



Universidad Nacional de Rosario - Facultad de Psicología

TRABAJO INTEGRADOR FINAL

El *jugar* en tiempos de consumo.

Las infancias hoy.

- Ensayo -

Autora: **de Loredó, Celina**

Legajo: **D- 0738/2**

Docente responsable: **María Virginia Kasten**

Octubre 2017

Agradecimientos

Al espacio T.I.F., por haberme brindado los recursos precisos para dar cuerpo al texto de este ensayo.

A Laura Klein, quien en el espacio llamado *Laboratorio de escritura y pensamiento* hizo que mi ensayo comience a tener sentido, aún en el sin-sentido.

A mi analista, quien siempre me comunicó un gran interés por el tema elegido, como también hizo que me involucre en mi análisis personal, siendo el mismo un gran desafío.

A mi docente responsable, Virginia, por ayudarme a ordenar los conceptos de mi trabajo, para así poder entrar en el juego.

A mi familia, a mi padre y a mi madre, por acompañarme en este maravilloso camino.

A mis incondicionales amigos, compañeros, y profesores, con quienes transité la carrera y me transmitieron la pasión por el psicoanálisis y espero me acompañen en este nuevo capítulo que se inicia.

*A mi ahijado Matías,
por dejarme compartir su niñez,
por su mirada pícaro,
por las travesías y travesuras,
por querer jugar conmigo,
dejándome así
revivir mi infancia...*

Índice

Resumen.....	5
Palabras claves.....	5
El jugar en la constitución subjetiva.	6
Objeto perdido freudiano.....	8
Objeto transicional winnicottiano.....	9
Objeto a minúscula lacaniano.....	10
Tiempos actuales, tiempos de consumo	12
Reemplazo del juego por el consumo.....	13
Psicoanálisis, un espacio para jugar.....	15
Arribando a una conclusión.....	17
Referencias Bibliografías.....	18

RESUMEN

El presente ensayo titulado '*El jugar en tiempos de consumo. Las infancias hoy*' se propone desarrollar la importancia del *jugar* en la constitución subjetiva, desde una perspectiva psicoanalítica.

Afirmará, a modo de hipótesis que, en los tiempos que corren el jugar, en tensión con el consumo, ha sido reemplazado por este último. Hoy en día no hay lugar para la espera, para la falta, para aburrirse e inventar algo... sino que el objeto de consumo suprime el tiempo, el tiempo de jugar. El niño más que jugar consume y es consumido.

Guiarán este trabajo las siguientes preguntas: *¿qué es jugar?, ¿cómo se constituyen las subjetividades hoy? ¿qué pasa cuando no hay juego?*

A modo de conclusión, se renueva la apuesta al psicoanálisis como modo de *a-bordar* el sufrimiento psíquico, práctica sostenida en un hacer tejiendo con un juego de palabras que rodean la falta y permiten soportar el vacío, posibilitando en el jugar la emergencia del sujeto.

Palabras clave: **Niño - Jugar - Significante - Consumo**

El jugar en la constitución subjetiva

*Todo niño que juega se comporta como un poeta,
pues se crea un mundo propio,
o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo,
en un nuevo orden que le agrada.*

(Freud, 1907)

Para introducir el presente trabajo y así intentar responder *¿qué es jugar?, ¿qué ocurre con las infancias hoy?*, comenzaré a hablar de la niñez y del juego. Imbuirme en ella es ingresar en ese mundo mágico de los niños, donde habitualmente ha primado el juego, la búsqueda, la sorpresa, la mirada, la pregunta; como así también la agresión, la ansiedad, la soledad, la competencia. Es también transitar de alguna manera en ese mundo que está en plena construcción, ya que el niño aún es un asunto.

El jugar, es la actividad propia de la niñez, es así que me pregunto *¿qué es jugar?* El jugar es el hilo conductor, del cual podemos tomarnos para no perdernos en la complicada problemática de la constitución subjetiva

Las personas, en su mayoría, adjudican esta habilidad a los infans como algo innato y universal, a la vez que improductivo y placentero [...] sin embargo, el jugar lejos de constituir una acción espontánea, es el efecto de un trabajo que el infante realiza.[...] Trabajo que como tal tiene su especificidad, su lógica y su finalidad (Baraldi, 1999:11)

Clemencia Baraldi aclara que en la clínica con niños, el juego constituye la herramienta principal, donde sólo a través de él, el infans podrá apropiarse de sus marcas y subjetivarlas, donde el despliegue fantasmático en transferencia promoverá la cura de un padecimiento. En el jugar el niño va resignificando su infancia.

Jugar y no juego, siguiendo la propuesta de Winnicott, para acentuar el carácter de práctica significante, que tiene para nosotros ésta función; en tanto el juego remite al producto de cierta actividad, a un producto con determinados contenidos, la actividad en sí debe ser marcada por el verbo en infinitivo, que indica su carácter de producción. (Rodulfo, 1996:120)

Como dice Winnicott, el jugar es un verbo en infinitivo, es una acción. El niño revoluciona el ambiente, porque *jugar es no quedarse quieto*. El juego es una actividad que compromete al jugador en su ser, produciendo un *efecto de significante*.

El juego es una producción propia y constitutiva del sujeto, conlleva siempre algo del deseo propio, favoreciendo un corrimiento del lugar de objeto del deseo del Otro. El *jugar con*, nos permite no quedar atrapados en el *ser en*.

Es decir, jugar permite tramitar lo ocurrido en la niñez, vivido traumáticamente, de otra manera, permite bordear lo real. Para que un niño pueda jugar, se hace indispensable que la madre o quien ejerza su función se lo *demande*, porque no es una necesidad, sino una demanda de la madre. Lacan habla del pasaje de la necesidad en demanda y de ésta en deseo, cuando se instala la metáfora paterna.

Comenzaré desarrollando los procesos que deben producirse en la constitución subjetiva, tomando las conceptualizaciones de Sigmund Freud y Jacques Lacan, y situaré la importancia del jugar en los mismos.

