

¿Por qué funciona el juego infantil?

(Huellas psicoanalíticas en la *(psico)motricidad* humana. Y II).

José Angel Rodríguez Ribas.
Sevilla, enero 2017.

Aparentemente, para los psicomotricistas, esta pregunta resulta bastante simple en la medida que su respuesta ya está supuesta. Dado que el juego infantil es el motor, pero también desencadenante de la acción del niño, desde Grecia misma, del juego se han enunciado innumerables teorías: de él se han destacado razones antropológicas, sociales, neurofisiológicas y endocrinas, educativas, cognitivas e incluso espirituales. Al punto que casi pudiéramos enunciar que cada paradigma epistémico tiene su propia teoría, incluso metodología, del juego.

Lo que queremos desplegar a lo largo de estas líneas, entonces, no es tanto sus razones aplicadas sino más bien por qué el juego cambia “de verdad” a los niños¹, en la medida que facilita la construcción de una subjetividad corporizada. Y viceversa. Por eso, en tanto inmanente a lo humano mismo, tendremos que explicar cuál es el mecanismo que hace que el juego sea uno de los interlocutores más privilegiados de dicha subjetivación, es decir, desde una perspectiva freudolacanianiana, por un lado y aucouturiana, por otro.

Este texto, pretende ser continuación de otro inmediatamente anterior -referido a los fundamentos psicoanalíticos de la motricidad humana, donde concluimos planteando una taxonomía del juego infantil, a modo de hipótesis- y del cual hemos tomado algunos desarrollos².

Hasta ahora.

Comencemos recordando de manera muy condensada algunos antecedentes que atañen al juego infantil. Ya Freud, en su *Interpretación de los sueños* (1900), argumenta que *el movimiento puede ser fuente para la figuración del pensamiento onírico* de manera que cualquier segmento u órgano del cuerpo, incluidas piel y mucosas, podrían convertirse en signos de *representaciones de deseos inconscientes*. En *Tres Ensayos* (1905) pone en evidencia que es la división entre los opuestos pulsionales la que está en el origen de una *pulsión de “apoderamiento”* la cual, a través de la musculatura del cuerpo, se desplaza a la búsqueda de una satisfacción sexual. Según esto, en el origen de la acción o del movimiento se constata la *búsqueda o el reencuentro de un placer* que tiende a colmar la deseada satisfacción.

¹ O más bien, que tiene el juego que cambia a medida que lo hacen los niños,

² “Huellas psicoanalíticas en la (psico)motricidad humana (Con una coda sobre el juego infantil)” (2018).

Desde otra perspectiva, como recuerda J. Lacan (EC.1: 86- 89), este *acto de dominio*, no se agota en el control, sino que aparece en una serie de gestos en los que experimenta lúdicamente la relación de los movimientos asumidos de la imagen con su medio ambiente.

Por eso, dice que podemos comprender el *Estadio del Espejo* (1946) como una identificación en el sentido pleno del término: una transformación producida en el sujeto cuando asume una imagen, efecto que está indicado en la teoría como *imago*. Algunos años más adelante, recuerda que “lo molesto de suponerlo (el lenguaje) es que eso ya supone el funcionamiento del lenguaje, porque se trata del inconsciente. El inconsciente y su juego, lo que significa que *entre los numerosos significantes que corren el mundo, va a estar además el cuerpo despedazado*” (S. XVIII: 16). Lo fundamental es que, para el psicoanálisis, la motricidad no es fruto de la maduración ni efecto de la ejercitación, sino que *siempre tiene un carácter sintomático*. Esto significa que la *motilidad*, que surge inicialmente como respuesta a una tensión *termina por pulsionalizarse*, transformándose en motricidad.

