, entonces, podemos apreciar que éste avanza en la dirección de sentido contraria, sugiriendo, insinuando (nunca impone, eso lo transformaría en una seriedad que reemplaza a otra, cual un dictador que remueve a otro) otros sentidos posibles allí donde la seriedad imponía una dictadura del sentido, la primacía de un sentido único. Dijimos antes que la estructura del jugar tenía que presentarse en aquellos juegos que dijimos eran más extraños. Pues bien, la estructura del jugar como pérdida de seriedad la encontramos presente en aquellos juegos. En ellos pareciera que la muerte, el dolor y la salud, el cuidado de sí y de los otros, "cuestiones de vida o muerte"[iv], cosas serias con "las que no se juega" entran en un marco en donde pierden dicha seriedad, por terrible que le resulte a quien no juega dichos juegos el que dichas cosas pierdan la seriedad, pues no admite que dichas cosas puedan inscribirse en otro marco de sentido. Ahora nos percatamos que en ellos lo extraño que para unos hace que no resulte cosa evidente que sean juegos es que, por estar en ellos la destructividad (sea dirigida hacia sí o hacia otros) y su proximidad con el dolor y la muerte en primer plano, se vuelvan serios y por lo tanto no sean juegos. Ello sin que paralelamente dejen de poder ser considerados juegos bajo otra perspectiva, pues en ellos la muerte aparece no obstante en un contexto donde pierde la seriedad o al menos la misma se ve amenazada.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo hemos intentado definir el problema de la delimitación del jugar no a partir de un precipitado intento por conceptualizarlo desde alguna teoría en particular, lo cual habría llevado hacia la normativización del jugar y a decir rápidamente qué es y qué no es jugar, sino a partir de la descripción del jugar como experiencia de sentido y de la necesidad de su explicitación como fenómeno. Hemos así distinguido el jugar como fundante del juego, siendo éste último de carácter secundario respecto del primero. Al aislárselo del juego, se destacó entonces el jugar como experiencia de sentido, es decir, como un modo específico de dirigirnos a los objetos, como un modo particular del presentársenos de los objetos. A continuación, hemos intentado explicitar la especificidad de ese modo particular de experiencia, encontrando en la pérdida de

seriedad la característica esencial del jugar, esto es, la sugerencia de otros sentidos posibles, el despunte de posibilidad de sentidos alternativos a los sentidos dados imperantes pretendidamente únicos y plenos), la apertura de un horizonte de posibilidades de sentido precisamente allí donde el horizonte de sentidos posibles se hallaba contraído sobre un sentido determinado, la desabsolutización del sentido vigente, su desplenificación, vaciamiento e indeterminación por medio de otros sentidos posibles. Esta estructura, finalmente, la hemos puesto a prueba al estudiar la más amplia diversidad de juegos/modos de jugar, encontrando cómo es que hasta los juegos más extraños puedan serlo en virtud de estar estructurados de dicho modo.

Concluido este primer trabajo de definición del jugar a partir de la explicitación del jugar como fenómeno, resta la pregunta por cómo es que el jugar pueda resultar terapéutico y cómo es que la clínica psicoanalítica pueda valerse de la estructura del jugar con dichos fines. Para la realización de tal tarea, que será objeto de futuras investigaciones, será necesario analizar entonces la estructura de sentido de lo traumático, para desde ahí poder comprender cómo la estructura del jugar puede ejercer un efecto sobre la misma y producir efectos terapéuticos en la vivencia de lo traumático.

NOTAS

[i] Nos parece aquí fútil adoptar el camino de criticar el asentamiento de la clínica de niños sobre el modelo de la clínica de adultos básicamente por el siguiente motivo: hacer dicha crítica establecería una discontinuidad entre la clínica de adultos y la de niños y generaría la necesidad de complementar dicha crítica con una elaboración de la especificidad de cada clínica. Ello llevaría a un gran riesgo: el de pensar ambas clínicas sin solución de continuidad, lo cual en absoluto vemos en la experiencia (tanto el adulto como el niño no son absolutamente discontinuos, más allá de las diferencias cualitativas que pudiéremos encontrar, por el simple hecho de inscribirse ambos en el género humano) y lo cual es ya desmentido por la posibilidad misma de pensar con gran eficacia teórico-clínica la clínica de niños a partir de la clínica de adultos. Por lo tanto, no nos parece imposible ni irrelevante la tarea de pensar las especificidades de cada clínica. Por el contrario, si bien dicha tarea es dentro de ciertos límites necesaria, los riesgos mencionados a los que nos enfrenta la ubican por fuera del alcance de un trabajo como este. Por lo tanto, nos limitaremos en cambio a registrar el problema de pensar una absoluta continuidad tanto como una absoluta discontinuidad entre ambas para entonces abrir un campo de especificidad donde no se superponen y así deslindar una pregunta por el valor intrínseco del jugar.

[ii] Incluso al jugar con muñecos, si en el seno del jugar mismo se empieza a destruir a los juguetes e irrumpe la angustia, el jugar desaparece, da paso a la seriedad y entonces se interrumpe. Algo similar destaca Winnicott (1971) ocurre cuando en el juego se vuelve transparente para el niño la presencia de las pulsiones y entonces se detiene. Las pulsiones deben permanecer relativamente ocultas como condición de la continuidad del juego. En ambas situaciones de suspensión del juego advertimos que hay un sentido que se vuelve demasiado imperativo, que se impone con fuerza, deteniendo la dialéctica de los sentidos posibles del jugar, contrayendo el horizonte de sentidos posibles, que pone fin así al jugar. Con ello advertimos que el jugar no depende de una mera cuestión temática ni descansa sobre los materiales del jugar, sino que es en cambio un modo específico de experiencia de dirigirnos a los objetos. Lo que define la jugabilidad del juguete, lo que hace que un juguete siga siéndolo, no es una característica en particular, la materia del juguete es el sentido que

lo constituye, y ese sentido es el que no se vuelva demasiado serio como condición del jugar.

[iii] Al hablar de objetos del jugar, cabe destacar, no definimos los objetos en un sentido materialista, sino en cambio, simplemente como aquello con que se juega. Lo mismo ocurre cuando hablamos de “las cosas” como cosas con las que se juega. Ellas pueden ser totalmente inmateriales: números, palabras, etc.

[iv] Téngase en cuenta hasta qué punto vida y muerte están grávidas de seriedad que cuando se dice que algo es “cuestión de vida o muerte” es una expresión análoga a la de que con esa cuestión “no se juega”/“no se dice ni en broma”. Estos juegos tan extraños se caracterizan entonces por su carácter bifronte entre seriedad y jugar, de allí que sean juegos y de allí no obstante su extrañeza.

BIBLIOGRAFÍA

- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En Obras Completas. Tomo XVIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1907). “El creador literario y el fantaseo”. En Obras Completas. Tomo IX. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1905a). El chiste y su relación con lo inconsciente. En Obras Completas. Tomo VIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1905b). “Mis tesis sobre el papel de la sexualidad en la etiología de las neurosis”. En Obras Completas. Tomo VII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Winnicott, D.W. (1971) Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.