La constitución subjetiva podemos explicarla a partir del anudamiento de dos complejos: el del Edipo y el de la Castración.

La tragedia de Edipo es tomada por Freud para explicar la posición del niño como ser sexuado. Es decir el Complejo de Edipo revela su significación como fenómeno medular de la infancia al instalar una norma, la ley de prohibición del incesto que es constitutiva del sujeto. Freud dice que ese complejo se va a pique por causa de las dolorosas desilusiones

acontecidas. En *El Sepultamiento del Complejo de Edipo* (1924), afirma que éste cae sepultado y, junto al trabajo de la represión se instalarán los tres diques anímicos en la infancia: moral, asco y vergüenza, los cuales permiten el ingreso del niño a la cultura. Instalados éstos, advendrá el período de latencia.

Lacan agrega un elemento central en las relaciones edípicas, a saber, el *falo*. Este es el significante fundamental del deseo para cualquiera de los dos sexos. Es así que trabaja el Complejo de Edipo y su declinación por el Complejo de Castración como amenaza, el duelo por el falo, es decir el duelo por ser lo que al Otro le falta, ser o no ser el falo, pensando así el duelo como constitutivo de todo sujeto deseante.

Es necesario pasar por la falicización, para advenir a la subjetivación. Es una lógica temporal, no lineal. Ser falicizado es un medio fundamental para el desarrollo como sujeto, para su apropiación simbólica. La falicización implica que un niño quede marcado como ser deseado. Si fracasa esa falicización, no hay con qué hacer un cuerpo.

Lacan despliega el Complejo de Edipo en tres tiempos, en el Seminario V, llamado *Las formaciones del Inconciente* (1957/58). Primero la tríada está conformada por la Madre, el Niño y el Falo. Allí el niño es objeto de la madre, es su falo, donde ambos son uno. Más adelante aparece el Padre, en la palabra de la madre, que interdicta, instalando la ley, privando a su vez al niño y a la madre. Ese imperativo categórico dará lugar a que advenga el súper yo, esa voz que será incorporada como alteridad. Esa voz primero será la voz del Otro y luego mediará entre éste y el Sujeto. Así el niño deja de ser el objeto de la madre, comenzando en un complejo trabajo a ser un sujeto deseante, en falta, apropiándose de algunos significantes, donde el significante principal es el *Nombre del Padre*. Y en el tercer tiempo, donde se pasa del ser al tener, es donde el falo empieza a circular, y allí el niño guardará los títulos en el bolsillo, los significantes paternos, para usarlos más tarde, pasada la latencia.

En otros términos, el Complejo de Edipo viene a responder la cuestión del ser en tanto ser sexuado y a la ulterior de tener un sexo. Es importante aclarar que, para pensar la constitución subjetiva de un niño es necesario considerar cómo se ha jugado este mito en las generaciones anteriores. Para Lacan hay continuidad psíquica entre las generaciones, al menos tres.

Lacan, en el Seminario IV, llamado *La relación de Objeto* (1956/57), establece tres categorías respecto de la falta: la Frustración, la Castración y la Privación, donde la falta de objeto puede presentarse de manera imaginaria, simbólica o real.

En cuanto a la Castración, que es una deuda simbólica, solo podrá realizarse si la Madre está castrada, pudiendo así donar su falta. Es una operación simbólica, que está metaforizada por un significante que llamamos *Nombre del Padre*, y que no necesariamente tiene que ver con la presencia del padre, ya que se trata más bien de una función vehiculizada por el lenguaje y que tiene un lugar en el núcleo del Edipo, como ya lo mencioné.

A su vez desarrolla la dialéctica de la Frustración, daño imaginario, donde la Madre pasa de Simbólica a Real, como lo desarrollaré luego, en la interpretación del juego del fort-da.

En cuanto a la construcción del yo en la teoría freudiana, podemos decir que éste se va a constituir en una primera diferenciación entre el interior y el exterior, incorporando lo placentero, y expulsando lo que es fuente de displacer. Freud desarrolla la constitución del yo en tres tiempos: el yo realidad inicial, el yo placer purificado y, por último, el yo realidad final. En un primer momento al objeto se le atribuyen propiedades (juicio de atribución), y, en un segundo momento, se le da existencia (juicio de existencia). Se establece así la existencia o no de los objetos. La palabra mata la cosa, la reemplaza, la ausenta, la representa y al hacerlo usurpa su lugar, expulsándola finalmente. De lo que se trata es de volver a encontrar un objeto, intentando regresar a la primera satisfacción, localizando en el camino objetos sustitutos y parciales.

Lacan escribe el *Estadio del espejo como formador de la función del yo (Je) tal como se nos presenta en la técnica psicoanalítica* (1936), en el que plantea que el niño a partir de

los 6 meses, formará una gestalt, resultado de una nueva acción psíquica. El estadio del espejo, está estrechamente relacionado con el narcisismo, como se advierte en el mito de Narciso, quien se enamora de su propia imagen, pasando del autoerotismo al narcisismo.

Sobre estas conceptualizaciones respecto de la constitución subjetiva, me interesa subrayar que el niño en los primeros tiempos de su constitución, intentará sujetarse y apropiarse de los significantes que el *Otro primordial* le done. La madre, demandará al niño, y es así que *jugando* el niño comenzará a balbucear sonidos vocales, gorjeos, a mover su mano cuando papá se va, a esconderse para que lo busquen.

Necesariamente la única posibilidad que tiene un recién nacido de convertirse en un sujeto deseante, es encontrar y asirse a un significante que lo represente dentro del discurso familiar, para lo cual el bebé deberá trabajar e incluso luchar para encontrarlo. Las funciones parentales y otras deben auxiliarlo, brindando las condiciones mínimas para ello. Es así que todo niño se constituye como sujeto a partir de identificaciones, *siendo* otro.

El sujeto entonces encontrará significantes que lo representan en una tarea de tipo extractiva, ha de arrancar esos significantes. Adquirir un lugar para vivir dependerá de los significantes con los que se encuentre. Pero para que esto se cumpla, es preciso que alguien done el lugar.

