

Perspectiva ampliada del juego en Freud

Aldo Ojeda Campos

7 de septiembre de 2013

Introducción

El juego es parte esencial de la humanidad. Como escribiera el historiador Johan Huizinga en su obra seminal, *Homo Ludens*: "No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: el derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no."¹ Esta actividad se presenta sin excepción en todas las épocas y culturas. Así, surge inevitablemente la pregunta, ¿qué es lo que impulsa al juego?

A lo largo del siguiente texto, para tratar de responder esta pregunta, se analizará al juego a partir de su concepción freudiana. Se confrontará esta visión, que lo relaciona íntimamente al fantaseo, con las concepciones sociológicas de Roger Caillois y Johan Huizinga. Se impulsará aún más lejos lo descrito inicialmente por Sigmund Freud para tratar de asignar propiedades profilácticas al juego. Las actividades lúdicas serán consideradas, más que un mero pasatiempo, una actividad que puede ayudar al sano desarrollo del yo, como fundamento para incluirlo en aspectos sociales ajenos a él, como la educación superior.

El juego infantil

En el texto *El creador literario y el fantaseo*, Freud deja entrever sus pensamientos sobre el juego y su función en la infancia. Aunque su principal interés es resolver la pregunta de cómo el poeta crea sus obras, para llegar a ello parte del juego. Ambos

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Ed. Alianza, Madrid, 2010, p. 14.

elementos culturales, juego y literatura, los coloca dentro de la misma esfera; cumplen la misma función.

El juego es impulsado por un deseo, que se relaciona con la educación: el ser adulto. Según Freud, el niño siempre juega a «ser grande». Imita las actitudes de los mayores que lo rodean y así, a través del juego, practica las habilidades que necesitará cuando crezca. En todas sus actividades de juego, entonces, el niño realiza sus deseos y una vez adulto, escribe el primer psicoanalista, lo abandona, deja de jugar. Pero el juego, la ocupación que más disfruta el niño y en la que pone más empeño no queda completamente atrás, sino que se transforma en fantaseo.

Hay sólo una diferencia entre juego y fantasía: "... el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de *jugar*, ahora *fantasea*. Construye castillos en el aire, crea lo que se llama *sueños diurnos*."² El juego ocupa un espacio y un tiempo delimitados, muy bien distinguidos del resto del mundo, de la realidad. Empero, el niño tiende a afianzarse a través de cosas palpables y visibles. Al crecer, en el fantaseo, este apuntalamiento desaparece --y parece ser que también la delimitación de tiempo y espacio. Mientras que para el niño, en el juego no había nada que ocultar y se mostraba abiertamente, las fantasías se ocultan, por vergüenza o por ser consideradas infantiles.

Detrás del fantaseo adulto existe la misma razón que hay detrás del juego. Al crecer se sigue fantaseando para poder realizar los deseos, que son limitados por el principio de realidad. El creador literario es el único que no oculta sus fantasías, éste las traslada a sus textos. Al igual que el niño, crea ficciones, no en el juego pero sí a través de su trabajo. Y entre personajes y tramas se podrían analizar los deseos pulsionantes que lo llevan a escribir sus historias.

² Sigmund Freud, "El creador literario y el fantaseo", en *Obras completas* (J. L. Etcheverry, Trad. Vol. IX; págs. 123-135), Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1992, p. 128.

Hasta aquí lo que escribe Freud sobre los juegos, pero el autor parece ignorar algo importante: que el adulto sigue jugando toda su vida. Hoy en día, el promedio de edad de las personas que juegan videojuegos es de treinta y cinco años y en Estados Unidos, uno de cada cuatro jugadores tiene más de cincuenta.³ Pero el juego como actividad adulta no es, por supuesto, una tendencia de los últimos años. Tolstoi ya había escrito *El jugador* en 1866 --él mismo fue un ávido jugador de cartas. Y al tiempo que Freud escribía *El creador literario*, Emanuel Lasker defendía su título como campeón mundial de ajedrez.

