

# El juego infantil como contra-dispositivo subjetivante

Carolina Martínez Gutiérrez  
carolina\_mg@outlook.com  
Universidad del Valle, Pamira, Colombia

## 1. Introducción

El juego como experiencia humana traspasa la barrera de lo biológico y se sitúa en los orígenes de la cultura. Johan Huizinga (1998) reivindica el lugar del *juego* al llamar *Homoludens* a esa función especial humana que permite establecer una diferencia con la conducta animal. Pensar que los animales “juegan” –del mismo modo que los niños– sería extrapolar categorías explicativas de las relaciones humanas a la vida animal, y con ello, desconocer el carácter simbólico que subyace al juego en relación con la experiencia subjetivante del lenguaje.

De acuerdo con Huizinga (1998), el *juego* puede definirse como una acción libre realizada sólo por el placer que produce su práctica, desarrollada dentro de unos límites espacio-temporales y reglas propias; acción acompañada de un sentimiento de incertidumbre y alegría, además de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida cotidiana. Después de su realización, el juego se estructura como forma cultural y permanece en el recuerdo de quien juega como creación; puede ser repetido en cualquier momento y transmisible por tradición.

El juego no responde a una necesidad biológica o impostura moral, lo que no significa que sea carente de sentido para quien juega. Por demás, siguen vigentes algunos debates académicos que interrogan la finalidad del juego en la búsqueda de una utilidad específica dejando de lado su esencia enmarcada en lo estético, llena de gestos, ritos y chistes; fuera de las leyes de la razón.

En el siguiente texto, se presenta el juego como la posibilidad de una experiencia de goce en la cual el sujeto se constituye al ponerse en juego allí donde la diferencia entre el “ser” y el “jugar” –creencia y simulación– se cancela. El sujeto juega con los significados que constantemente re-construye y experimenta una realidad que no está desligada de su mundo exterior ni interior, pero que es creada, figurada y vivenciada de otra forma.

## **2. Juego y subjetividad**

En *Más allá del principio del placer*, Freud (1920) reconoció la importancia del juego infantil en la constitución de la subjetividad durante la observación de una secuencia de juego auto-creado de desaparición y reaparición de objetos de su nieto pequeño. Su interpretación inicial de este juego indicaba como logro cultural del niño su renuncia a la satisfacción pulsional de admitir sin protesta la ausencia de la madre. Pero más allá de un establecimiento gradual de un tipo de relación particular con los objetos, la repetición de la secuencia de la desaparición como figuración de la experiencia displacentera de la ausencia de un otro, pone en evidencia la función simbólica del juego, la cual le permite al niño reactualizar la dialéctica ausencia-presencia, al pasar de la pasividad de la vivencia a la actividad de jugar, permitiéndole, en el recuerdo y la repetición, un papel activo y una inversión de sus experiencias vividas y posibles. En palabras de Dolto (1983), es ese juego de un deseante que llama a la respuesta de otro deseante, el fundador del sentido que cobra la función simbólica en todas las épocas.

La reproducción de los fonemas “Fort” y “Da” en el juego interpretado por Freud podrían configurarse como los primeros deícticos con los que el niño adviene como sujeto del lenguaje. La función que tiene el lenguaje de los deícticos es subjetivar y ubicar en un lugar y tiempo al niño, quien desde su

nacimiento y en virtud de su desamparo inicial, deberá encadenarse a otro a través del lenguaje para sobrevivir; encadenarse a su palabra, a sus deseos. Un organismo aislado no podría advenir sujeto, por lo cual la presencia de otro resulta ser importante, pues este otro es investido de deseo y es por medio de éste que el reflejo es posible. Ese otro es nombrado como un “Tú” para un “Él”; ese tercero que lo dota de un carácter simbólico y le permite relacionarse con un mundo cultural siendo el niño un “Yo”. De este modo, de acuerdo con Dolto (1983), en un principio, el lenguaje de los gestos y la mímica formaría el código de los deseos que son expresados de manera sutil, mientras que el lenguaje vocalizado constituiría posteriormente el código de la expresión audible.