Estos procesos intentan responder *cómo se pasa de ser un eslabón de una historia ajena, a tener una historia propia*.

Para ubicarse en su historia, un niño necesita registrar los mojones que orientan la geografía familiar. Parafraseando a Freud podemos decir, *donde la pre-historia era, el sujeto debe advenir*. Así la historización se colocará del lado de lo infantil fantasmático de un adulto, dejando en el pasado los tiempos de la infancia en tanto actual.

Para entender a un niño o a un adolescente (de hecho incluso a un adulto), tenemos que retroceder a donde él no estaba aún. La prehistoria en dirección a las generaciones anteriores (padres, abuelos, etc.), a la historia de esa familia, a su folklore.

El mito familiar, puede caracterizarse por lo que un niño respira, allí donde está colocado, a través de una serie de prácticas cotidianas. Es muy importante el mito en un niño que va a análisis, ya que allí está implicada la construcción misma del sujeto. El mito familiar es un puñado de significantes dispuestos de cierta manera, haciendo cadena en tanto que inconciente.

Continuaré este recorrido sobre la constitución subjetiva y la función del jugar, intentando realizar una articulación con la categoría de objeto. Tomaré los conceptos de *objeto perdido* en Freud, *objeto transicional* en Winnicott y *objeto a* minúscula en Lacan.

Objeto perdido freudiano

Así como el mito de Narciso viene a procurar una respuesta al interrogante de cómo se puede ser alguien, siendo de origen nadie, diremos que el juego del fort-da, concurre a responder al interrogante de cómo simbolizar la ausencia. Es una conquista simbólica, no sólo espacial, sino también temporal.

Como dice S. Freud, *el primer objeto* de la vivencia de satisfacción, es alucinado y *perdido por siempre jamás*, comenzando la búsqueda incesante de objetos sustitutos. El objeto es uno de los elementos de la pulsión, el más variable; siendo los otros: el esfuerzo, la meta, y la fuente. El objeto es aquello en o por el cual la pulsión puede alcanzar su meta. La pulsión es una fuerza constante, que puja por salir, que tiende a la satisfacción, pero sólo alcanza una in/satisfacción.

Freud plantea en el texto *Más allá del principio del Placer* (1920-22), el juego infantil, autocreado por su nieto, que denominó el juego del carretel o *fort-da*, resultado de la observación de un niño de un año y medio, con el cual vivió una semana. El niño aún no pronunciaba demasiadas palabras, y jugaba arrojando un carretel de madera que tenía un polín, tras la baranda de su cunita, y el carretel desaparecía ahí adentro. Al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado *o-o-o-o-o*, lo cual según la

interpretación de Freud, significaba *fort* (se fue) y después tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un confortante *da* (acá está). Ese era el juego completo de desaparecer y volver. En palabras de Freud:

La interpretación del juego resultó entonces obvia. Se entramaba con el gran logro cultural del niño: su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre. Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar. (2010:15).

Freud interpreta el gran logro cultural del niño, es decir que, en su renuncia pulsional, el niño empieza a tramitar la *presencia-ausencia*. Ese juego le permitirá pasar de una vivencia en la que era pasivo, a una posición activa, tramitando la separación. El niño trueca la pasividad del vivenciar, por la actividad del jugar.

Allí vemos un niño que con palabras fabrica un juguete, es decir que ese carretel deja de ser un carretel para adquirir otro sentido; si manipula los objetos producidos, es porque él ya no es un puro objeto, donde algo de la *subjetivación se va produciendo*.

Para Freud el carretel de su nieto simboliza a la madre, y es así que con el piolín le coloca distancia, o se coloca distante. Hay una separación entre el niño y la madre. En el *fort-da*, se evidencia la relación del juego con la repetición, modalidad que implica un trabajo de *ligadura* que el niño intentará realizar, tramitando la ausencia de la madre. Ese arrojar y traer están acompañados de una enunciación, es decir que para poder jugar, se necesitan al menos un par de palabras.

Objeto transicional winnicottiano

D. Winnicott, pediatra y psicoanalista inglés, desarrolla los conceptos de objeto transicional y fenómeno transicional, en su texto *Realidad y Juego* (1971). En palabras de él:

Introduzco los términos “objetos transicionales” y “fenómenos transicionales” para designar la zona intermedia de experiencia, entre el pulgar y el osito, entre la actividad creadora primaria y la proyección de lo que ya se ha introyectado, entre el desconocimiento primario de la deuda y el reconocimiento de ésta (“Dí “ta”). (1971:18)

Estos conceptos designan la zona intermedia de experiencia que vivencia el niño al comenzar a separarse de su madre. Con ese objeto, el niño realiza poco a poco dicha separación. Encarna para el bebé-niño una transición o movimiento entre el yo y el no-yo, entre lo familiar y lo extraño, lo propio y lo ajeno, el adentro y el afuera, y además acompaña al bebé cuando el mismo está en tránsito de separarse. En un principio este objeto representa a la madre, pero no anula la realidad de su presencia. Como mediador simbólico une y separa al mismo tiempo. El espacio transicional, donde las palabras y los objetos adquieren características simbólicas, es el lugar del Otro Primordial, que está entre el niño y la madre.

En lo transicional, ni externo, ni interno, es donde se gesta la subjetividad de un niño. Es así que al jugar un niño está *produciendo diferencia*. Para que éste se despliegue tiene que haber un ambiente de contención que propicie el jugar.

Quisiera puntualizar algunas características de ese objeto transicional, fabricado por el niño. Ese pedacito de sábana, ese osito de peluche, que adquiere un gran valor para el niño, representa el pecho materno o el objeto de la primera relación. Es anterior a la prueba de realidad establecida, no es intercambiable, tiene que sobrevivir al amor instintivo, así como al odio; proviene de afuera, pero no para el bebé.

Este objeto pertenece al reino de la *ilusión*, que constituye la base de la iniciación de la experiencia. Más allá de un objeto, también pueden ser una palabra o una melodía, esas palabras que abrigan, nos envuelven con su música, adquieren una importancia vital para el bebé en el momento de disponerse a dormir, y son una defensa contra la ansiedad, permitiendo soportar el símbolo de una ausencia. El objeto transicional sirve para despegar el objeto de la fantasía.