Dado que *es por la vía de la pulsión como el sentido se anuda al cuerpo*, la propia motricidad altera la realidad y la construye. Si a la motricidad del sujeto se le habla y se le mira *lo que el Otro quiere es algo para mover, ser movido*, dentro del campo del deseo. Por eso, al hablar de la *pulsionalidad motriz*, tendremos que remitirnos a la *libidinación del movimiento alienado a la pulsión escópica e invocante*, pudiéndose efectuar el *corte que va de la pura motricidad al movimiento significativo para Otro*. En el movimiento, en la escritura de la motricidad, se pone en juego la inscripción fantasmática que cada sujeto pudo cifrar respecto a su goce particular. Deduiremos con ello, que el movimiento se despliega entre *la pulsionalidad, el placer y el deseo*. Por consiguiente, ese fragmento de movimiento: *un imaginario enraizado en lo real*, se convierte en *huella condensadora de la cifra de goce, en notación resonante de lalangue sobre la carne o en imaginarización de lalangue*³. *Oscilando entre el deseo y la demanda, la motricidad se cifra en el fantasma o es a descifrar en el caso de un síntoma*.

Veamos a renglón seguido, que dijeron del juego los próceres de la psicomotricidad en su orientación vivencial. A. Lapierre y B. Aucouturier en *Simbología del movimiento* (1977:57), comentan que el juego es la *primera manifestación de un ser como sujeto*, que es el placer de la acción, donde hay una dialéctica entre yo y el mundo, *jugando el placer de vivir su cuerpo sin finalidad*.

³ Entre el Uno+A+a, entre la pieza suelta, el sinthome y el síntoma, entre la motilidad, lo motor y la motricidad -imaginario, real y simbólico- entre el sentido, sin-sentido y no-sentido se juega Esa Cosa motriz. Entre lo kinético, el kinema y gestema; lo yecto, el trayecto, la trayectoria y el proyecto o, entre la actividad, el acto, la acción, el acting y la actuación se despliega ese goce motor, esa pieza suelta causa de goce y deseo, esa notación resonante de lalangue sobre la carne, esa huella condensadora de la cifra de goce, esa tropología preposicional trasnliterativa, esa excripción afectiva...que permite a los sujetos agitar una escritura, en su singular estilo (motriz), con la que manejarse y decirse en su vida.

Y que solo tras haber agotado *el juego fáctico* (op.cit.: 26) podrán los participantes orientarse hacia actividades más autónomas. La propia *actividad motriz espontánea* nos induce a privilegiar el aspecto simbólico y relacional, que es lo vivenciado, ya que la vivencia es más espontánea y primitiva que la racional. “Nada puede integrarse al ser que no pase por su organización tónico emocional” (op.cit.: 33). De ahí que lo que se considera importante sea la *relación interindividual*, de persona a persona. También, *el juego puede ser “refugio”*, ante la molestia de una relación auténtica (op.cit.: 23).

Algo más tarde, del juego infantil, ambos autores resaltarán que *la actividad motriz espontánea* está en *contacto directo con el inconsciente*. Bajo este enfoque, el “hacer cualquier cosa” toma un sentido, una significación, que es más una finalidad (Lapierre y B. Aucouturier, 1980:11). Lo que ellos van a intentar desarrollar es una concepción de la *fantasmática corporal* (op.cit.:21)⁴, dado que en el ambiente de juego y de ilusión de la sala de Psicomotricidad, con niños pequeños, las desconexiones introducen, casi siempre, el plano fantasmático. Por eso, y a diferencia de los *mitos*, que a veces los sustentan, los *ritos* son siempre vivenciados a nivel del cuerpo. El cuerpo debe forzosamente participar en el ceremonial con sus actitudes, sus gestos y sus tensiones tónicas (op.cit.: 142).

Visto lo visto hasta acá, los niñ@s no juegan a algo, solamente, para compensar algún tipo de carencias primitivas o comunicativas, o para desarrollar determinadas habilidades motrices o cognitivas, que también, sino que juegan fundamentalmente para encontrar sus propias *respuestas acerca de los grandes enigmas de la vida*, aquellas que le otorgarán *un lugar en el mundo*, autorizándose a construir su propio Otro. Si bien los cuentos, y las narraciones son los soportes míticos que ordenan una estructura simbólica, *el juego infantil*, podemos decir, viene a ocupar *el lugar de los ritos y las escenificaciones míticas*. A eso, de entrada, podemos otorgarle el muy contaminado nombre de *Juego*.