El juego del “Fort-Da” se presenta entonces como la matriz estructural de la vida psíquica del niño: es la anunciación inicial de la incursión de la palabra en la realidad y la ratificación del sujeto de sí mismo a través de su capacidad de creación y simbolización por medio del juego. De acuerdo con Sampson (2013), el logro cultural interpretado por Freud (1920) en los juegos infantiles de ocultamiento no puede reducirse a la renuncia de la satisfacción pulsional. Su principal logro estriba en la posibilidad de convertir una experiencia traumática como la fuente del orden simbólico y cultural de la especie humana. El juego se configura como la antesala del nacimiento de la función simbólica en la infancia, y con ello, del nacimiento del sujeto.

Ya vemos entonces cómo mediante un juego de palabras la humanidad crea constantemente su expresión de la existencia. El carácter poético del juego permite establecer una analogía entre el niño y el poeta como creadores de mundos posibles, tal como lo hizo Freud (1908) en su texto *El creador literario y el fantaseo*, donde muestra cómo el niño juega con los objetos y el poeta juega a través de las palabras con sus sueños diurnos y fantasías. Ambos reconocen la realidad afectiva pero deciden re-crearla, re-inventarla. Siguiendo a Lacan, podríamos pensar que, si el inconsciente está estructurado como lenguaje, el juego obedece a la lógica del inconsciente, donde el niño –al igual que el poeta–, se sitúa en el límite de las leyes del lenguaje y transgrede de algún modo su función informacional y comunicativa para abrirlo a un nuevo uso.

### 3. El potencial profanatorio del juego

El espíritu creativo del juego lo vincula con su potencial profanatorio. En *Elogio de la Profanación*, Agamben (2005) muestra cómo la religión sustrae cosas, lugares, personas o animales del uso común y los transfiere a la esfera de lo sagrado, separando lo humano de lo divino, y advierte una actitud de escrúpulo frente a las normas que sostienen esta separación. En contraposición, la *profanación* se presenta como la posibilidad de una forma de negligencia que ignora la separación o hace de ella un uso especial. En este sentido, si *consagrar* designa la separación de las cosas de la esfera del derecho humano, *profanar* significa restituir las al libre uso de los hombres. El pasaje de lo profano a lo sagrado y la restitución de lo separado a la esfera profana, puede darse a través el rito.

Agamben (2005) retoma del Derecho Romano la dialéctica Consagración-Profanación para mostrar, apoyado en los planteamientos de Emile Benveniste, cómo el juego en su relación con el rito<sup>1</sup>, representa de algún modo la inversión de la esfera de lo sagrado y posibilita la creación de nuevos usos que no coinciden con el consumo propio del capitalismo actual.

El juego en su carácter profanatorio no sólo atañe a la esfera religiosa sino también económica, política, social, etc. Cuando los niños juegan con los objetos pertenecientes a esas esferas, los transforman en *juguete*<sup>2</sup> y aprenden a hacer de ellos un uso particular al desactivar los dispositivos que los sustentan. Por ejemplo, cuando el niño juega con antiguos símbolos religiosos, reproduce los comportamientos específicos del culto, que gracias a la sustitución del objeto por el juguete, son vaciados de sentido y finalidad, y con ello, abiertos a la posibilidad de nuevos usos.

<sup>1</sup> “La mayor parte de los juegos que conocemos derivan de antiguas ceremonias sagradas, de rituales y de prácticas adivinatorias que pertenecían tiempo atrás a la esfera estrictamente religiosa. La ronda fue en su origen un rito matrimonial; jugar con la pelota reproduce la lucha de los dioses por la posesión del sol; los juegos de azar derivan de prácticas oraculares; el trompo y el tablero de ajedrez eran instrumentos de adivinación” (Agamben, 2005, p.100).

<sup>2</sup> Los juguetes se configuran como aquellos objetos destinados a un uso tan particular, que se sustraen en realidad a toda regla de uso. Con Rilke y Baudelaire, Agamben (2006) demuestra que los niños mantienen una relación fetichista con sus juguetes, así como el poeta con la palabra. Los juguetes respecto de las demás cosas son lejanos e inasibles pero, a su vez, son el objeto inagotable del deseo y las fantasías. El juguete es la presencia de una ausencia que permite, al negarse, la apertura de nuevas posibilidades de uso. Cf. Agamben, G. (2006). En el mundo de Odradek. En *Estancias. La palabra y el fantasma en la cultura occidental* (pp. 69-113). Valencia, España: Pre-Textos.