Winnicott dice que la madre lo suficientemente buena, lo desilusionará al niño gradualmente a lo largo de los años, pero no lo logrará si en un principio no le ofreció la necesaria ilusión, como también un *ambiente facilitador*, un medio que promueva al niño su desarrollo, rodeado de ternura, cariño y juego. Así será relegado dicho objeto, en ese espacio de transición, es decir perderá significación a medida que se desarrollen los intereses culturales. La experiencia cultural es extensión directa del juego de los niños.

Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la apercepción creadora [...] De uno u otro modo, nuestra teoría incluye la creencia de que vivir en forma creadora es un estado saludable, y que el acatamiento es una base enfermiza para la vida. (Winnicott, 1971: 93)

Dicho autor otorga gran importancia al desarrollo de la capacidad de crear de todo niño, de inventar, de jugar, como indicador de su crecimiento sano. La posibilidad de aprender algo, está dada por la posibilidad de jugar con ello. El jugar es una experiencia necesaria, donde el niño expresa su angustia, sus miedos, como sus agrados; produciendo riqueza psíquica. Para que éste se sostenga como una experiencia compartida, cada participante compromete algo de su propia fantasía, pero también resigna parte de ella. Algo parecido a lo que sucede en un diálogo. El juego no se opone a la realidad, la funda, ya que el acto de jugar crea realidad.

Winnicott en su posición de psicoanalista de niños, asegura que es el juego un vehículo tan claro y complejo como el lenguaje. El juego, no es un acto compulsivo y solitario, sino que conecta con el mundo y los demás seres humanos y se constituye en un modo de comunicación. Llevaba adelante su práctica jugando en el consultorio con el niño, y decía que quizás en una *única entrevista*, que duraría lo que el niño necesite - ya que él era reacio a seguir las normas de la IPA (Asociación Psicoanalítica Internacional)-, podría ver algo de lo que le pasa. Sostenía que el paciente siempre tiene recursos, y su apuesta era a encontrarlos, detectar qué es lo que le impide utilizarlos, y en dónde está trabado, para poder avanzar.

Objeto a minúscula lacaniano

Lacan realiza un *Retorno a Freud*, marcando así un gran distanciamiento con los *post-freudianos*, quienes orientaban la clínica al fortalecimiento del yo, transformando al Psicoanálisis en una Psicología. Lacan lee a Freud a partir de las lagunas y de las ausencias de un texto, posibilitando el advenimiento de un sentido nuevo, a partir de la temporalidad del *apres-coup*. Es en la conferencia de 1953, donde Lacan presenta sus tres registros Simbólico, Imaginario y Real, es decir, su *ternario*, interviniendo el campo freudiano.

Para continuar abordando la constitución subjetiva del niño, considero importante tomar el concepto lacaniano *objeto a minúscula*. Intentaré hacer una apretada síntesis del mismo.

En el Seminario X, llamado *La Angustia* (1962-63) es donde Lacan desdobra el estatuto del objeto, a partir de las identificaciones, tomando a Hamlet, la obra de teatro de Shakespeare (tragedia que trata del deseo). Es así que realiza un corte entre el *a*, objeto-causa y el *i* (*a*), es decir la imagen especular, ubicada en el campo de la mirada. Ese *objeto a* escribe una doble función, como falta, será causa de deseo y como plus de gozar, será objeto de goce. Cuando el objeto falta, opera dando causa al deseo; en cambio cuando está presente, se mantiene fijo, taponando el vacío necesario para la emergencia del deseo.

Hay dos clases de objetos – los que se pueden compartir y los que no. Los que no, los veo circular, aun así, en este dominio del compartir con los otros objetos, cuyo estatuto se basa enteramente en la competencia, función ambigua que es al mismo tiempo rivalidad y acuerdo. Son objetos contables objetos de intercambio. Pero hay otros (Lacan, 2015:103)

Lacan diferencia entre objetos comunes, intercambiables y el objeto *a*. El objeto *a* funciona como *objeto-causa* de deseo, ese resto producto de la división subjetiva ubicado en el lugar del Otro, objeto que posee antecendencia lógica; y el *i(a)*, es decir la imagen especular, que da lugar a la construcción del fantasma, donde no hay uno sin el otro.

El objeto *a* es separable, es precisamente una parte del cuerpo propio que se pierde, y en esa división emerge el sujeto deseante y se produce el acceso al orden simbólico.

En dicho Seminario desarrolla la separación del niño con la madre, a partir del término *separtición*; introduciendo para ello la *función de corte*. "Depende donde se hagan los cortes, será el destino" (Lacan, 2015 .63).

Junto a Lacan es posible pensar que ese objeto, que se inscribe como falta, como pura pérdida, en un juego de presencia-ausencia. Se desea, en tanto algo falta, en tanto falta aquello que sacie la necesidad. El objeto *a* es cualquier objeto que pone en movimiento el deseo, especialmente los objetos parciales que definen las pulsiones.

Retomando el juego del carretel freudiano, podemos ver cómo el niño con el carretel emprende la separación con la madre, siendo ella simbolizada por el carretel. Para Lacan, la *separtición*, la realiza el mismo niño, comenzando el vacío. El niño con su palabra construye un objeto. Si el palo es la espada, si la sábana es la capa de Batman, es que la metáfora está puesta a producir. Al comenzar a manipular los objetos, es porque él ya no lo es y esto da lugar a esa separación entre ambos, en ese desdoblamiento del objeto, construye el fantasma. Se trata de una ficción que permite enmascarar lo real, e instala así un orden en el juego.