Entendido de esta manera, más lógica, es por lo que se puede decir, al modo lacaniano que *el juego, como el inconsciente, está estructurado como un lenguaje*. O, incluso, afinando algo más, que: *el juego en los niñ@s, es el pensamiento en el adulto*. (Rodríguez Ribas, 2017: 52)

A continuación, mostraremos de forma muy sintética nuestra particular lectura sobre esta cuestión⁵, que no pretende sino otorgar al juego ese rigor y dignidad de la que a menudo carece hasta poder elevarla a categoría de *atributo subjetivo*. Retomando algunos de los indicadores analizados transversalmente hemos podido extraer, al menos, cuatro grandes tipologías del *Juego*: la *Activación motora*, la *Actividad motriz espontánea*, el *Juego espontáneo* y el *Juego libre o formal*.

⁴ “Concepción que se alinea en ciertos puntos con la problemática psicoanalítica y en particular la lacaniana. El Edipo no es ya lo que era en la época freudiana”.

⁵ Rodríguez Ribas, 2018.

Destacar, inicialmente, que esta subdivisión no pretende seguir ningún criterio ni evolutivo, ni madurativo a niveles cognitivos, habida cuenta de lo íntimamente ligadas que están estas particiones entre sí, aunque no se pueda obviar cierta artificiosidad didáctica. Esto no impide -al no estar desligada *de la estructura de la subjetividad corporal que habita al sujeto-* que se pueda discernir una nítida línea separadora entre lo que es del orden de la *actividad y el juego*. Pues solo a partir de una *subjetividad constituida, alienada y separada de un Otro, castrado y faltante, consciente y performativo, podremos hablar de la existencia del juego* en tanto tal.

-En la *Activación Motora*, nos situamos en el registro de un *imaginario sin imaginización ni imagen*. Sus manifestaciones se sitúan en el orden del *yecto* y la *pura motilidad atemporal*: acá, el sujeto remite a la *pura actividad*. No existe *consciencia ni inconsciente, ni sentido alguno, pero tampoco intencionalidad o proyecto* inscribiéndose en el registro de los *juegos de Placer Sensoriomotor* (Aucouturier, 2004). Esta posición *a-estructural*, bien puede corresponderse con la del *autismo*.

-La *Actividad Motriz Espontánea*, en cambio, corresponde a lo *real* de la *carne*. Algo de *lalangue* prendió y horadó la substancia gozante inscribiendo sus primeras huellas. A este respecto *no podemos hablar siquiera de juego* en sentido estricto o de *gestemas* con un significado expresivo previo. Corresponde a lo que Aucouturier denomina *juegos Seguridad Profunda*. Y, estructuralmente, se pueden hacer más presentes en la *psicosis*.

-En el *Juego Espontáneo* podemos hablar, ya, del *cuerpo* constituido como *sujeto (corporizado, incorporado) de lenguaje*. El sujeto se sitúa bajo la dimensión simbólica, *separado de un Otro, barrado y deseante*. Es el Otro, el que va a leer esa motricidad «en bruto» de un infante, para, incorporándola a una historia y su deseo, a una genealogía familiar convertir esos *kinemas* (que como vemos, solo adquieren categoría de tal a posteriori) en *gestemas expresivos* de una imagen corporal constituida, con una identidad y un cuerpo propio. De esta manera, es como el juego oscila entre su vertiente *sintomática del deseo y la fantasmática de su goce*. Lo más propio acá son los llamados *juegos de Seguridad Superficial*, también conocidos como *juegos Simbólicos*. Siendo coherentes con una posición *neurótica*.

-el *Juego Libre*, finalmente, se presenta bajo el registro *imaginario* pero esta vez formal y expresivo, es decir, *imaginizado en su imagen corporal*, que se *Tiene*. Los vemos en los *juegos Formales o de Representación*. Corresponde, más bien a los *malestares, no sintomatizados*.

Construcción del Juego.

Ahora bien: ¿Cómo se constituye el juego?, ¿Qué hace que el juego mismo sea la cara visible del proceso de subjetivación humana y que no se pueda desligar del él? Tampoco acá podremos extendernos en demasía por lo que indicaremos unas líneas muy genéricas, síntesis de algunos postulados freudolacanianos que, al igual que el juego, hemos desglosado con criterios eminentemente didácticos; dado que dicha constitución no sigue ningún criterio evolutivo ni cronológico, sino más bien, es de orden lógico.