Ya en su artículo *¿Qué es un dispositivo?*, Agamben (2007) analiza la función específica de los dispositivos modernos en la fase extrema del capitalismo en que vivimos y su relación con el carácter profanatorio del juego. Un *dispositivo* puede ser entendido como un conjunto heterogéneo de prácticas y mecanismos discursivos y no discursivos, cuya función estratégica de control y modelamiento de gestos, opiniones y comportamientos, se inscribe en la manipulación de las relaciones de poder que soportan tipos de saberes y que son soportados por ellos. Al no tener un anclaje con el ser sino sólo con la actividad de gobierno, los dispositivos siempre deben implicar un proceso de subjetivación.

Los dispositivos no sólo son aquellos que tienen un vínculo evidente con el poder como las escuelas, las cárceles, el sistema jurídico, la confesión, los hospitales y las fábricas, sino también la literatura, la filosofía, el teatro, la radio, la escritura, el lápiz, los teléfonos celulares, los televisores, las computadoras; incluso el lenguaje mismo como el más antiguo de los dispositivos. En suma, no sólo las instituciones y discursos funcionan como dispositivos, sino todos aquellos artefactos culturales tangibles o no que hemos producido a lo largo de nuestra historia.

Para Agamben (2007), un sujeto sería entonces el resultado de la relación entre un individuo y los dispositivos. Un individuo puede albergar en sí varios procesos de subjetivación: el televidente, el escritor, el usuario de teléfonos celulares. El desarrollo de diferentes procesos de subjetivación corresponde a la proliferación y acumulación de dispositivos. Parece que no hubiera instante en la vida de los individuos que no sea capturado, controlado y modelado por los dispositivos, comenzando por el lenguaje.

Lo anterior sugiere una pregunta ¿Cómo devolver al uso común los comportamientos que han sido capturados por los dispositivos? La operación de profanación se presenta como una posibilidad de restitución. Recordemos que en el Derecho Romano, aquellas cosas cuyo estatuto era sagrado pertenecían exclusivamente a los dioses y eran sustraídas del uso libre de los hombres. Toda consagración exigía un sacrificio que soportaba el paso de lo profano a lo sagrado, constituyendo una separación. De acuerdo con Agamben (2007) podemos decir que, contrario a la consagración, la profanación se configura como un contra-dispositivo que restituye al uso común, las cosas que el sacrificio había separado.

#### **4. El juego como contra-dispositivo**

Sin embargo, a partir de los planteamientos de Walter Benjamin, el autor reconoce que el capitalismo como religión actual ha configurado una serie de dispositivos modernos que lo refuerzan en un culto permanente al generalizar en cada ámbito la estructura de la separación que define la religión, lo que desdibuja la cesura entre lo sacro y lo profano, impidiendo la transformación del mundo y la creación de nuevas posibilidades.

De esta manera, los dispositivos modernos ya no actúan mediante la producción de un sujeto, sino más bien por procesos que podemos llamar *procesos de des-subjetivación*. Un momento de *des-subjetivación* efectivamente estaba implicado en todo proceso de subjetivación. Pero hoy en día, los procesos de subjetivación y de *des-subjetivación* parecen volverse recíprocamente indiferentes. Así, ya no se trata de la creación de un nuevo sujeto en la negación de otro, sino que por el contrario lo que se restituye en la negación es un tipo larvado o espectral de sujeto que facilita la pura actividad de gobierno.

En consecuencia, todo lo vivido, actuado y producido, incluso el lenguaje, es dividido de sí mismo y desplazado a una esfera separada para ser consumido o exhibido. Pero el objeto de consumo, se consume y necesariamente se destruye. El consumo sería entonces la negación del uso y el derecho de propiedad sobre los objetos sólo una ilusión, pues los consumidores son incapaces de profanarlos por la imposibilidad de usarlos. Ante este panorama, profanar también se perfila como una imposibilidad. La esfera del consumo y del espectáculo se configura como un improfanable (Agamben, 2007).

Frente a esta situación, Agamben (2005) reconoce una *posibilidad* en el juego, pues el acto profanatorio no busca restituir un “uso incontaminado” o abolir las separaciones, sino jugar con ellas, aprender a hacer de ellas un nuevo uso al desactivar los dispositivos que las sustentan. El estatuto del juego como práctica carente de un fin, es el garante del juego como medio puro, es decir, una práctica que, soportando su naturaleza de medio, se emancipa de su relación con un fin volviéndolo inoperante y exhibiéndose como un *medio sin fin* (Agamben, 2001). Es así como el juego infantil ha logrado escapar de los dispositivos modernos, los cuales hacen uso de efectivas

estrategias para moldear y controlar la mayoría de prácticas humanas, en su intento por capturar los modos de vida particulares para estandarizarlos y homogenizarlos, velando su carácter de posibilidad en el marco de la ética, y por qué no, de la política.