Por otro lado, para Lacan, el mencionado juego del carretel marca la primera constitución del agente de la Frustración, la madre, y pone en evidencia el paso de la primera forma simple de la relación madre-hijo a una más compleja. La madre pasa de simbólica a real y de allí los objetos reales pasan a ser simbólicos, poniéndose en marcha la constitución del mundo de éstos. A ese pasaje lo llama la *dialéctica de la frustración*. Ahora el vínculo a los objetos se modifica, ellos que eran adquiridos para pura satisfacción se transforman en objeto de don, ingresando así al mundo del intercambio. Es el don de la falta, del vacío, de la palabra, donde la palabra me permite transformar *un real en significante*. Podemos decir, que es difícil jugar sin hablar, el jugar invita a tomar la palabra.

Toda demanda, aunque sea la más arcaica, siempre tiene algo de engañoso respecto a lo que preserva el lugar del deseo. Esto explica también el lado angustiante de lo que, a ésta falsa demanda, le da una respuesta que lo colma. Lo vi ponerse de manifiesto [...] en el discurso de uno de mis pacientes, a quien su madre no lo habría dejado ni a sol ni a sombra hasta determinada edad. (Lacan, 1996:77)

Quisiera sumar al recorrido realizado, los aportes de *Ricardo y Marisa Rodulfo*, psicoanalistas contemporáneos, que retoman las conceptualizaciones desarrolladas, planteando interesantes reflexiones y articulaciones en torno a la función del jugar en la constitución subjetiva.

Destacan que el *juego puede ser el hilo conductor en los diferentes momentos de la constitución subjetiva*, ya que esta práctica atraviesa la infancia, e incluso va más allá de ella. En este sentido afirman que el pasaje a la vida adulta implica un viraje del jugar al trabajar, es decir, una migración deseante a las actividades adultas. *Jugar con el trabajo es como lo más heterogéneo a la alienación en él.* (Rodulfo, 1992:145)

Jugar es una práctica significativa en sí misma, es decir que jugando el niño crea superficie, contorno, agujeros sobre su cuerpo, porque es él quien debe fabricar su cuerpo con materiales que provienen del Otro.

Para nacer hay que poder agujerear a la madre, y no es suficiente con un canal de parto anatómicamente dado. No existe un canal de parto, sino existe un bebé para atravesarlo. La actividad más intensa y más regular en los primeros años de vida, concierne a la producción de agujeros, principalmente en el cuerpo del Otro primordial. Un agujero, es

un órgano en otro nivel que el anatómico, órgano libidinal de un cuerpo fantasmático. Agujeros que se incorporarán como zonas erógenas.

Jugar es una combinación de dos momentos: *agujerear- hacer superficie* (Rodulfo, 1996 :126). El agujerear representa una función esencial, ya que en el jugar el niño se va resignificando. El niño primero juega con el pecho de la madre, luego come, es decir come jugando y juega comiendo; primero juega con sonidos vocales, y luego habla, ya que es esa madre que lo espera, respeta sus tiempos, lo cobija, le demanda -ni mítica, ni verborrágica-, lo ingresa al lenguaje. Es muy probable, que el primer juguete del niño sea el pecho materno, en el sentido de apuntalamiento.

Los juguetes, pequeños objetos a, mediadores entre el analista y el niño, no son una entidad prefijada, fabricada por un juguetero, sino que un objeto cualquiera, y por qué no, también un juguete, ha de transformarse en "*juguete*", por la posibilidad que le reotorga el niño al mutar un real en significante. (Rodulfo, 1986: 41)

Cualquier objeto que cae en las manos de un niño podrá, ser un juguete en tanto opere sobre él una transformación por parte del niño. En tal sentido, un juguete prefabricado por un juguetero también podrá serlo. Es decir, el juguete no es juguete cuando está en la estantería de la habitación de un niño, o en un comercio, al menos, no lo es desde la perspectiva estrictamente psicoanalítica.

Tiempos actuales, tiempos de consumo

Hasta aquí el recorrido avanzó en describir las condiciones, que desde el psicoanálisis son fundamentales para que el juego acontezca, permitiendo así que el niño comience su *proceso de subjetivación*.

Para reflexionar sobre los tiempos que corren, me apoyaré en los desarrollos de J. C. Volnovich y S. Bleichmar, e intentaré responder a las siguientes preguntas: *¿qué es el consumo? ¿qué podemos decir de las subjetividades hoy?*

En los últimos años se vienen produciendo grandes cambios. La ciencia y la tecnología avanzan, dando lugar a numerosos descubrimientos, los cuales velozmente se expanden en todo el mundo.

Es J. C. Volnovich, médico psicoanalista, especialista en niños, quien en su texto *Conectados ¿en soledad?* (2008) considera que las nuevas tecnologías participan en la actualidad desempeñando un rol importante en la *construcción de subjetividad*. Hoy las concepciones de tiempo y espacio están en tensión. Vivimos en un eterno presente, donde el futuro es incierto y el espacio es virtual.

El problema, entonces, no es la "soledad". El problema reside en el Otro. Más aún: el problema reside en que la nuestra tiende a ser una cultura sin Otro. Al menos, sin Otro simbólico ante quien el sujeto pueda dirigir una demanda, hacer una pregunta o presentar una queja. La nuestra tiende a ser una cultura colmada por Otros vacíos. (Volnovich 2008)

En el nuevo mundo digital, donde prima la globalización, es muy fácil tener registro de las personas bajo el ideal del control. Ahora el tránsito se produce de una cultura letrada-libro, papel y lápiz-, a una cultura de la imagen, y en ese lugar estamos, nosotros *inmigrantes digitales*, sin poder exponer las operaciones que despliegan los nativos digitales. La cultura actual, da lugar a sujetos flotantes, libres de toda atadura simbólica, *colgados*. A esos nativos digitales que aman la velocidad, les encanta hacer varias actividades al mismo tiempo. Viven hiperconectados y a la vez, en *soledad*. Es así que los niños de hoy están constituyéndose en una cultura *sin Otro*, donde muchas veces no hay Otro que diga no, dejando a los niños en la intemperie.

En los tiempos que corren, la construcción de la subjetividad, que necesita del Otro, juego de por medio, está particularmente dificultada. Hoy el niño no juega, sino consume y es consumido.