Para ello recordaremos que el Otro (A barrado), alude al universo simbólico que “baña” al sujeto, al tesoro material de los significantes. Y que está compuesto tanto de vocablos, lalaeos, sonidos o canturreos (“lalangue”, según Lacan), como de palabras encadenadas o articulaciones estructuradas (“lenguaje” en la terminología lacaniana o de “representaciones”, en la freudiana). Desde esta óptica no es nada forzado afirmar que llamaremos *Madre* a aquel sujeto, cualquiera pero alguien, e independiente de cualquier condición de género, rol, estatus etc, que hace un lugar a alguien en su vida, es decir, que haga de ese “cuerpo hablante” por venir la causa de su deseo, y por tanto, objeto de su mirada o voz...de sus caricias y cuidados.

Pues bien. La irrupción de “lalangue”-materna- sobre el organismo (“*substancia gozante*” en Lacan), siempre de manera contingente y traumática, va a crear sus primeras inscripciones, huellas y agujeros en el cuerpo, cediendo a cambio cierto montante de goce (bajo las especies de lo que se llama el *objeto “autístico”*), pero dando lugar a lo *Uno del cuerpo*, al significante *unárico*, al *cuerpo Real* también llamado la “*carne*”. Podemos decir así, que *no hay “eco” sin “hueco”*. Donde dicho goce, todavía, no ha podido ser pulsionalizado apareciendo en bruto bajo formas alucinatorias, delirantes o psicósomáticas. En este momento del proceso, hablaremos de la “*alienación*” del sujeto a lo simbólico: es lo que encontramos en esos juegos llamados: de *activación motora y actividad motriz espontánea*.

En un segundo momento, lo real del cuerpo podrá ser tomado por el Lenguaje, ahora presentificado y transmitido por el llamado *Nombre del Padre*: ese significante que tanto nombra como ordena las construcciones simbólicas y su gramática. De esta manera, cuando “*el verbo adviene a la carne, aparecerá el cuerpo*”, podemos enunciar. Al lenguaje le corresponde pulsionalizar el goce, delimitando sus orificios, de forma tal que algo se desprenda de ellos (su *objeto pulsional*: “*a*”), y el sujeto quede “separado” como sujeto castrado, faltante y por tanto deseante, en su incompletud e inconsistencia, desde el Otro.

Como resultado tanto el fantasma primordial como los síntomas, manifiestos en la *expresividad psicomotriz* del juego, no serán más que “defensas frente a lo real” que nos constituye, o si lo prefieren, satisfacciones y respuestas a la *condición subjetiva como parlante, sexuada y mortal*.

Será a partir de acá cuando con estos elementos previos se pueda ir configurando una *imagen corporal, especular y yoica, del yo corporal*. Fijémonos que ese citado *nombre del padre* tampoco corresponde obligatoriamente a un padre presente. No. El operador simbólico de la castración forma parte del lenguaje mismo, por tanto, ya está “dentro” de la madre, en la medida que ella misma es “no-Toda Madre”, es decir, dividida, faltante y deseante, en su doble condición de madre y mujer.

Alienación y separación son, en consecuencia, una de las versiones de ese proceso de subjetivación que también podemos describir como de *cesión o desprendimiento* (de goce) y de *anudamiento o constitución* (de una estructura simbólica y conformación imaginaria): ese paso que va desde del *cuerpo agujereado y fragmentado al cuerpo orificial y parcial*; o desde el goce de los *objetos “autísticos”* a los *objetos pulsionales (“a”)*.

Dicho de otra manera: que la estructura de la construcción del juego infantil es homóloga e inherente a la propia de la humanización o subjetividad: de hecho, no puede haber juego sin un sujeto corporizado...y viceversa. Bajo esa lógica, se tratará de ver en qué medida *la gramática motriz de la “kineacción”, su estructura motriz, toma cuerpo en cada sujeto bajo los dictados de su relación, o no, al universo del Otro*, esto es, como manifestación del *anudamiento y articulación de las dimensiones y registros del cuerpo-hablante*.