Así pues, el niño juega por el placer que le despierta jugar, además de permitirle re-inventar la experiencia vivida configurando un pensamiento mediante el juego. Agamben (2001) define el *pensamiento* como potencia unaria que constituye en *forma-de-vida* a las múltiples formas de vida humanas. Al respecto, podríamos plantear el juego como un ejercicio del pensamiento, que inviste a la vida de sentido y exalte su carácter de potencia. El niño a través de sus primeros juegos cuestiona no sólo su existencia sino las experiencias vividas y su relación con el mundo. El niño *pone en juego* su vida en un encuentro con el otro, y lo Otro: el lenguaje.

Desde esta perspectiva, profanar podría significar la posibilidad de transformar algo en un ejercicio del pensamiento, inventar un nuevo uso, tal y como los niños lo hacen a su manera incluso después de someterse a las restricciones sociales que intentan apresar el pensamiento como producto de la experiencia subjetiva.

No obstante, aun cuando los medios puros sean eficaces profanaciones, el capitalismo se configura como un gran dispositivo que captura y encierra en una esfera especial a los medios puros, a fin de intentar controlarlos sirviéndose de su propio vacío, posible potencial profanatorio (Agamben, 2005). Un ejemplo de ello es el lenguaje, que emancipado de su fin comunicativo, es capturado por los dispositivos mediáticos que neutralizan la posibilidad de una nueva experiencia de la palabra sirviéndose de las cualidades de la esfera del espectáculo en la que se inscriben: es la mera exposición de una palabra hecha imagen que se consume de forma solitaria y desesperada, mientras la posibilidad de un uso alternativo de la palabra se desvanece. Al respecto, podríamos preguntarnos si las características particulares de los modos de relación actual en espacios como las redes sociales y los juegos virtuales permitirían o no vislumbrar posibilidades profanatorias.

## 5. A modo de conclusión

Se presenta entonces como tarea política la restitución del potencial profanatorio del juego como contra-dispositivo. La profanación como operación política desactiva los dispositivos de poder y restituye al uso común los espacios y comportamientos que el poder había incautado. Los niños pequeños podrían enseñarnos cómo hacerlo. A través del juego como ejercicio del pensamiento, ellos se oponen a los dispositivos haciendo un uso no convencional de las palabras y las cosas. Su comportamiento cuestiona los modos de experiencia que han sido apresados, impuestos y moldeados. En consecuencia, el juego se configura como una reivindicación de las posibilidades del sujeto que ante el capitalismo –modelo imperante de pensamiento social–, encuentra otras maneras de reinventarse.

Finalmente, si consideramos que profanar es *jugar con las separaciones*, el poder profanatorio de los medios puros sería *jugar con el dispositivo* –capitalista–, pues aunque sea capturado por éste, siempre existe la posibilidad de volverlo inoperante desde adentro. No importa cuántas veces el dispositivo se apropie del juego (como medio puro), siempre existe la posibilidad –porque siempre “es” en potencia–, de volver inoperante el mismo dispositivo que lo apresó. El poder profanatorio del juego consiste en su potencial nulificador mismo. Es redescubrir en la impotencia humana<sup>3</sup>, la negación constitutiva –y restitutiva– de la subjetividad.

## Referencias

- Agamben, G. (2007). *Qu' est-ce qu'un dispositif?* Traducción inédita: Anthony Sampson. París, Francia: Payot & Rivages.
- Agamben, G. (2005). Elogio de la profanación. En *Profanaciones* (pp.95-119). Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- Agamben, G. (2001). *Medios sin fin. Notas sobre la política*. Valencia, España: Pre Textos.
- Dolto, F. (1983). *En el juego del deseo*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

<sup>3</sup> Cf. Agamben, G. (2011). Sobre lo que no podemos hacer. En *Desnudez*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.

- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En *Obras completas Vol. XVIII* (pp. 1-62). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En *Obras completas Vol. IX* (pp. 123-136). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid, España: Alianza Editorial S. A.
- Sampson, A. (2013). El escándalo del cuerpo hablante [audio inédito]. *Conversatorio: En lo Humano*. Facultad de salud. Programa de Psicología. Universidad Santiago de Cali, Colombia.