Me pregunto: *¿qué es el consumo?* Consumo masivo, consumo constante, consumo de tecnologías, consumo de productos innecesarios que muestran un brillo efímero, consumo de servicios que licuan la consistencia de los objetos, consumo del consumo, donde el *objeto a consumir* siempre está por delante y te lleva por delante.

Silvia Bleichmar, psicoanalista, realiza interesantes reflexiones al pensar en las subjetividades en los tiempos actuales. Habla del concepto de malestar sobrante:

Y el malestar sobrante se nota particularmente, en nuestra sociedad, en el hecho de que los niños han dejado de ser los depositarios de los sueños fallidos de los adultos, [...] La propuesta realizada a los niños -a aquellos que tienen aún el privilegio de poder ser parte de una propuesta- se reduce, en lo fundamental, a que logren las herramientas futuras para sobrevivir en un mundo que se avizora de una crueldad mayor que el presente. (De ahí la caída del carácter lúdico, de verdadera "moratoria" que corresponde a la infancia [...] aún para aquellos niños que todavía se hacen acreedores al concepto de infancia, con jornadas de más de 10 horas de trabajo) (2007: 18).

Bleichmar establece una diferencia entre el concepto de niñez y el de infancia. La primera es de orden cronológico, y la segunda tiene que ver con los momentos constitutivos y estructurales de la subjetividad del niño, la cual está sellada en la actualidad. La autora subraya del fin de la infancia, en tanto moratoria de producción y de creación de sujetos capaces de pensar creativamente.

A su vez remarca que los nuevos medios de comunicación han producido un estallido en la actualidad, en los procesos tradicionales de subjetivación la cual se va configurando bajo los efectos del consumo, como indicador de éxito y pertenencia a un *mundo feliz*, donde las respuestas al sufrimiento psíquico de los niños, *son respuestas que obturan los interrogantes*, impidiendo indagar sobre qué le pasa a ese niño. En este mundo infantil que se moldea, los niños y niñas parecieran que ejercen el poder, y los adultos desempeñan un rol de proveedores de bienes y cumplidores de deseos.

En la época actual se reconoce una nueva *forma de subjetivación*, que valoriza el consumo de la comunicación virtual, los videojuegos, la imagen de los medios masivos de comunicación, por sobre el encuentro cara a cara. Así los modos de jugar, de manifestarse y comunicarse con el contexto, han cambiado, dando lugar a una niñez atravesada por las nuevas tecnologías que se configura como novedosa.

A esta altura del recorrido me atrevo a ensayar una suerte de hipótesis. Esos tres objetos necesarios en la constitución de la subjetividad a los que me referí anteriormente - objeto perdido freudiano, objeto transicional winnicotiano y objeto a lacaniano- , en estos tiempos de consumo, se encuentran obstaculizados en su función, produciendo un *reemplazo del juego por el consumo*.

Reemplazo del juego por el consumo

Para avanzar en el análisis de esta 'hipótesis de trabajo', retomaré parte de las conceptualizaciones y reflexiones desarrolladas previamente.

En el correr de estos últimos años, he observado que el juego ha sido sustituido y la infancia ha dejado de ser un tiempo de cuentos de hadas, de brujas, para convertirse muchas veces en una preparación para el éxito fácil, el consumo, el poder, la imagen, donde el mandato es *sólo hazlo*. Vuelven las preguntas *¿Qué pasa con las infancias hoy? ¿Qué pasa cuando no hay juego?*

Es así que me animo a afirmar que en la actualidad se ha producido un *reemplazo del juego por el consumo*. Ensayaré algunas reflexiones. Hace unos meses apareció un juguete llamado *spinner*. Vemos una nota del diario:

Este pequeño objeto que gira revienta en demandas, todos lo quieren y hasta inventan nuevos trucos con él. El *Spinner* es un nuevo juguete que tiene un eje central que permite hacerlo girar a gran velocidad y por tiempo prolongado. Se vende en todos lados. Además tiene unas extensiones cuyo contrapeso permite que también puedan girar. Podes hacerlo girar entre tus dedos por el tiempo que desees, algunas personas han comenzado a atribuirle propiedades antiestrés. La velocidad y el tiempo en el que se mantienen girando producen un efecto casi hipnótico. (Diario La capital, 2017)

Objeto ideal para esta época, hace que el niño o adolescente no moleste, no se angustie, lo hipnotiza. Dicen que es un objeto que sirve para resolver problemas de concentración y dispersión, también señalan que servirá para niños que padecen de autismo, incluso para poder dejar de fumar, es decir para todo y para todos, por lo tanto se consume.

Podemos relacionar lo mencionado con la novela llamada *Un mundo feliz* (1932), escrita por Aldo Huxley, escritor británico, la cual está haciéndose realidad. Esa novela narra la realización de un experimento que consiste en producir una organización social feliz a través de la hipnopedia y la medicalización, que es un método de manipulación basado en la repetición de frases cortas, que se graban en el cerebro de los niños al nacer y mientras se duermen, para que la gente crea ciertas verdades.

Esta ficción presenta sorprendente similitud con la producción de subjetividad de estos últimos años. Hoy en día los juegos sirven para hipnotizar, para calmar a los niños y a los padres, que en un mundo tan atareado, dispondrían de poco tiempo para jugar. Mecedoras que se mueven sin que *nadie* las tenga que mecer, con distintas velocidades y sonidos. Móviles con audiovisuales que se proyectan sobre el techo en imágenes hipnóticas. Esos son los objetos que más predominan, se venden y por ende se consumen. Es así que en la sociedad actual, las resoluciones a los conflictos son más individuales que sociales, y en gran parte se satisfacen consumiendo. El *consumo* llena todos los *vacíos* con *objetos* diferentes, *obturando el fantaseo del niño*.

Es decir, la mencionada novela, alertaba ya hace años, la contingencia de convertirnos en una sociedad psiquiátrica avanzada. Los objetos de consumo que muestran un brillo fugaz, alcanzarán para disolver todos los malestares que se presentan. Como dije en un principio, el tiempo y el espacio están en conflicto. No hay devenir temporal, sino un eterno presente; no hay negación, ni contradicción, ni duda y todo está regido por el *principio de placer*.