En realidad, Freud al hablar de juego está pensando en su forma más simple e inmediata. Esta forma es lo que el sociólogo Roger Caillois llamaría *paidia*, la manifestación espontánea del instinto básico de juego, el principio común de diversión compartido con otros animales. La *paidia* bien puede cumplir la función freudiana de educar, pero no cubre todo el espectro de la esfera del juego. "... esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, opuesta por algunos conceptos pero no por todos, de su naturaleza anárquica y caprichosa: una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito..."⁴

El juego evoluciona a formas más complejas, hacia el *ludus*. Esta exhibición es particular sólo del hombre. Aquí, el juego pasa de ser una actividad espontánea a la práctica y dominio de una habilidad particular. Aquél que juega con el yo-yo o que disfruta de un videojuego, lo hace simplemente para dominarlo, ser un maestro en este obstáculo voluntario. El *ludus* sigue manteniéndose en un mundo aparte de la realidad. La habilidad que se desarrolla en esta versión del juego es en general inútil. Ser mejor en una actividad lúdica no se traduce inmediatamente en una habilidad para la vida real.

³ Cfr. Jane McGonigal, *Reality is Broken*, Ed. Penguin Books, New York, 2011, p. 11.

⁴ Roger Caillois, *Los juegos y los hombres*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1986, p. 41.

El juego disciplinado

Lo que el padre del psicoanálisis falló en ver es que juego y fantaseo no son diferentes etapas del mismo fenómeno, sino que son actividades paralelas, una al lado de la otra. En realidad nunca se abandona al juego, ya que no hay diferencia entre éste, en su versión infantil o en su versión disciplinada (lúdica), y el fantaseo. Algunos tienen fantasías, pero otros continúan jugando a lo largo de su vida, nunca dejan atrás el apuntalamiento con el mundo real.

Pero de igual manera que el fantaseo se oculta y se siente vergüenza de él, el juego, aun en su forma disciplinada, se mira con desdén, sufre de ostracismo cultural. En la sociedad se quiere que el adulto no juegue ni fantasee. El juego es considerado cosa de niños, como si todo él fuera *paidia*. Cuando en realidad, como declarara Freud, su opuesto no es la seriedad, sino la misma realidad que trata de imponer la sociedad⁵. Del adulto se espera, más bien se obliga, a que actúe únicamente en el mundo real. Aquellos que juegan corrientemente no son tomados en serio, son considerados inmaduros. Los adictos a los juegos de cartas son tratados con desprecio en vez de como víctimas de una enfermedad. Aun a los grandes jugadores de ajedrez se les observa como seres aparte del resto. Esto, se podrá suponer, es debido a que detrás del *ludus* hay también deseos pulsionantes que la mayoría prefiere mandar al inconsciente.

Para encontrar estos deseos ocultos se ha de regresar a *El creador literario*. Aquí se escribe, sin falta de ironía, que el narrador refleja siempre "... a Su Majestad el Yo, el héroe de todos los sueños diurnos así como de todas las novelas."⁶ En el protagonista --o tal vez, más oculto aún, en algún personaje secundario-- el dramaturgo pone todo su interés, desea ganar nuestra simpatía, y lo protege, cuando a pesar de todo, siempre sale airoso. El héroe de la literatura es invulnerable porque es el mismo autor

⁵ Cfr. Sigmund Freud, *op. cit.*, p. 127.

⁶ *Ibid.*, p. 132.

quien se ve reflejado en él. Lo mismo sucede con el *ludus*. El que juega coloca en su actividad todas sus esperanzas y todos sus anhelos.

En la fantasía y en el juego se cumplen deseos cuando la persona se enfrenta con la insatisfactoria realidad. Freud agrupa los deseos dentro del fantaseo en dos orientaciones principales: los deseos ambiciosos que exaltan la personalidad y los deseos eróticos. Estas mismas pulsiones son las que mantienen jugando a la persona durante toda su vida. En la realidad no se puede agredir a los otros, ni se puede ser el héroe que salva la galaxia, como sucede en los más populares videojuegos. El juego permite explorar estos deseos en un espacio cerrado, controlado.

Existe una ventaja del juego disciplinado sobre el fantaseo. Las fantasías pueden ser negativas para la persona y pueden, cuando no son controladas adecuadamente, cuando se vuelven hiperpotentes, resultar en neurosis. El juego siempre está delimitado en espacio y tiempo, siempre se genera dentro de un mundo ficticio. Huizinga escribió al respecto: "El juego no es la vida «corriente» o la «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a *una* esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia."⁷ Esta delimitación permite, cuando la persona está normalmente desarrollada, que se regrese a la realidad cuando termina su actividad. En el fantaseo, en cambio, no existe división tan clara y en ello reside su riesgo.