Síntesis

De lo anteriormente expuesto, y ya para concluir, entresaquemos algunos fundamentos que nos permitan delimitar eso que hemos acotado como *Juego Infantil*:

- El Juego, como el lenguaje, *antecede al sujeto*. El Juego *no nace... se hace*. De ahí que el juego...*sea el juego del Otro: no hay verdadero juego sin lo real de presencia ni un Otro encarnado*. En la medida que el juego lo es del sujeto *no podemos decir que “somos” juego, sino que el juego, como el cuerpo, en su atribución “propia” “se tiene”*.

-*Un juego representa a un sujeto...para otro juego*. El juego, por sí mismo, *no significa nada y solo lo es en relación*. Por lo tanto, cada juego *tiene un valor libidinal y fantasmático singular para cada sujeto*. En ese sentido no existe *El Juego, sino juegos, uno por uno*.

-El Juego es una *mixtura de goce pulsional, de fantasmas y síntomas, de deseo y placer*. O de *activación, acto, acción, actividad y actuación...Concretando: de activación motriz, de actividad motriz espontánea, juego espontáneo y juego libre*.

-El Juego *está estructurado como un lenguaje, y como las pulsiones*. En consecuencia, diremos que el *“juego es al niño lo que el pensamiento es al adulto”*. El juego *permite crear realidades nuevas*.

-No hay Juego *si algo no se ha perdido, a partir de sus inscripciones significantes*. Por eso podemos enunciar como *fórmula del juego: “no...pero=como si...”*.

- El Juego, como matriz y estructura global, como dispositivo de todo un proceso, se da en cuanto aparecen las primeras fantasías, luego, un proyecto de acción, una elección de material, su ejecución y su final resolutorio.
 - Si *Hacer y Decir* son caras de la misma moneda, el juego espontáneo y el juego libre son a la acción, lo que la asociación libre es a la dicción.
 - "Lo importante no es el juego sino lo que se juega en el juego". Por eso, el juego enmarcado e interpretado por Otro permite fantasmaticar la pulsión y sintomatizar el fantasma... para, de ahí, extraer la significación de un deseo particular.
 - Resumidas cuentas: que el juego es tanto lugar de construcción de preguntas y de sujeto, como de encuentro con ciertas respuestas y deseos.
- Finalmente, el juego funciona, básicamente, porque en el juego "se juega" la subjetividad misma, en la medida que los mecanismos del juego y sus dispositivos, son los mismos que ayudan a construirla.

Referencias.

- Aucouturier, Bernard. 2004. *Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz*. Ed. Graó. Barcelona.
- Freud, Sigmund, 1992.
- "Interpretación de los sueños" (1900), *Obras completas: Standar Edition*. Vol. 4. Ed. Amorrortu. Buenos Aires.
 - "Tres Ensayos (1905), *Las aberraciones sexuales*". *Obras completas: Standar Edition*. Vol. 7. Ed. Amorrortu. Buenos Aires.
- Lacan, Jacques
- 1990. *Escritos 1. Siglo XXI Editores*. México.
 - 2009. *Seminario XVIII. De un discurso que no fuera del semblante*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- Lapierre A. y Aucouturier B.
- 1977. *Simbología del movimiento*. Ed. Científico Médica. BCN.
 - 1980. *El cuerpo y el inconsciente en educación y terapia*. Ed. Científico Médica. BCN.
- Rodríguez Ribas, José Angel.
- 2013. *La Práctica Psicomotriz en el tratamiento psíquico*. Ed. Octaedro. Barcelona.
 - 2013. "Regreso a la actividad motriz espontánea". *Rev. Entrelíneas*. N° 32. Edita APP. Barcelona.
 - 2015. "De Imagos y lalangue en los cuerpos sexuados". En: *Elecciones de sexo. De la norma a la invención*. Ed. Gredos. Madrid.
 - 2016. *Cuerpos del Inconsciente (sus paradigmas y escrituras)*. Ed. Miguel Gómez. Málaga.
 - 2016. "Carne Debilizada: escorzo para una ética de la Deferencia". *Aperiódico Psicoanalítico*. Año 14. N° 29. En: <https://drive.google.com/file/d/0BxmNF5dUU3DKWFpuNUt2R3BYc1E/view>
 - 2017. *Psicoanálisis para psicomotricistas*. Ed. Corpora. Buenos Aires.
 - 2018. "Huellas psicoanalíticas en la (psico)motricidad humana (Con una coda sobre el juego infantil)".