Tiempo atrás solía haber diferentes juegos que predominaban en los jardines, en los cumpleaños, como también en los recreos de las escuelas... el juego de las escondidas, el gallito ciego, la popa, el ladrón y el policía. En todos esos juegos necesitamos de otro que esté allí, que juegue, que nos ayude a armar las reglas del mismo. El *spinner*, los videos juegos, y muchos otros que predominan en las *infancias actuales*, en su mayoría se juegan en solitario, son poco creativos, propiciando la repetición y la compulsión.

Estos objetos, son autoeróticos, otorgan una satisfacción continua, sin límites, sin corte, imposibilitando u obturando la falta. Allí nadie pierde ni gana, porque no hay otro, no hay desafío. Estos objetos no permiten en gran medida el intercambio social, sino que su contracara es el intercambio tecnológico. Las piezas de los niños en la actualidad mayormente están atiborradas de objetos, pero paradójicamente de poco juego. Aunque un chico tenga muchos juguetes, a veces no puede producir una relación lúdica con ellos.

Estos dispositivos de hoy, juegos virtuales, que permiten sólo una contemplación pasiva, *llenos de otros vacíos*, juegos que tanto acaparan a los niños, tienen una capacidad de crear nula; su matriz está circunscripta a modelos preestablecidos, y las *fantasías* están encuadradas en el dispositivo mismo. Ahora el que inventa es el mercado, esa industria del entretenimiento, con la cual algunos niños están fascinados o mejor dicho, atrapados. Estos objetos son lo contrario a un objeto transicional. El juguete fabricado por el juguetero,

sustituyó al juguete creado por el niño. Este juguete prefabricado, al cual no le podemos crear nada, habla, enciende luces, se mueve, y luego de un tiempo corto, aburre.

Por otro lado, la participación corporal se limita a los comandos virtuales, sustituyendo al encuentro cara a cara en el espacio geográfico, por el encuentro en el espacio virtual. Es así que en la actualidad, en los procesos de libidinización corporal, hay falta de contacto con el otro, con los objetos y con los desplazamientos, quedando el niño encerrado en su cuarto, por largas horas, conectado virtualmente ¿conectado con todos, o desconectado; consumiendo o consumido?

Es tiempo de retomar la pregunta: *¿qué pasa cuando no hay juego?*

Esta falta en la infancia es grave, indica que allí algo está pasando. Puede tratarse de un hundimiento de la subjetividad, una inhibición muy importante, algo muy intrusivo de parte del otro que el niño no puede resolver. Que un niño no juegue no es una bandera amarilla, es una bandera roja.

La carencia de juegos libres, espontáneos, a solas o con otros niños, tiene consecuencias en la constitución subjetiva. No sólo dificulta la elaboración de las situaciones traumáticas, sino que traba el placer en una actividad creativa. Para crear el juego es fundamental, ya que está ligado al fantaseo y por ende a la sublimación [...] están los que frente a la presión se acomodan y se sobreadaptan, desestimando deseos y sentimientos [...] y repiten textualmente lo vivido pasivamente (Janin, 2011:67)

Hoy el jugar está tomado como una pérdida de tiempo, así como también el juguete está signado por las características de la cultura que lo atraviesa, donde vemos objetos para jugar solo, con una pantalla que hace de Otro. En estas condiciones, podríamos preguntarnos cómo se produce el juego del fort-da, ese que le permite a un niño transformar lo vivido pasivamente en una satisfacción activa.

En el comienzo de la vida las reglas del juego vienen del Otro, ya que el cachorro humano es el más vulnerable de la especie y el que necesita tiempo de acompañamiento para crecer y así subjetivarse. El juego es una producción propia del sujeto, es una creación del niño.

Como se sabe, el “niño privado”, es inquieto e incapaz de jugar, y posee una capacidad empobrecida para la experiencia en el terreno cultural. [...] La falta de confiabilidad o pérdida del objeto significa para el niño la pérdida de la zona de juego, y la del símbolo significativo. En circunstancias favorables el espacio potencial se llena de los productos de la imaginación creadora del bebé. (Winnicott, 1971:136)

Si el niño no siente confianza y no hay un ambiente facilitador que propicie su desarrollo rodeado de ternura, amor, juego, con palabras que lo libidinicen, que lo envuelvan; el niño no se despegará de su madre, no saldrá a explorar el mundo. Posiblemente le sea difícil jugar, fantasear, ¿hablar?; es decir sus procesos de constitución estarán obstaculizados, pudiendo quedar el niño fuera de juego.

Psicoanálisis, un espacio para jugar...

En estos tiempos de consumo, tiempos fugaces, de eterno presente, de espacios virtuales, de gran soledad, es que *renuevo la apuesta al psicoanálisis*, que es una apuesta al sujeto.

El sujeto es un efecto entre dos significantes, aparece solo un instante para luego desaparecer. En un lapsus, en un chiste, en un tropiezo, en un olvido, en un equívoco, en las formaciones del Inconciente.

El psicoanálisis desordenó las concepciones hegemónicas sobre *normalidad-anormalidad*, a través de la construcción de una teoría que buscó traer a la luz lo invisible del funcionamiento humano, en este sentido es revolucionario.

Hoy, ante el malestar se responde con una variada oferta de 'soluciones' como las terapias alternativas, comportamentales, desde las neurociencias, los psicofármacos, intentando dar una resolución rápida, y sin angustia. Propuestas que se consumen, respondiendo punto a punto a los rasgos de la cultura actual.

El psicoanálisis propone otra cosa. Apostando al sujeto, trabaja con la *angustia*.

Para poner en marcha un análisis, es necesario poder jugar. Ambos, el jugar como el análisis constituyen un acto transformador, creador, que *imprime una diferencia*. El análisis opera en el sentido de un pasaje de la inhibición de jugar, al poder jugar; del padecimiento, a la producción de significantes. El análisis *es una invitación a jugar*, es un acto que crea realidad.