El juego profiláctico

Las pulsiones básicas del hombre, las fuerzas derivadas de la energía psíquica, de las necesidades del ello, no deben ser reprimidas. Si se les detecta en la niñez no han ser castigadas, enviadas de este modo al fondo del inconsciente. En cambio, pueden ser dirigidas a metas más respetables en la sociedad por medio de la sublimación. En palabras de Oskar Pfister, sublimación "es reemplazar una función instintiva, primitiva e inferior por otra u otras de naturaleza asexual, con lo cual la energía psíquica

⁷ Johan Huizinga, *op. cit.*, p. 21.

acumulada al principio en la función primitiva, por ejemplo, sexual, es desplazada sobre la función superior."⁸

El mismo Pfister declara que las pulsiones sexuales --bien podría aquí incluirse también aquellas pulsiones agresivas y el afán de poder-- han de sublimarse por medio de diversas actividades, como el arte, la "amistad con otros camaradas juiciosos" y, sin vacilar, el juego.⁹ Si en el niño el juego es vehículo de sus deseos, sin ocultaciones ni temores, no habría razón para no serlo en el adulto.

Siempre se debe valorar al juego por encima del fantaseo. Detrás de las fantasías sólo hay deseos que no encuentran salida fácil. Y sin un apuntalamiento en el mundo real, se corre el riesgo de que regresen en forma de síntomas neuróticos. El juego lo mantiene todo en un mundo ficticio, que en cuanto termina, queda dentro de él y fuera de la persona.

Sin embargo, si el juego se considera como lo no serio, como actividad de niños, no podrá cumplir su misión sublimadora. Después de todo, si es así, será visto, al igual que el fantaseo, como algo vergonzoso que debe ocultarse. Las actividades lúdicas son más que un simple pasatiempo. Se tienen que dejar de percibirse como tal, aceptarse e incluirse en otros aspectos sociales, como el trabajo y la educación superior. De este modo se asegurará el dominio y no la represión de las pulsiones básicas.

Entre las numerosas ventajas que encuentra Jane McGonigal en los juegos es que a través de ellos se enfoca la energía psíquica, se le pone en uso por medio de un obstáculo voluntario. En todas las formas elevadas del juego, en el *ludus* disciplinado, se otorga una misión clara que se resuelve con optimismo. Y las gratificaciones que aquí se encuentran son indefinidamente renovables; la persona siempre puede regresar al mundo ficticio del juego.¹⁰

⁸ Oskar Pfister, *El Psicoanálisis y la educación*, Ed. Losada, Buenos Aires, 1954, p. 88.

⁹ Cfr. *Ibid.*, p. 144.

¹⁰ Cfr. Jane McGonigal, *op. cit.*, pp. 38, 55, 244.

Una vez satisfechas las pulsiones humanas, la persona, libre de fijaciones y habiendo disgregado sus inhibiciones interiores, logrará conseguir una personalidad autónoma, plenamente consciente y satisfecha.

Conclusiones

Cuando Sigmund Freud describió al juego en *El creador literario y el fantaseo*, lo delimitó a una pequeña porción de toda esta gran esfera, a la *paidia*. Aun así, encontró que detrás de él había ciertos deseos. El adulto, opinó, traslada estos deseos del juego al fantaseo cuando abandona el apuntalamiento de la realidad. Ciertamente, muchos hacen esto --tal es el trabajo del dramaturgo--, pero algunos otros continúan jugando, aunque lo hacen en su forma más disciplinada, el *ludus*, incorporando reglas a su obstáculo voluntario.

Existe una buena razón al por qué la persona sigue jugando toda su vida. Gracias al mundo ficticio que se crea en el juego, la separación de éste en espacio y tiempo con la realidad, se pueden explorar las fantasías apoyándose del apuntalamiento con la realidad. A diferencia del sueño diurno, el juego no corre el riesgo de volverse hiperpotente, y aquí sus grandes ventajas.

Las actividades lúdicas no son sólo un pasatiempo, una actividad ociosa. Al crecer no hay razón para ocultarlas ni avergonzarse de participar en ellas, como suele hacerse con el fantaseo. El juego debe incorporarse abiertamente en otros aspectos sociales; muchos son sus aspectos positivos, ideales para esclarecer los deseos pulsionantes.

Bibliografía

Caillois, Roger, *Los juegos y los hombres*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1986.

Freud, Sigmund, "El creador literario y el fantaseo", en *Obras completas* (J. L. Etcheverry, Trad. Vol. IX; págs. 123-135), Ed. Amorrortu, Buenos Aires, 1992.

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Ed. Alianza, Madrid, 2010.

McGonigal, Jane, *Reality is Broken*, Ed. Penguin Books, New York, 2011.

Pfister, Oskar, *El Psicoanálisis y la educación*, Ed. Losada, Buenos Aires, 1954.