Dijimos que en tiempos de consumo, en un mundo de derrumbe del carácter lúdico, el *jugar, actividad* propia del sujeto, actividad que pone en juego el deseo, se encuentra obturada, afectando así la posibilidad de armar un proyecto, ilusionarse con él, invertir el objeto de deseo. Jugar y fantasear son dos conceptos que van de la mano. Apuesto al psicoanálisis como un espacio para hacerle lugar.

La función del jugar, tanto en el análisis como en el fenómeno transicional winicottiano, está en el entre, entre paciente y analista, permitiendo romper con lo armado, para introducir una *marca diferencial*. De esta manera las piezas del engranaje *harán juego*. Posibilita el despliegue de situaciones conflictivas, en un juego de palabras que instala un orden en el juego. La cura es ordenar el juego, o quizás, primero desordenarlo, que éste sea más caótico y pulsional, y a su vez cada vez más placentero. Cuando el jugar se estereotipa, puede quedar en algo fijo.

En la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en que le es posible hacerlo. (Winnicott, 1971:61)

El jugar, actividad propia de la infancia y del sujeto, es la herramienta principal con la que se trabaja en el psicoanálisis con niños. Es a través del juego, que el niño podrá apropiarse de sus marcas y subjetivarlas. Ellos nos hablan con sus cuentos, sus historias, de allí que se los debería escuchar con las orejas bien abiertas. El espacio psicoanalítico, propicia el jugar, y es allí donde tenemos que jugar como analistas.

Los niños no nacen para estar quietos; ellos son esponjas, buscadores de tesoros. Al decir de Winnicott (1971), *un niño sano debe molestar y jugar*.

Para reafirmar lo dicho, subrayo otra cita, esta vez de Beatriz Janin:

Ser niño no es ni ha sido fácil nunca [...] y esto lo sabemos especialmente los psicoanalistas de niños. La infancia es una época tormentosa de la vida, en la que se está sujeto a los avatares de los otros. Y cuando no se sabe manejar el timón y se comienza a explorar territorios, se necesitan más que nunca las luces del faro y los relatos de los viajes de antiguos navegantes. (2011: 59).

Junto con esta autora afirmo que en una sociedad que ejerce una fuerte presión para que el juego quede despreciado, en la que la cotidianidad está tomada por las urgencias, y la eficacia, abordando así el sufrimiento psíquico de un niño por la vía más corta, es que renuevo la apuesta por el psicoanálisis como una teoría y una práctica que subvierte lo ya dado.

Arribando a una conclusión

Inicié el recorrido preguntándome acerca de la importancia del jugar en la constitución subjetiva.

En la tarea emprendida reflexioné sobre las particularidades y los rasgos de los tiempos actuales, atreviéndome a afirmar que se ha producido un *reemplazo del juego por el consumo*. Hoy los objetos están hechos para consumir, no para jugar, juegos que no respetan la diferencia, son para todos iguales.

Me pregunto entonces *¿cómo propiciar el jugar?*

Quizás se trate de vaciar las infancias de rutinas que dejan a los niños tan atareados, de darles más tiempo y menos objetos, para que algo del deseo (de jugar) acontezca.

Es a través del juego que el sujeto emerge, aparece; la infancia requiere y se constituye en un tiempo y en un espacio.

Es así que apuesto al psicoanálisis como marco para crear espacios donde jugar, espacios para que en un *juego de palabras se ponga en función la falta y el jugar se ponga en movimiento*.

Quiero concluir con una frase que pertenece a Eduardo Galeano, escritor uruguayo:

El mundo trata a los niños pobres como si fueran basura, el mundo trata a los niños ricos como si fueran dinero, y a los del medio, a los que no son ni pobres ni ricos, el mundo los tiene bien atados a la pata del televisor para que desde muy temprano acepten como destino la vida prisionera. Mucha magia y mucha suerte tienen los niños que consiguen ser niños. (2008).

Referencias bibliográficas:

- Baraldi, C.(1999) *Jugar es cosa seria*. Estimulación temprana antes de que sea tarde. Buenos Aires: Homo Sapiens.
- Bleichmar, S. (2007) *La subjetividad en riesgo*. Buenos Aires: Topia
- Flesler, A. (2007) *El niño en análisis y el lugar de los padres*. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S. (2007) *El creador literario y el fantaseo*. Buenos Aires: Amorrortu.
-(2010) *Más allá del principio de placer*. Tomo XXIII Buenos Aires: Amorrortu.
-(2010) *El Sepultamiento del Complejo de Edipo*. Buenos Aires. Amorrortu.
- Galeano, E. (2008) *Patatas para arriba*. La escuela del mundo al revés. Edit. Tenatika.
- Huxley, A. (1932) *Un mundo feliz*. Edit. Tenatika.
- Janin, B. (2011) *El sufrimiento Psíquico en los niños*. Psicopatología infantil y constitución subjetiva. Buenos Aires: Noveduc
- Lacan, J. (1936) Escritos I. *Estadio del espejo como formador de la función del yo (Je) tal como se nos presenta en la técnica psicoanalítica*. Mexico: Siglo XXI
- (1996) Seminario IV: *La relación de objeto*. Buenos Aires: Paidós.
- (2015) Seminario V *Las formaciones del Inconciente*. Buenos Aires: Paidós
-(2015) Seminario X: *La angustia*. Buenos Aires: Paidós.
-(1996) *Escritos I*. Función y campo de la Palabra. Buenos Aires: Paidós.
- Rodulfo, R.(1996) *El niño y el Significante*. En estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana. Buenos Aires: Paidós
-(1992) *Estudios clínicos. Del significante al pictograma a través de la práctica psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós
- Rodulfo, M Rodulfo R. (1986). *Clínica psicoanalítica en niños y adolescentes*. Una introducción.. Buenos Aires: Lugar
- Volnovich, J. C. (2008) *Conectados ¿en soledad?* Obtenido de Imago Agenda: <http://www.imagoagenda.com/articulos.asp?IdRevista=122>
- Winnicott, D. (1971) *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.